



# Interacción persona-computadora

## Práctica 6: Gestión de inmuebles con ADO.NET

### Objetivos de la práctica

- Manejar ADO.NET en modo desconectado.
- Diseñar una interfaz de usuario con los requisitos planteados en la aplicación.

### Funcionalidad de la práctica

La práctica deberá desarrollar parte de una aplicación de una inmobiliaria, gestionando a los propietarios, los vendedores, los inmuebles y las ventas realizadas. Para ello se dispone de una base de datos Access (Practica06.mdb) que tiene las siguientes tablas:

Tabla Propietarios			
Guarda información de los propietarios de los inmuebles			
Columna	Tipo	Tamaño	Descripción
DNI	Texto	15	Clave primaria
Apellidos	Texto	100	
Nombre	Texto	50	
Telefono1	Texto	15	
Telefono2	Texto	15	

Tabla Compradores			
Guarda información de los posibles compradores			
Columna	Tipo	Tamaño	Descripción
DNI	Texto	15	Clave primaria
Apellidos	Texto	100	
Nombre	Texto	50	
Telefono1	Texto	15	
Telefono2	Texto	15	

Tabla Inmuebles			
Guarda información de los inmuebles a la venta			
Columna	Tipo	Tamaño	Descripción
IdInmueble	Texto	10	Clave primaria
Propietario	Texto	15	DNI del propietario
Calle	Texto	100	
Numero	Texto	5	
Piso	Texto	5	
Puerta	Texto	5	
Poblacion	Texto	50	
Provincia	Texto	30	
CP	Texto	5	
NumHabitaciones	Texto	10	
Precio	Decimal	16	
Vendido	Sí/No	1	Valor lógico que indica si el inmueble ha sido vendido
Foto	Texto	255	Nombre de un archivo gráfico con la foto del inmueble

Tabla Ventas			
Cada vez que se realiza una venta se genera una fila en esta tabla			
Columna	Tipo	Tamaño	Descripción
IdInmueble	Texto	10	Junto con la columna FechaCompra forma la clave primaria de la tabla (se supone que no se vendará dos veces el mismo inmueble en el mismo día)
FechaCompra	Fecha/Hora	8	Junto con la columna IdInmueble forma la clave primaria de la tabla
Vendedor	Texto	15	DNI del propietario de la casa
Comprador	Texto	15	DNI del comprador de la casa

Un ejemplo del archivo Practica06.mdb se encontrará en el campus virtual o en el sitio [colimbo.net](http://colimbo.net).



La aplicación deberá llevar a cabo las siguientes tareas:

- Gestión de la tabla de Propietarios. Se deberá poder insertar nuevos propietarios, borrarlos o eliminarlos. Además es necesario algún sistema de navegación que permita al usuario moverse entre los distintos propietarios.
- Gestión de la tabla de Inmuebles. Únicamente será obligatorio que el usuario pueda **dar de alta** nuevos inmuebles.
- Gestión de las ventas. Esta parte de la aplicación deberá:
  - Permitir navegar entre todos los inmuebles disponibles.
  - Permitir buscar el inmueble por código postal (puede haber varios inmuebles con el mismo código postal).
  - Permitir buscar el inmueble por precio. El usuario introducirá dos valores y se deberán mostrar todos los inmuebles cuyo precio esté entre esos dos valores (puede haber varios inmuebles que estén entre esos valores).
  - Una vez seleccionado el inmueble se deberá indicar el comprador y proceder a la venta.
  - Al vender un inmueble, el campo vendido se pondrá a verdad.
  - Al vender un inmueble, se añadirá una fila en la tabla Ventas con los datos de la venta.

También deberá realizar el diseño adecuado de los distintos formularios de la aplicación, la disposición de los controles y las interacciones necesarias para realizar las tareas necesarias siguiendo las normas de diseño de interfaces vistos en la asignatura.

### **Normas de entrega**

La práctica se realizará de forma individual antes de la fecha indicada en el Campus Virtual. Se deberá subir al campus un archivo comprimido del directorio completo de la solución.

### **Evaluación**

Además del correcto funcionamiento, se evaluará también el diseño de la interfaz que deberá seguir las recomendaciones de diseño de aplicaciones Windows que aparecen en el tema 3 de la asignatura.

La práctica contará hasta 1,5 puntos de la nota final de la asignatura.