

# BOLETÍN DE EJERCICIOS UD4

PROFESOR: MARTÍN GARCÍA FIGUEIRA  
martingarcia@fpfomento.com

---

**AVISO: Para estos ejercicios debes importar el script tienda**

## 1. Ejercicio 1

- Crea una aplicación web que permita cargar los registros de la tabla **fabricante**.
- Crea una clase **Fabricante** que tenga los mismos campos que la tabla
- Mapea los resultados en objetos de la clase y muéstralos en el Index.

## 2. Ejercicio 2

- Crea una aplicación web que permita cargar los registros de la tabla **producto**.
- Crea una clase **Producto** que tenga los mismos campos que la tabla
- Mapea los resultados en objetos de la clase y muéstralos en el Index.

## 3. Ejercicio 3

- Crea una aplicación web que permita ingresar en la URL el código y recupere el nombre y el precio de la tabla **producto**.
- Carga los resultados en objetos de la clase **Producto** y muéstralos en una vista

## 4. Ejercicio 4

- Crea una aplicación web que permita consultar un **producto** por su código.
- Mapea el resultado en un objeto de la clase **Producto**
- En la misma vista en que lo muestras, crea un botón que nos permita eliminarlo

## 5. Ejercicio 5

- Crea una aplicación web que permita consultar un **producto** por su código.
- Mapea el resultado en un objeto de la clase **Producto**.
- Muestra en una vista el nombre y el precio actual.
- Permite modificar el nombre y precio configurando una ruta a la que le pases el ID del producto y el nuevo nombre y precio actual.

**AVISO: Para este ejercicio debes importar el script SCRIPT\_BD\_POKEMON**

## 6. Proyecto Pokémon

Crea las clases necesarias para mapear los Pokémon.

Crea los métodos necesarios (y configura sus rutas) que nos permitan obtener las siguientes consultas:

- Mostrar el nombre de todos los Pokémon.
- Mostrar los Pokémon que tengan menos de X kilos, pasando los kilos como parámetro
- Mostrar los Pokémon de un determinado tipo, pasando el tipo como parámetro
- Mostrar los Pokémon que son de varios tipos
- Mostrar los Pokémon con una estadística base de ps mayor que un valor determinado, pasando el ps por parámetro.
- Mostrar los datos (nombre, peso, altura) de la pre evolución de Arbok.
- Mostrar aquellos Pokémon que evolucionan por intercambio.
- Mostrar el nombre del movimiento con más prioridad.
- Mostrar el Pokémon más pesado.
- Mostrar el nombre y tipo del ataque con más potencia.
- Mostrar el número de movimientos de cada tipo.

- Mostrar todos los movimientos que puedan envenenar.
- Mostrar todos los movimientos que aprende un Pokémon, pasando su nombre por parámetro.
- Mostrar todos los movimientos que aprende un Pokémon, pasando su nombre por parámetro.
- Mostrar todos los movimientos de un determinado tipo que aprende un Pokémon, pasando el tipo y el nombre por parámetro
- Mostrar todos los Pokémon que evolucionan por piedra.
- Mostrar todos los Pokémon que no pueden evolucionar
- Mostrar la cantidad de los Pokémon de cada tipo.

**AVISO: Para este ejercicio debes importar el script Script\_Futbol**

## **7. Proyecto UEFA Champions League**

Crea las clases necesarias y las rutas para mapear los equipos participantes en la Champions y sus futbolistas.