

_		/ <b>-</b> /	•	``	
Dep.	a.	ını	orm	natio	са

Grupo: DAM1

Módulo 3 – UF5
Profesor: Javier Perea

Práctica 2 Swing - DAM1M03Programació

Los alumnos de STUCOM han decidido registrar los libros que se están leyendo en una aplicación. Los alumnos de DAM1M, se han ofrecido para programarla con las siguientes funcionalidades: [7p]

- **1. Registrar autor:** se deberá indicar el nombre, los apellidos y país de origen. No puede haber dos autores con el mismo nombre y apellidos.
- **2. Modificar autor:** se deberá dar a escoger entre los autores registrados y permitir modificar sus datos.
- 3. Borrar autor: se deberá dar a escoger un autor y se pedirá confirmación para borrarlo. Si se borra un autor deben borrarse todos los libros registrados en la aplicación de dicho autor.
- **4. Registrar libro:** no se pueden registrar libros si no hay autores registrados. Se deberá solicitar isbn, titulo, nº de páginas, género y autor. No puede haber dos libros con el mismo isbn.
- **5. Modificar libro:** se deberá dar a escoger entre los libros registrados y permitir modificar sus datos, excepto el isbn. El isbn se mostrará, pero no se podrá modificar.
- **6. Borrar libro:** se deberá dar a escoger entre los libros registrados y se pedirá confirmación para borrarlo.
- 7. Consultar libros: la pantalla contendrá dos listas desplegables, desde las que el usuario podrá buscar libros por autor, por género o por ambas cosas. Si el usuario deja en blanco las dos listas desplegables, se mostrarán todos los libros.

El programa debe estar estructurado siguiendo el **Modelo Vista Controlador (MVC)** tal y como se detalla en la imagen. Si es necesario se puede añadir un package con clases auxiliares.

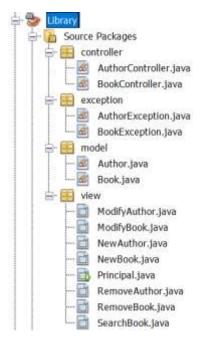


Dep. d'Informàtica

Grupo: DAM1

Módulo 3 - UF5

Profesor: Javier Perea



En todos los formularios se deben validar que los datos son correctos e informar al usuario si se produce cualquier error. Intenta programar en inglés el código de cara a una mayor "internacionalización". Se valorará positivamente el uso de colores, iconos o imágenes que hagan la aplicación más "user friendly". Una vez acabada obtenga desde Eclipse el archivo .jar [1p]

La aplicación ha de ser persistente, usa ficheros para guardar los datos. [2p]

A continuación, se muestran ejemplos de diferentes ventanas de la aplicación:

1) Ejemplo de menú principal:



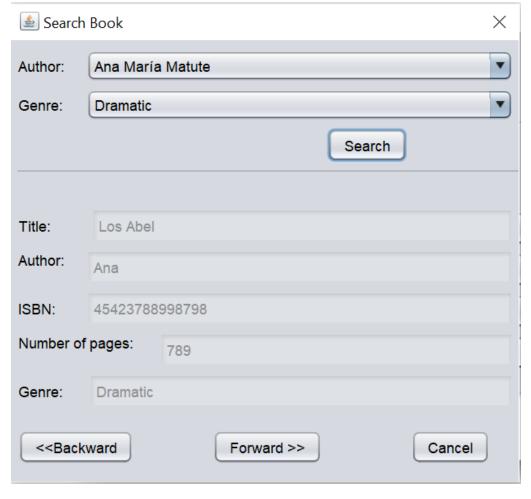


Dep. d'Informàtica				
Grupo: DAM1				
Módulo 3 – UF5				
Profesor: Javier Perea				

2) Ejemplo de formulario para dar de alta un autor



3) Ejemplo de formulario de búsqueda de libro





Dep. d'Informàtica

Grupo: DAM1

Módulo 3 – UF5

Profesor: Javier Perea

4) Ejemplo de formulario para borrar un libro.



5) Ejemplo de error al rellenar el formulario de nuevo autor.

