

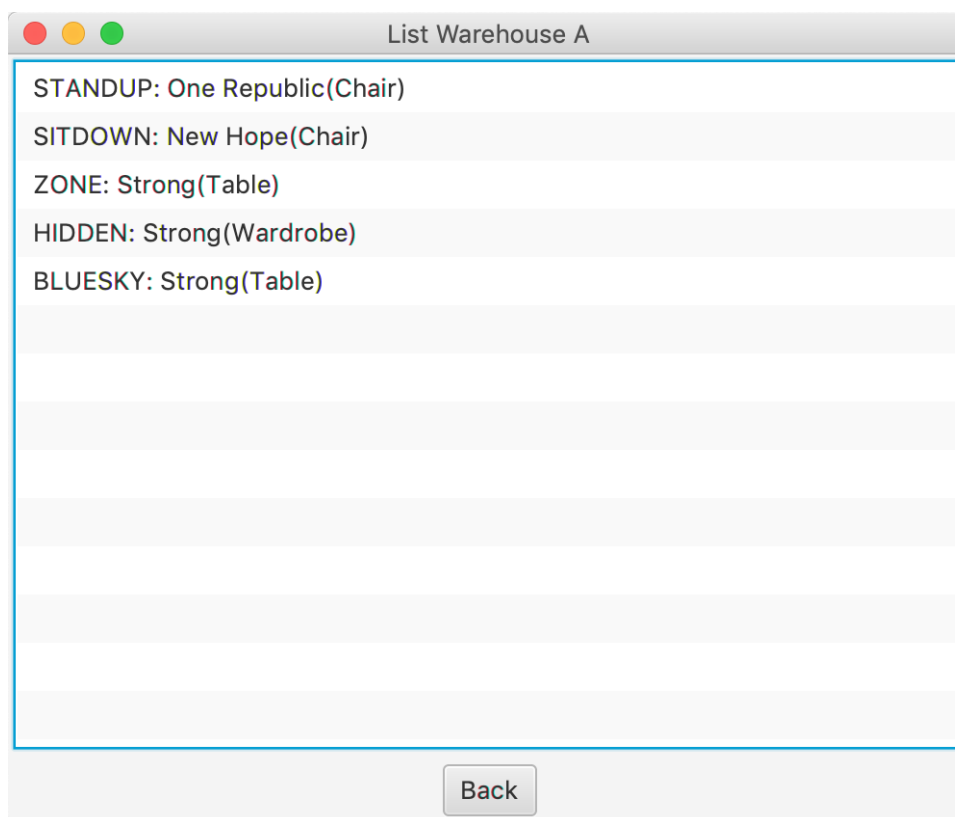
Bloque 3 - Temas 4 a 5 - *Furniture FX*

Realiza una versión **JavaFX** del proyecto **Furniture** (*muebles*) realizado en la práctica anterior, utiliza como IDEs **Eclipse** (1º DAM A Semipresencial) o **NetBeans** (1º DAM B Semipresencial). El proyecto deberá cumplir con los siguientes requisitos.

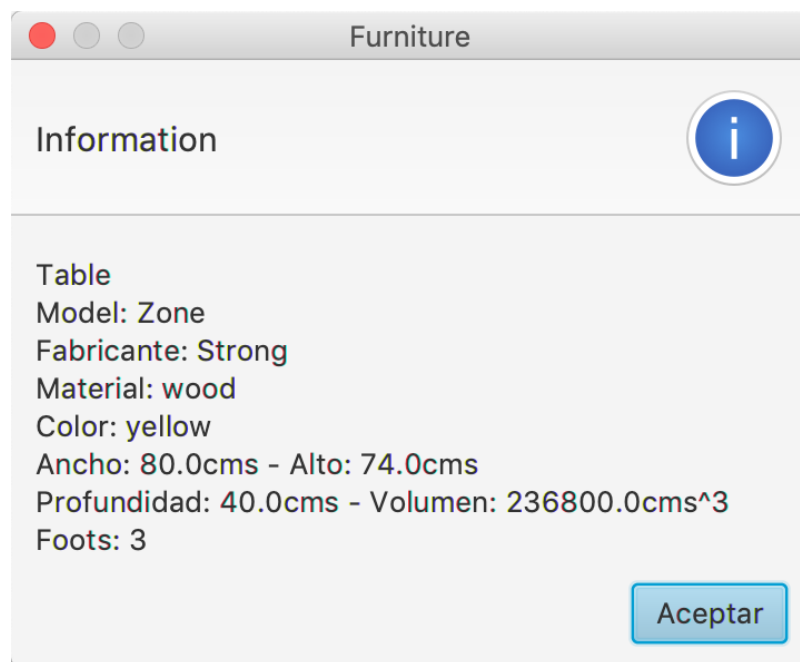
Deberás crear un menú como el que se muestra a continuación, en este caso dispondremos únicamente de la opción para mostrar el listado de productos del almacén A.



Cuando se pulse el botón correspondiente, se mostrará, en una ventana a parte, el listado de productos tal como se muestra en la imagen siguiente.



Al pulsar sobre el botón **Back** se cerrará la ventana del listado. Al hacer clic sobre un elemento de la lista, se deberá mostrar un cuadro de diálogo con toda la información del producto, tal y como se ve a continuación.



Para este ejercicio, la opción **Exit** no realiza ninguna acción, salvo cerrar la ventana.

Pistas que te ayudarán

Para abrir una ventana nueva, ya sabes como hacerlo, recuerda el código auto-generado.

Para cerrar una ventana puedes ayudarte del siguiente código.

```
Stage stage = (Stage) buttonOpSalir.getScene().getWindow();
stage.close();
```

Estas líneas recogen la escena en la que se encuentra el botón para cerrar y la pasa a una variable *Stage*, a partir de ese momento podemos trabajar con esa ventana, cerrándola en este caso.

Se valorará

- Limpieza, indentación y claridad del código.
- Identificación de posibles métodos de manera coherente, el abuso no es bueno.
- Correcta agrupación de las clases mediante el uso paquetes.
- Autoría del código.
- Añadir alguna opción más al menú y que sea funcional.

Una vez hayas terminado, y comprobado que el programa **compila** (importante para su corrección) y funciona correctamente entrega el proyecto comprimido a través del **Aula virtual**.

Entrega correspondiente a los temas 4 y 5

Entrega la aplicación adaptada a JavaFX según las especificaciones que se piden.