

PRACTICA OBLIGATORIA Tarea1-T1 – Desarrollo de Interfaces.

La práctica que debes realizar consiste en crear una interfaz gráfica que permita gestionar las reservas de habitaciones y servicios de un hotel. Los requisitos que debe cumplir se detallan a continuación:

Utilizando el IDE Eclipse.

Crea un proyecto nuevo llamado **T01eclipseTuNombre**

Teclea el código necesario para realizar el proyecto.

1. En la ventana principal:

Crea una ventana principal, con las siguientes características:

- ✓ El **tamaño** sea la mitad de la resolución de mi pantalla y la ventana se habrá justo en la mitad.
- ✓ El **título** “Gestión Hotel -----”.
- ✓ El **icono** de la ventana el anagrama del hotel.
- ✓ Una **barra de menú** con los siguientes menús:
 - Menú Archivo – Salir (Sale de la aplicación).
 - Menú Reservas. (nemotécnico Alt + R)
 - Alta Reservas. (nemotécnico ctrl + A) (Tiene que abrir la ventana Diálogo)
 - Baja Reservas. (nemotécnico ctrl + B) (Tiene que abrir un mensaje indicando que no está desarrollada la aplicación)
 - Menú Ayuda – Acerca de...(Tiene que abrir un mensaje indicando información básica de la aplicación)
- ✓ Un **botón** en la ventana principal que abrirá la ventana Diálogo en modo modal, al igual que el ítem Altas Reservas.

2. En la ventana diálogo:

Crea una ventana dialogo en modo modal, con las siguientes características:

- ✓ El **tamaño** de la ventana sea igual a la resolución de la pantalla.
- ✓ El **título** “Alta Reservas”.
- ✓ Como **icono** de la ventana el anagrama del hotel.
- ✓ Un **primer** panel con color de fondo y un texto con el nombre del hotel, con un determinado estilo y color de fuente para que quede con vistosidad. Utiliza `paintComponent(Graphics g)`.
- ✓ Para cada **lámina-panel**(JPanel), sus componentes tendrán un color determinado. Por ejemplo. El panel Datos Personales todos los componentes en Azul, el panel Datos Reserva todos sus componentes en verde, etc.

- ✓ Un **segundo** panel que contendrá los componentes necesarios para recoger los siguientes datos del cliente: Nombre, Apellidos, Dirección y Teléfono. Con las siguientes restricciones:
 - El campo teléfono no debe permitir una entrada distinta de dígitos.
- ✓ Un **tercer** panel que contendrá los componentes necesarios para recoger los siguientes datos de la reserva de la habitación:
 - Un cuadro de texto “Fecha Entrada”, se activará por defecto con la fecha actual.
 - “Fecha Salida”, se activará por defecto con la fecha actual más uno.
 - “Nº de días estancia”, se calculará automáticamente con la resta de las dos anteriores fechas.
 - “Tipo de habitación”, una lista desplegable que se podrá elegir entre las opciones “Simple, Doble, Suite”.
 - “Nº de habitaciones”, un spinner con valor mínimo de 0 y máximo de 50.
 - “¿Niños?”, es una casilla de verificación.
 - “**Extras Niños**”, es un panel dentro del tercer panel y solamente se activarán sus componentes si activamos la casilla de verificación de ¿Niños? Por defecto estará desactivado. Los componentes serán:
 - “Edad de niños”, un spinner con valor mínimo de 0 y máximo de 14.
 - “Extras” es un cuadro de texto que cuando reciba el foco presentara el siguiente contenido:
 - Si edad niños es [0-3] --- cuna,
 - Si edad niños es [4-10]---cama supletoria pequeña y
 - Si edad niños es [11-14]---cama supletoria normal.
 - Un **panel** en el cual insertaras una imagen del hotel.
 - “**Importe habitación**”, se refiere al importe de la habitación según los días que se haya hospedado, el tipo de habitación y si tiene cama extra de niños. Mostrará el resultado al obtener el foco. Los datos para hacer el cálculo son los siguientes:

Precio por habitación/día	
Simple -----	50 €
Doble-----	75 €
Suit-----	125€
Cuna o cama supletoria-----	20€
- ✓ Un **cuarto** panel compuesto por dos paneles tipo ficha (JTabbedPane), en uno se imprimirán los datos personales y en el otro los datos de la habitación, con un formato específico.

- ✓ Un botón “**Imprimir datos**”, se imprimirán los datos personales y los datos de la habitación en el panel cuarto.
- ✓ Botones de “**Aceptar y Cancelar**”. En caso de pulsar Cancelar toda la interface debe de volver a su estado inicial (al abrirlo por primera vez, los campos en blanco, las opciones por defecto y el foco en el campo nombre). Al pulsar Aceptar, si la operación es correcta, es decir, se han rellenado todos los campos obligatorios, debe aparecer el mensaje “Registro Guardado” y toda la interface debe volver a su estado inicial.
- ✓ Debes de añadir a la interfaz **dos componentes** que tu consideres interesantes y no se hayan utilizado, tienes que añadirles ToolTipText, que explique su utilidad. Además, debes de gestionar un evento sobre ellos, utiliza una clase de gestión de eventos que no se haya utilizado, ejemplo ItemListener.

CRITERIOS DE CORRECCIÓN:

Rúbrica de la tarea		
Tarea T1 - Eclipse		
1. En la ventana principal:		2,5
Características de la ventana: tamaño, título, icono, etc.	0,25	
Crear Menú	0,5	
Funcionalidad de los ítems: salir, baja reservas y ayuda.	0,5	
Nemotécnicos	0,75	
La ventana diálogo en modo modal se abre desde el menú y desde el botón.	0,5	
2. En la ventana del diálogo:		7,5
Características de la ventana: tamaño, título, icono, etc.	0,25	
Crear el panel1 como se indica.	0,5	
Creación de la interfaz empleando los componentes (cuadros de texto, listas, etc.) más adecuados. Contemplando restricciones.	2	
Crear el panel4 como se indica.	0,5	
Distribuir los elementos usando el modo de distribución más adecuado. Distintos Paneles y gestión de Layouts.	0,25	
Modificar la fuente de las etiquetas para dar vistosidad a la interfaz.	0,25	
Añadir la gestión de eventos para dar funcionalidad a la interfaz.	2	
Funcionalidad de los botones Aceptar, Cancelar e Imprimir Datos.	0,75	
Incorporación de los dos componentes libres con la gestión de un evento.	1	
Se puntuará negativamente si el código no está bien estructurado, comentado y debidamente ordenado. – 2 puntos.		
Total	10	

INDICACIONES DE ENTREGA:

Una vez realizada la tarea tendrás que comprimir los archivos que has generado y subirlos a la plataforma. La estructura de archivos a entregar dentro del archivo comprimido es como sigue:

Un directorio llamado **leeme** donde incluyas un archivo de texto con las observaciones que le quieras hacer a la profesora.

Un directorio llamado **programa** en el que incluyas el paquete con el proyecto Eclipse(T01eclipseTuNombre) que has realizado.

El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_Dlxx_Tareayy

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna Begoña Sánchez Mañas para la primera unidad de DI, debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_DI01_Tarea01.zip