

1ª Tarea 3er Trimestre. Programación. Entornos gráficos.

2º CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web

NOMBRE _____ NOTA _____

Realizar un programa Java que gestione la reserva de viajes de una agencia. (40 puntos)

El programa debe tener la siguiente clase con sus correspondientes atributos y métodos:

Clase Viaje (Total 8 puntos)

- Tiene como atributos nombre del viajero, destino, categoría, precio y número de noches **(2 punto)**.
- **Constructor:** Sin argumentos, crea la estructura vacía. **(1 puntos)**.
- **Insertar():** Inserta en la estructura los datos **(2 puntos)**.
- **Limpiar():** Elimina de la estructura todos sus datos **(2 puntos)**.
- **toString().** Devuelve una cadena que contendrá todos los textos de la estructura, separados por un salto de línea. **(1 punto)**.

Ej:

Albert Einstein viaje a Canarias

3 noches, hotel de 5 estrellas

Precio total: 300€

Consideraciones del interfaz (Total 15 puntos)

- Todos los elementos del interfaz deben tener un nombre descriptivo **(2 puntos)**.
- El menú debe tener a menos las funcionalidades básicas: aceptar, salir, limpiar. **(2 puntos)**
- Cuando el programa comienza se debe crear, mediante su correspondiente constructor una estructura Viaje vacía **(1 punto)**.
- Diseño del conjunto de viajes: **(2 puntos)**.

Los botones de radio deben tener un comportamiento conjunto.

- El cuadro inferior es un Área de Texto, que no puede editarse **(2 puntos)**

- En la carga inicial del formulario los controles deben contener: **(3puntos)**.

Nombre y apellidos → Debe estar vacío

Ciudad → Debe estar vacío

Fecha de nacimiento → 0 y vacío

Contraseñas → vacío

Aceptar términos y condiciones → deshabilitado

- Los controles de ciudad, sexo y fecha de nacimiento no se usan. **(1 punto)**
- En la fecha deben poder introducirse el día (1 al 31) y el mes (de Enero a Diciembre) **(2 puntos)**

Comportamiento (Total 12 puntos)

Cuando el usuario pulsa el botón aceptar en el formulario se realizarán las siguientes acciones:

- Comprobar que las contraseñas coinciden, en caso contrario debe lanzar un mensaje de error **(2 puntos)**.
- Si al pulsar aceptar en la primera pantalla no está pulsado “aceptar términos y condiciones, debe lanzar un mensaje de error. **(2 puntos)**
- Si todo está correcto se abrirá el cuadro de diálogo de selección del viaje. **(1 punto)**
- Cuando el usuario pulse el botón Limpiar de la ventana principal, el contenido de los controles debe quedar como al inicio. **(1 punto)**.
- Cuando el usuario pulse el botón Salir de la ventana principal, la aplicación se cerrará. **(1 punto)**.

Cuando el usuario pulsa el botón aceptar del diálogo se realizarán las siguientes acciones:

- Guardar los datos en la estructura Viaje. **(1 punto)**
- Usar el método toString para rellenar el área de texto. **(2 puntos)**

Por ejemplo para la imagen de arriba, se generará el texto: “Albert Einstein viaje a Canarias 3 noches, hotel de 5 estrellas. Precio total: 300€”

Cuando el usuario pulse el botón Limpiar del cuadro de diálogo, se usará el método limpiar() de la estructura y se borrará el contenido del área de texto. **(1 punto)**.

Cuando el usuario pulse el botón Salir del cuadro de diálogo, la ventana se cerrará. **(1 punto)**.

Claridad del código y eficiencia: (5 puntos).

- Sólo se aplicará si el programa funciona PERFECTAMENTE

2 puntos extra: Si todo lo que esté hecho en código está perfectamente comentado.