

Crear un proyecto llamado Ej1*** (donde *** son vuestras iniciales). El proyecto deberá tener el nombre de paquete com.liceolapaz.dam.*** (donde *** son vuestras iniciales).

El proyecto será una aplicación que permitirá acceder a una base de datos de productos y permitirá consultar, insertar, modificar y eliminar dichos productos.

En la pantalla inicial de la aplicación aparecerá un formulario de login en el que se comprobará si el usuario y contraseña son correctas.

Usuario

Contraseña

LOGIN

El único usuario autorizado a entrar en la aplicación será el usuario “admin”, cuya contraseña será “liceo”. En caso de que se introduzca algún otro usuario y/o contraseña se mostrará un mensaje de error. Si se introduce mal el usuario 3 veces seguidas se saldrá de la aplicación.

Usuario
user

Contraseña
.....

LOGIN Usuario y/o contraseña incorrectos

En el caso de que se introduzca bien el usuario se mostrará una pantalla con un listado de los jugadores que hay en la base de datos, un texto en la parte superior de la pantalla mostrando el número de jugadores que hay y se mostrará un botón en la barra de herramientas con el que se podrán introducir nuevos jugadores.

Jugadores disponibles		+	
		Número de jugadores: 4	
Messi	DL		
21534725 €	121 puntos		
LP7	DL		
7777777 €	77 puntos		
Keylor	PT		
6500002 €	89 puntos		
Albentosa	DF		
123 €	5 puntos		

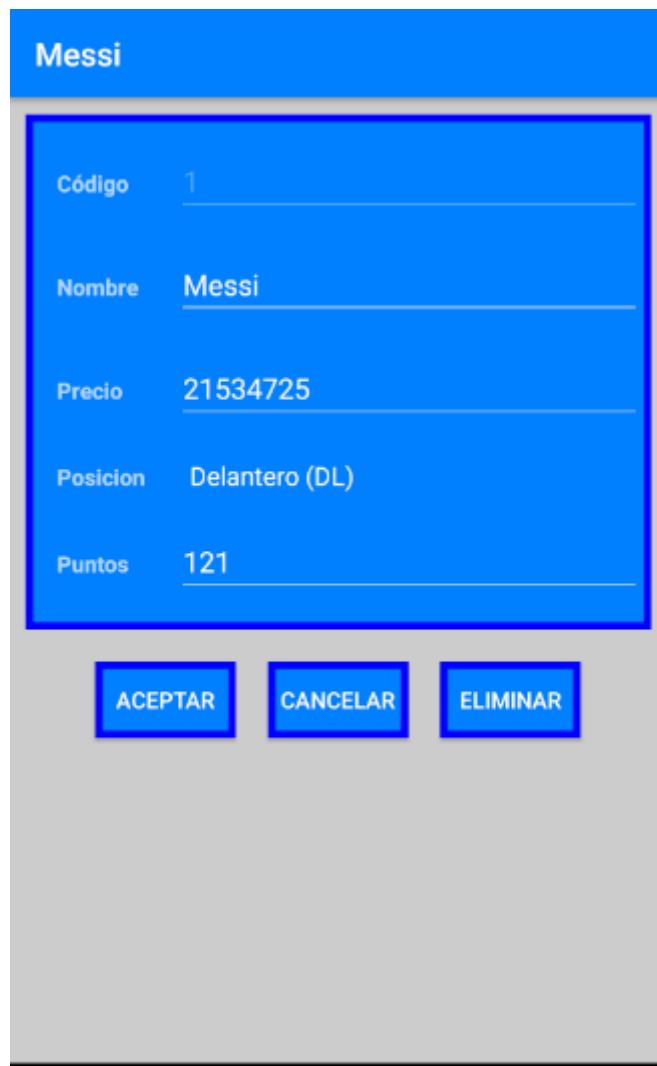
En la lista se mostrarán el nombre, la posición, los puntos y el precio del jugador. El resto de campos de la tabla no se mostrarán en esta pantalla.

La tabla de SQL de empleados tendrá los siguientes campos:

- Código: Un número entero. Será la clave primaria de la tabla
- Nombre: texto
- Precio: número decimal
- Posición: texto. Sólo podrá tener los siguientes valores: Portero, Defensa, Mediocampista y Delantero
- Puntos: número entero

Todos los campos de la tabla serán obligatorios.

Al pulsar sobre un jugador de la lista nos llevará a otra pantalla donde podremos modificar sus valores.



Formulario de edición de jugador. El formulario tiene un encabezado azul con el nombre 'Messi'. El cuerpo del formulario es un recuadro azul con una borde roja, que contiene cinco campos de texto con sus respectivos labels a la izquierda: 'Código' con el valor '1', 'Nombre' con el valor 'Messi', 'Precio' con el valor '21534725', 'Posicion' con el valor 'Delantero (DL)', y 'Puntos' con el valor '121'. Debajo del recuadro azul hay tres botones rectangulares azules con bordes rojos, etiquetados como 'ACEPTAR', 'CANCELAR' y 'ELIMINAR'.

Código	1
Nombre	Messi
Precio	21534725
Posicion	Delantero (DL)
Puntos	121

ACEPTAR CANCELAR ELIMINAR

En el campo de posición sólo se podrán escoger los valores válidos a través de una lista desplegable.

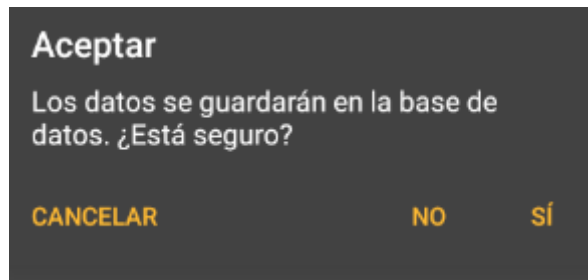
Messi

Código	1
Nombre	Messi
Precio	21534725
Posicion	
Puntos	

ACEPTAR

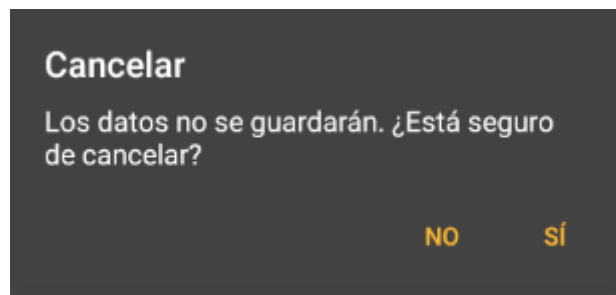
Portero (PT)
Defensa (DF)
Mediocampista (MC)
Delantero (DL)

Si se pulsa el botón “Aceptar” se mostrará un mensaje de confirmación antes de guardar los datos.



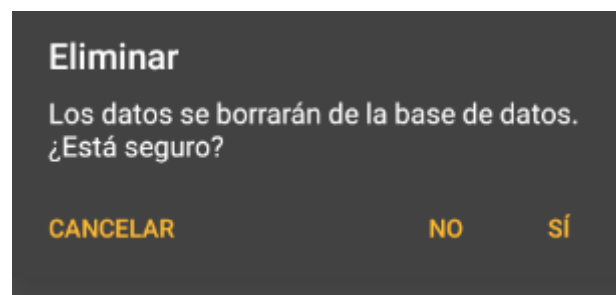
Si se pulsa la opción “Cancelar” se volverá al formulario de modificación. Si se pulsa la opción “No” se volverá a la lista sin haber grabado los datos en la base de datos. Si se pulsa “Sí” se volverá a la lista después de grabar los datos en la base de datos.

Si se pulsa el botón “Cancelar” se mostrará un mensaje de confirmación como el siguiente:



Si se pulsa la opción “Sí” se volverá a la lista sin haber grabado los datos en la base de datos. Si se pulsa “No” se volverá al formulario de modificación.

Si se pulsa el botón “Eliminar” se mostrará un mensaje de confirmación antes de borrar los datos.



Si se pulsa la opción “Cancelar” se volverá al formulario de modificación. Si se pulsa la opción “No” se volverá a la lista sin haber borrado los datos en la base de datos. Si se pulsa “Sí” se volverá a la lista después de borrar los datos en la base de datos.

En la pantalla de la lista de jugadores si se pulsa el botón de la barra de herramientas, saldrá un formulario similar al anterior donde se podrán introducir los datos del nuevo jugador.

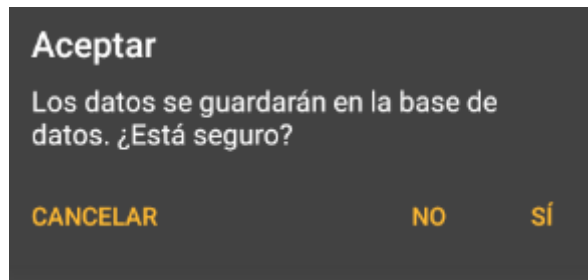
El formulario 'Nuevo Jugador' tiene un encabezado azul con el título 'Nuevo Jugador'. El cuerpo del formulario es un recuadro azul con una borde roja, que contiene los siguientes campos:

- Código:** Un campo de texto.
- Nombre:** Un campo de texto.
- Precio:** Un campo de texto.
- Posicion:** Un campo de texto con el valor 'Portero (PT)'.
- Puntos:** Un campo de texto.

Debajo del formulario, hay dos botones azules con bordes rojos: 'ACEPTAR' y 'CANCELAR'.

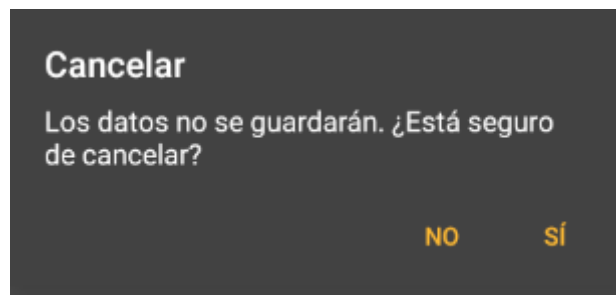
El código, al ser creado de forma automática, será un campo no editable.

Si se pulsa el botón “Aceptar” se mostrará un mensaje de confirmación antes de guardar los datos.



Si se pulsa la opción “Cancelar” se volverá al formulario de creación. Si se pulsa la opción “No” se volverá a la lista sin haber grabado los datos en la base de datos. Si se pulsa “Sí” se volverá a la lista después de grabar los datos en la base de datos.

Si se pulsa el botón “Cancelar” se mostrará un mensaje de confirmación como el siguiente:



Si se pulsa la opción “Sí” se volverá a la lista sin haber grabado los datos en la base de datos. Si se pulsa “No” se volverá al formulario de creación.