

VideoClub

En este ejercicio se realizará un programa para gestionar un videoclub. En la primera parte desarrollaremos el apartado **Películas**.

Cada película tiene los siguientes atributos:

Un **identificador** numérico

El **título**, que será una cadena

El nombre del **actor** protagonista;

La **temática**, que se podrá seleccionar entre Acción, Aventura, Ciencia Ficción, Romance, Terror

El **guion** es un texto en el que se hace descripción de la película

Habrà un campo que indicará si la película está **disponible** o no;

Se deberán programar las siguientes funcionalidades:

1. Listar las películas existentes, *se proporciona ya codificado*:
 - a. El controlador realiza una petición de lectura al modelo_BD.
 - b. El modelo devuelve una **matriz** con los datos.
 - c. Con la matriz se carga el modelo de la tabla.
2. Mostrar los datos de una película cuando se seleccione de la tabla, permitiendo así:
 - a. Borrar el registro
 - b. Modificar el registro
 - c. Limpiar pantalla
3. Se podrá crear películas nuevas.

Utilizar MVC, aislando todo cuanto sea posible las funcionalidades de cada paquete.

Se proporciona el **modelo** de la clase **Pelicula**, el diseño de la **vista**, incluida la carga de la tabla. El **controlador** solo tiene codificada la carga de la tabla.

El ejercicio deberá realizarse en el orden indicado:

1. Listado de películas
2. Pintado de datos de una película
3. Limpiado de pantalla
4. Borrado de una película
5. Modificar una película
6. Crear nueva película

Antes de enfrentarse a un nuevo apartado, el anterior debe ser supervisado por el docente.