BOLETÍN DE EJERCICIOS UD4

PROFESOR: MARTÍN GARCÍA FIGUEIRA

martingarcia@fpfomento.com

línea horizontal

**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.

1. **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.

1. **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

1. **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

1. **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**

1. **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**

1. **Proyecto UEFA Champions League**

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