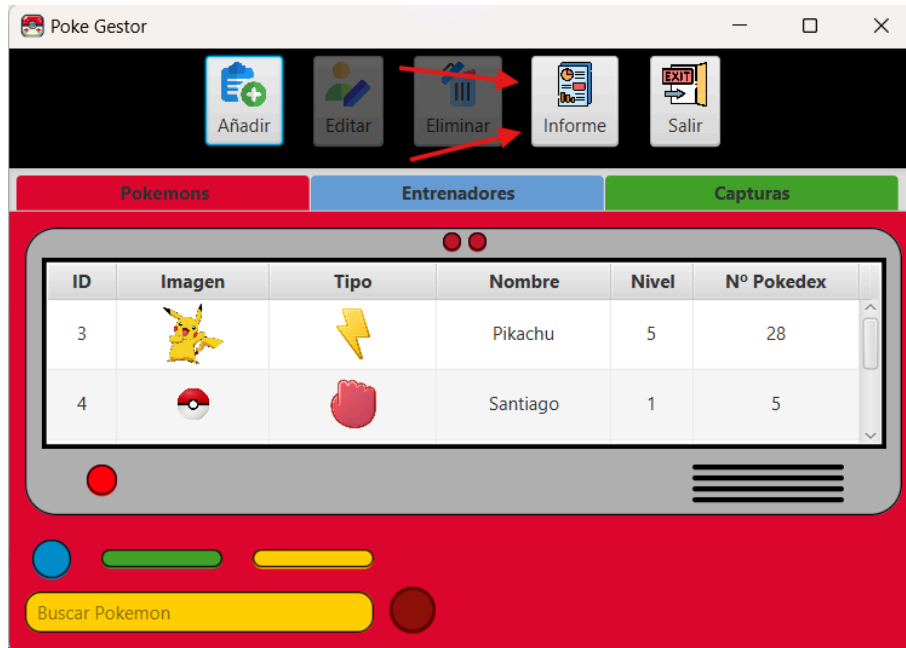


PRÁCTICA DE INFORMES

Desarrollo de interfaces

1. EXPLICACIÓN DEL FUNCIONAMIENTO



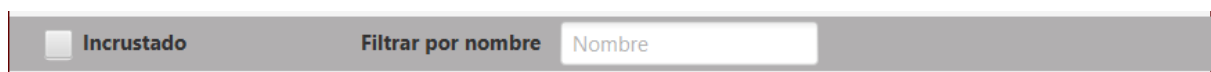
En el toolbar principal he añadido un botón “Informe” el cual te envía a la ventana para crear un informe a tu gusto.



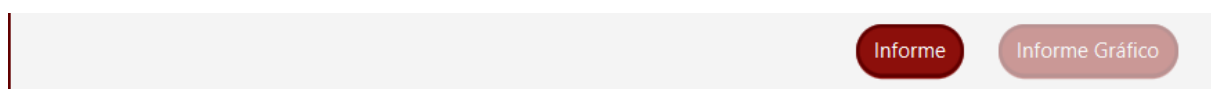
Si pulsamos el botón informe se nos abrirá esta ventana la cual se dedica a generar informes.



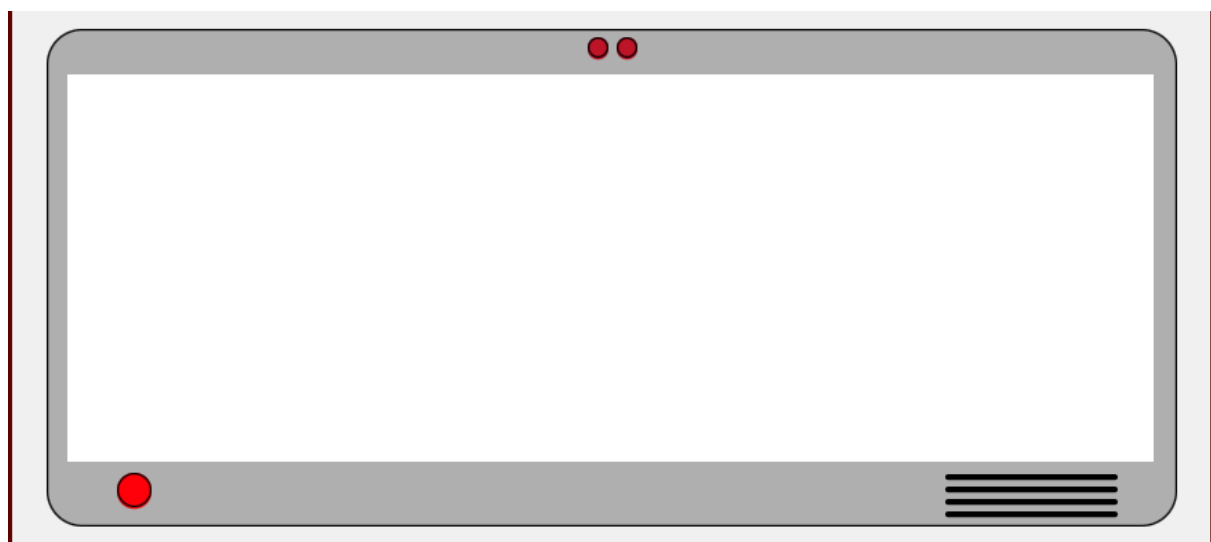
En la cabecera encontramos un grupo de radio buttons los cuales representan las opciones que tienes para hacer un informe.



A continuación tenemos un checkBox, si lo marcamos el informe saldrá incrustado y si no no. El filtro por nombre solo está habilitado cuando queremos que el informe sea o de pokemon o de entrenador.



Más abajo tenemos los botones que nos generarán los informes. El botón Informe Gráfico se habilita cuando seleccionamos que queremos el informe de pokemon.



En esta sección se mostrará el informe si lo elegimos incrustado.

2.OPCIONES DE INFORMES

Con esta combinación se generará un informe normal de entrenador con todos sus datos y se abrirá en una ventana diferente. Si hubiéramos marcado el check de incrustado, el informe saldría en la consola de abajo. Si en el filtro escribimos un texto al darle a informe saldrán en el informe los datos en los que coincida el texto escrito con el nombre.



Con esta combinación se generará un informe normal de pokemon con todos sus datos incluida la imagen y se abrirá en una ventana diferente. Si hubiéramos marcado el check de incrustado, el informe saldría en la consola de abajo. Si en el filtro escribimos un texto al darle a informe saldrán en el informe los datos en los que coincide el texto escrito con el nombre.



Con esta combinación se generará un informe normal de captura compuesto, es decir, cogemos los datos nombre de pokemon de la tabla POKEMON, nombre de entrenador de la tabla ENTRENADOR y fecha y localización de la tabla CAPTURA. Este informe se abrirá en una ventana diferente. Si hubiéramos marcado el check de incrustado, el informe saldría en la consola de abajo.



Con esta última combinación obtendremos el informe gráfico de pokémon el cual nos muestra una gráfica que evalúa el número de pokemons que hay en distintos rangos de nivel. (0-20, 21-50, 51-100).

