

## Consignas generales:

---

- A. Utilizar nombres de identificadores claros y significativos.
- B. Todas las estructuras de datos deben ser declaradas como local con excepción de las enumeraciones
- C. Escoger las estructuras de control teniendo en cuenta la legibilidad de código y el funcionamiento óptimo del mismo.
- D. Elegir las estructuras de datos y tipos de datos más adecuados al requerimiento teniendo en cuenta el uso de memoria y las operaciones a realizar.
- E. Modularizar el código con buen criterio.
- F. Evitar la redundancia de código.
- G. Cada vez que se deba ingresar un dato, mostrar una leyenda adecuada.
- H. Después de cada error de ingreso mostrar un mensaje acorde indicando la situación y reintentar el ingreso del dato.

## Requerimientos:

---

- En una venta de ropa masculina se quiere mantener el stock actualizado de los artículos.
- Las ropas se identifican por un número secuencial empezando por 1.
- Los tamaños de ropa son 'P', 'M' y 'G'. Estos valores deben formar parte de una enumeración llamada "Tamaños"
- Crear un vector de dos dimensiones donde una dimensión corresponde a cada tipo de ropa y la otra dimensión a cada tamaño. Cada elemento va a contener el stock de la ropa según su tamaño. El valor de stock es un entero positivo hasta 50000.

## Implementación:

---

Crear un módulo en un proyecto de consola llamado Ajedrez que implemente las siguientes funcionalidades:

1. Incorporar el código adjunto en el archivo Library.vb.
  - a. GetRopas(): devuelve la lista de ropas a manipular.
  - b. GetAllTamaños(): Devuelve los tamaños de ropa disponible.
  - c. GetTamaño(): Devuelve un tamaño de ropa a partir de un valor.
  - d. MostrarStock(): imprime el vector de stock
- ~~2. Completar y corregir el código del método GetRopas().~~
3. Crear un método sub para mostrar todas las ropas junto a su identificador (ver ejemplo en la siguiente captura de pantalla)



```
Microsoft Visual Studio Debug Console
1 - Camisa hombre lisa
2 - Pantalón hombre executive
3 - Short de vestir
4 - Corbata color liso
5 - Remera fashion
6 - Remera playera
Ingreso el Id de ropas:
```

4. Crear un método sub para ingresar un identificador de ropa. Validar mediante una función el número no sea negativo y no sobrepase la longitud del vector de ropas.

5. Crear un método sub para ingresar un tamaño de ropa, previamente mostrar los tamaños disponibles en un solo renglón. Validar la letra corresponda a un elemento de la enumeración de tamaños de ropa, ver punto 1.b. El tipo de dato obtenido debe ser la enumeración Tamaños, ver 1.c.
6. Crear un método sub para ingresar si es un ingreso o egreso de ropas con los caracteres "+" y "-" respectivamente. Validar con una función el carácter.
7. Crear un método sub para ingresar la cantidad de ropas a mover. Validar con una función que le valor sea positivo y si es egreso no sea mayor al stock actual.
8. Crear un método sub para actualizar el vector de stock, este recibe el identificador de ropa, el tamaño, el tipo de movimiento y la cantidad.
9. Completar y corregir el método MostrarStock provisto para mostrar el vector de stock como aparece en la siguiente captura de pantalla.

Ropa/Tamaño	P	M	G
0	0	0	0
1	0	0	0
2	0	0	0
3	0	0	0
4	0	0	0
5	0	0	0

10. Implementar el método main() según el diagrama simplificado adjunto utilizando los procedimientos creados previamente.

