FLUJOS DEL PROGRAMA

Inicialización:

Al iniciar, el programa debe crear la instancia de aplicación -> QApplication. La clase (QApplication también permite establecer características comunes en la aplicación como por ejemplo el intervalo entre clicks para considerarse doble click, la hoja de estilo, el comportamiento del drag and drop, etc. Valorar en un momento dado gestionar esto a través de AppConfig).

Inicializar la base de datos:

* Establecer el nombre de la base de datos y la ruta.
* Genera una Base. La Base es la clase que actúa de plantilla para los modelos de la base de datos. Todos los modelos en python que se relacionan con las tablas de la base de datos se crean heredando de la Base.
* Crear el engine. El engine traduce las operaciones de Python en comandos SQL.
* Crear una Session. La Session es la clase que gestiona las operaciones y cambios en la base de datos.
* Crea las tablas definidas en el archivo de modelos (models.py) y puebla las tablas que correspondan con los elementos predefinidos en la configuración (nombre de sistemas, secciones de requisitado, etc.).

Inicializar la página principal:

* Inicializa los managers y la relación entre estos.
* Configura los botones de la vista: inicialmente los de “Editar” y “Eliminar” están deshabilitados hasta que se haga una selección en la tabla.
* Configura las tablas y las registra en PageManager.
* Main window (main\_window)
  + Cambios de página:
    - Signal/Slot: action\_view\_\*page\* (acción en menu bar) <-> change\_page (PageManager). Input: str con el nombre de la página destino -> stacked\_main.setCurrentIndex.
    - La variable current\_page se actualiza con la nueva página.
    - Si la página dispone de tabs, sitúa la primera como la visible inicialmente. Ui.tab\_\*\*.setCurrentIndex().
    - Los botones de “Edit” y “Delete” deben desactivarse cada vez que se cambia de página y no exista selección en la tabla.