

Tarea de Entrega

Diseñar una aplicación de gestión con temática libre que cumpla las siguientes características

- Al menos 3 clases Modelo, con relaciones 1..N
 - 2 entidades
 - 1 relación
- Una Clase que implemente la lógica del negocio

Entrega:

Documentación (2 punto)

- Breve descripción del proyecto
- Gestión de errores controlados (equivalente a las actividades de clase)

Proyecto(

- Interfaz
 - Compuesta por una o varias clases. Es la única clase que interactúa con el usuario (entrada por teclado salida por pantalla)
 - Implementa los menús CRUD de cada una de las clases
- lógica
 - Clase o clases principales que componen los contenedores de las clases
 - Operaciones básicas CRUD
- Modelo
 - Implementación de las entidades mediante interfaz Serizable
- Persistencia (2 punto)
 - Gestor CSV encargado de leer y escribir la información en ficheros
- Excepciones: (2 punto)
 - Excepciones de persistencia y lógica del negocio
- Javadoc (1 punto)
 - Generado javadoc
- Junit de la persistencia (1 punto)
- Log (2 punto)
 - Almacenamiento permanente en ficheros de los errores en tiempo de ejecución de la aplicación

