



CFGS: DAM

**Módulo: Desarrollo
de Interfaces**

Unidades: 1 y 2

Fecha: 23/11/22

Apellidos y nombre:

Calificación:

TAREA PRESENCIAL 1ª EVALUACIÓN

IMPORTANTE:

- Durante el ejercicio podéis emplear los apuntes del módulo, y asistentes del entorno de desarrollo, pero no está permitido hacer búsquedas en Internet ni comunicaros entre vosotros por cualquier medio.
- Cada ejercicio tiene adjunta su puntuación y el/los criterios de evaluación asociados al mismo. La puntuación de cada criterio por separado se calculará proporcionalmente a la nota de los ejercicios que lo contienen.
- Para la realización de los ejercicios de los distintos apartados vamos a emplear el entorno de desarrollo Visual Studio 2022 en su versión Community.
- Cada ejercicio debe incluir capturas de pantalla que demuestren que se ha realizado la acción pedida. Al disponer de poco tiempo no es necesario editar las capturas de pantalla, por lo que se pueden pegar tal cual en el documento.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- 1.C.- Se han modificado las propiedades de los componentes para adecuarlas a las necesidades de la aplicación.
- 1.F.- Se han asociado a los eventos las acciones correspondientes.
- 1.G.- Se ha desarrollado una aplicación que incluye el interfaz gráfico obtenido.
- 2.E.- Se han asignado acciones a los eventos.
- 2.F.- Se ha generado el código correspondiente al interfaz a partir del documento XML.
- 2.G.- Se ha programado una aplicación que incluye el interfaz generado.

APARTADO 1: Desarrollo de la interfaz de una aplicación. (10 puntos)

Ejercicio 1:

Partiendo de la clase LogicaNegocio y Trabajador que podéis encontrar en GitHub vamos a crear una solución en VisualStudio 2022.

La ruta es: <https://github.com/josemanavarro/TareaPresencial>

En la pantalla principal coloca una tabla que nos muestre los trabajadores que tenemos en memoria. (0,5 puntos)

En dicha tabla queremos ver únicamente los siguientes campos: (0,5 puntos)

- Nombre
- Apellidos
- Departamento

Para mostrar los datos debes emplear Bindings. (1 punto)

Este ejercicio sirve para evaluar el **criterio 1.C**. La nota máxima del ejercicio es **2 puntos**.

Ejercicio 2:

Partiendo del XAML del fichero “DialogoTrabajador” disponible en GitHub, modifica el cuadro de diálogo para poder emplearlo en crear, ver y modificar los trabajadores.

Este diálogo debe tener una etiqueta y un campo para cada atributo de la clase, e incorporar al final los botones de “Aceptar” y “Cancelar”. (0,5 puntos)

Además, debes tener en cuenta al crearlo que este cuadro debe servir para varias funciones.

Las funciones son: añadir un elemento a la tabla, mostrar en detalle el elemento seleccionado de la tabla y modificar un elemento seleccionado.

El diálogo tendrá uno u otro comportamiento según de donde sea llamado, por lo que conviene que tenga varios constructores y atributos dedicados. (0,5 puntos)

La clase Trabajador implementa la interfaz de control de errores, aprovecha esto para hacer que el botón de aceptar esté o no habilitado en función de si todos los elementos del formulario están correctamente rellenados. (0,5 puntos)

Ten en cuenta que el botón aceptar debe realizar varias funciones según el constructor que haya llamado al cuadro de diálogo. Y en caso de que estemos mostrando el detalle de un trabajador solo debe cerrar la ventana sin hacer nada más. (1 punto)

Este ejercicio sirve para evaluar los criterios **2.F y 2.G**. La nota máxima del ejercicio es de **2,5 puntos**.

Ejercicio 3:

En la pantalla principal y una vez añadida la tabla, vamos a añadir una barra de menú en la parte superior. (0,5 puntos)

Dentro de la barra vamos a crear un menú llamado “Archivo”, que debe contener los siguientes ítems: (0,5 puntos)

- “Nuevo...”
- “Modificar...”
- “Eliminar”
- “Acerca de...”
- “Salir”

Para cada acción debes crear un método, pero en este punto aún no es necesario que los implementes los que hacen referencia a los trabajadores, implementa solo el de “Salir” y “Acerca de..” que abre la ventana “AcercaDe.xaml”. (1 punto)

Este ejercicio sirve para evaluar el criterio **2.E**. La nota máxima del ejercicio es **2 puntos**.



Ejercicio 4:

En la pantalla principal, debajo de la tabla, vamos a añadir tres botones, uno para añadir un nuevo trabajador, otro para editar un trabajador y un tercero para eliminar un trabajador. (0,5 puntos)

Los botones estarán siempre habilitados, pero en caso de que no haya ningún trabajador seleccionado en la tabla, los de editar y eliminar deben lanzar un mensaje que advierta al usuario de que no tiene a nadie seleccionado. Además, el botón de eliminar debe tener un mensaje de confirmación que avise que se va a proceder al borrado de la tabla. (1 punto)

Debes implementar los métodos para los botones y una vez implementados, asociarlos también a los elementos del menú que van a cumplir la misma función. (1 punto)

Este ejercicio sirve para evaluar el criterio **1.F**. La nota máxima del ejercicio es **2,5 puntos**.

Ejercicio 5:

Para comprobar que todo funciona correctamente, crea tres trabajadores, aportando una captura de pantalla con los tres creados. (0,5 puntos)

Después, edita el primer trabajador cambiando el nombre y elimina el tercero, aporta una captura de pantalla con los cambios. (0,5 puntos)

Este ejercicio sirve para evaluar los criterios **1.G y 2.G**. La nota máxima del ejercicio es de **1 punto**.

Nota: Incluir comentarios en el código se valora positivamente, pudiendo llegar a sumar hasta un 10% de la nota en caso de no llegar a la máxima puntuación del ejercicio.