

Pràctica 1: Conversor de moneda universal

Josep Maria Ribó

Setembre, 2009

1 Objectiu

Es tracta de desenvolupar una petita aplicació web que converteixi monedes de dos països qualssevol (que hagin estat inserits a la Base de dades).

L'aplicació ha de permetre conversions amb una nova moneda tan bon punt com aquesta moneda s'hagi inserit a la base de dades, sense haver de modificar cap element del codi de l'aplicació.

L'aplicació ha de mostrar un formulari html on l'usuari escriurà un **import**, una **moneda d'origen** i una **moneda de destinació**

Quan l'usuari accepti, l'aplicació haurà de mostrar el resultat de la conversió i haurà de demanar-ne una altra.

2 Elements a utilitzar

Per implementar aquesta petita aplicació usareu:

- Servlets (optatiu)
- Pàgines JSP
- Java beans. Almenys un java bean que encapsuli la funcionalitat de conversió
- Tags. Us proposo que useu la biblioteca de tags JSTL
- Base de dades. Les monedes que l'aplicació accepta en un moment determinat estan guardades en una base de dades. Podeu usar la tecnologia JDBC.
- En cas que es produeixi algun error, mostrar una pàgina especial d'errors.

3 Elements optatius

Elements optatius que es poden usar en aquesta pràctica:

- La pàgina pot mostrar una llista desplegable de les monedes disponibles a la base de dades per fer conversions.
- Ús de `DataSource` i JNDI per fer més abstracte l'accés a la base de dades
- Construcció de les consultes usant `PreparedStatement`

4 Entorns de desenvolupament

L'aplicació es desenvoluparà en **Netbeans**, usant **Derby** com a gestor de bases de dades i desplegant-la a **Tomcat**.

Derby és el gestor que porta incorporat l'entorn de desenvolupament de Java i al que Netbeans s'hi connecta molt fàcilment.