

Práctica 04. Selecciones y objetos

Dado el proyecto y la interfaz que se encuentran en el archivo adjunto a la práctica, realizar las modificaciones necesarias para la siguiente funcionalidad:

La interfaz deberá mostrar la lista de Estados con objetos tipo Estado a partir de la información del archivo **estados.dat** que se encuentra en el proyecto.

La interfaz deberá mostrar la lista de Atractivos con objetos tipo Atractivo a partir de la información del archivo **atractivos.dat** que se encuentra en el proyecto, solo se deberán cargar aquellos atractivos que coincidan con el estado seleccionado.

Se deberán mostrar los Radio Button con objetos de tipo MedioTransporte para que el usuario elija la forma en la que viajaría.

Se deberán mostrar los Check Boxes con objetos tipo Servicio para que el usuario elija otras opciones que acostumbra tener en sus viajes.

Al presionar el botón Registrar, se deberá mostrar la siguiente información: clave del Estado, clave del Atractivo, clave del medio de transporte y clave de los elementos seleccionados en los check boxes.

Requerimientos Adicionales.

- Al cargar la interfaz, solo aparecerá la lista de estados, con una primera opción que diga “ESTADOS” con clave “EDO”
- Al seleccionar un estado, se mostrará la lista de atractivos y el resto de los elementos
- Si se selecciona nuevamente la opción “ESTADOS”, desaparecerán los otros elementos
- Cada que se oculten los elementos, se deberán limpiar las selecciones de los check boxes
- Se deberá seleccionar una forma de viaje por defecto (auto)