

TEMA12.

PROGRAMACIÓN GRÁFICA. SWING II

EJERCICIOS

PROGRAMACIÓN
CFGs DAW

Carlos Cacho

Raquel Torres

carlos.cacho@ceedcv.es

raquel.torres@ceedcv.es

Versión:180413.1322

Licencia



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

UD12. PROGRAMACIÓN GRÁFICA. SWING II

EJERCICIO

Nota: El diseño es libre.

1. Implementa una aplicación para gestionar una tienda de mascotas. En la tienda existirán diferentes tipos de animales: perros, gatos, loros y canarios. (La estructura es la misma que la del ejercicio 3 de la unidad 9).

La aplicación debe permitir:

- insertar animales al inventario.
- eliminar animales del inventario.
- imprimir los datos de todos los animales de la tienda.
- imprimir los datos de un animal seleccionado de la tienda.
- Guardar en fichero todos los animales de la tienda.
- Capturar todos los posibles errores que puedan producirse.