

Evaluación Técnica²⁰²²

Instrucciones generales

Evaluación Técnica

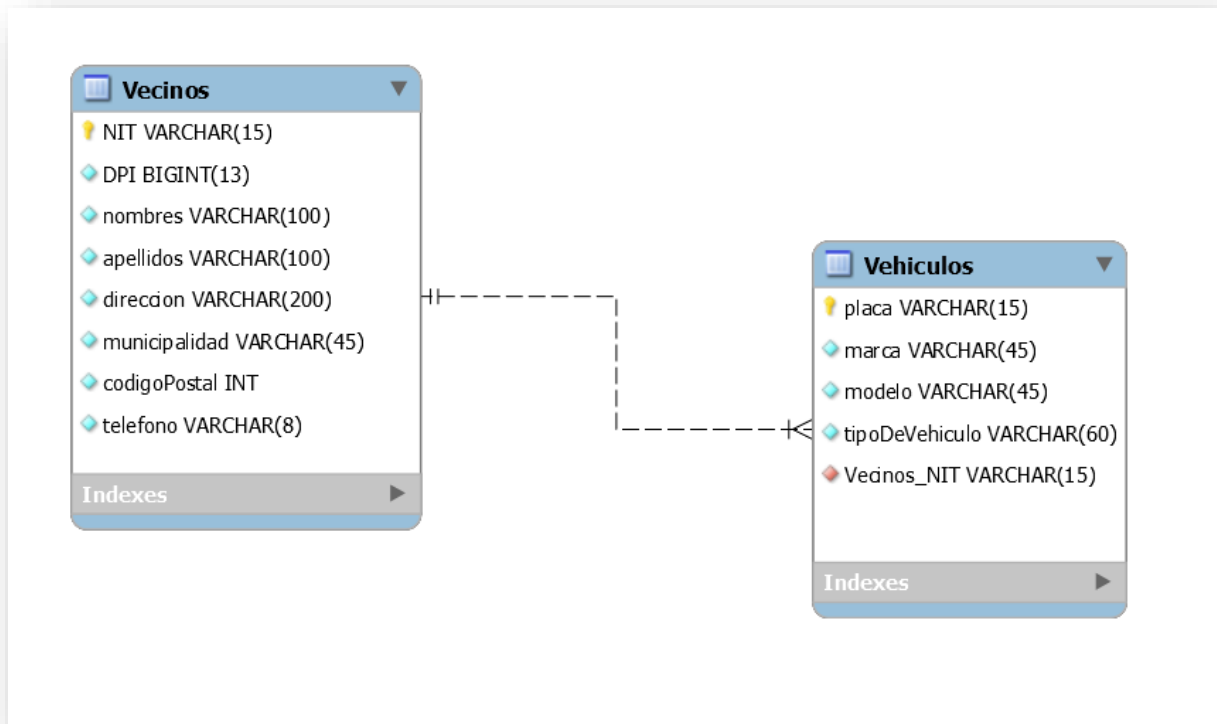
Instrucciones generales

Contenido

Instrucciones	3
Logo a utilizar.....	4
Método cambiar escena	5

Instrucciones

Para el siguiente diagrama Entidad Relación, se le pide realizar una aplicación en Java SE (aplicación de escritorio) donde se vana reflejados todos los conocimientos dados a lo largo del año.



Deberá realizar lo siguiente:

- Base de datos
 - Nombre de la base de datos DBEmetra2022 (no colocar nada más)
 - Comentario con sus datos en el script
 - Procedimientos almacenados para cada entidad
 - Todo en un solo archivo debidamente identificado, ordenado y comentado.
- Aplicación
 - Menú Principal para acceder a los módulos
 - Vecinos
 - Modelo
 - Vista
 - Controlador

- CRUD completo
- Vehículos
 - Modelo
 - Vista
 - Controlador
 - CRUD completo

Logo a utilizar



Método cambiar escena

```
public Initializable cambiarEscena(String fxml, int ancho, int alto) throws Exception{
    Initializable resultado = null;
    FXMLLoader cargadorFXML = new FXMLLoader();
    InputStream archivo = Principal.class.getResourceAsStream(PAQUETE_VISTA+fxml);
    cargadorFXML.setBuilderFactory(new JavaFXBuilderFactory());
    cargadorFXML.setLocation(Principal.class.getResource(PAQUETE_VISTA+fxml));
    escena = new Scene((AnchorPane)cargadorFXML.load(archivo),ancho,alto);
    escenarioPrincipal.setScene(escena);
    escenarioPrincipal.sizeToScene();
    resultado = (Initializable)cargadorFXML.getController();
    return resultado;
}
```