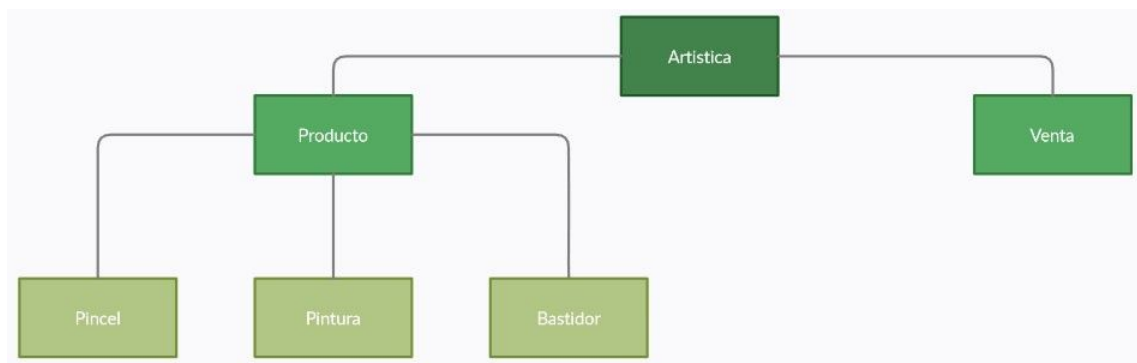


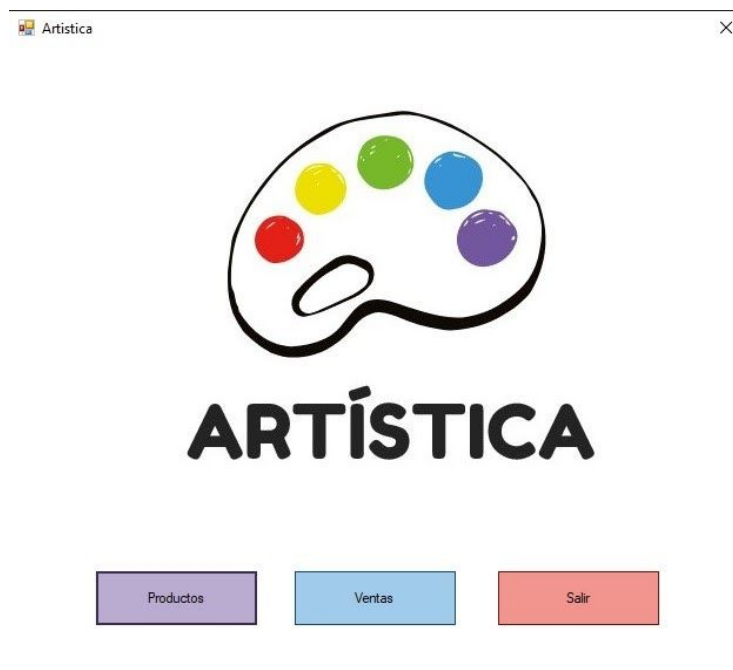
DOCUMENTACIÓN ARTÍSTICA TP4

Alejandra Escubilla Taxis - 2A

Este programa consta de 2 partes fundamentales para el manejo de datos de un comercio, en este caso una artística, donde encontraremos por un lado la parte de productos(pinceles, pinturas y bastidores): aquí podremos visualizar una lista de productos disponibles, que, al estar conectada a una base de datos editable desde el programa, nos permite gestionar las ventas y los productos fácilmente; y por el otro lado las ventas, donde podremos visualizar las ventas realizadas.



Aquí un vistazo general de la disposición de los elementos en el forms:



Productos

Guardar

Agregar

Editar

Eliminar

Vender

id	nombre	marca	stock	precio
3	Pincel	Escoda	1	120
5	Pincel	Arteza	2	250
7	Pincel	DaVinci	2	300
8	Pintura	Alba	5	400
9	Pintura	Winsor&Ne...	2	600
11	Pintura	Caran d'Ache	4	570
13	Pintura	Faber-Castell	4	530
14	Pastel	Sargent	5	1200

Pantalla general de los productos donde podremos visualizar, editar, eliminar, vender y guardar los cambios.

Artística - Producto

Art. N°

Producto

Marca

Stock

0

Precio

Confirmar

Cancelar

En esta ventana podremos agregar productos a la base de datos. Consta de varias opciones para especificar las características de cada producto.

The 'Vender' window is a simple application window with a title bar containing a small icon and the text 'Vender'. The main area has a light gray background. It contains the following elements:

- Producto:** A label followed by the text 'Pincel'.
- Cantidad:** A label followed by a text input field containing the number '1' and a small spinner control.
- Precio Final:** A label followed by the text '\$120.00'.
- Buttons:** Two buttons at the bottom. The left button is blue with the text 'Vender'. The right button is red with the text 'Cancelar'.

En esta ventana se realizan ventas especificando las características del producto y se calculará el valor total de la venta.

The 'Ventas' window is a simple application window with a title bar containing the text 'Ventas'. The main area has a light gray background. It contains the following elements:

- Header:** The word 'Ventas' in a large, bold, black font.
- List Area:** A large rectangular box with a thin black border. Inside the box, at the top left, is the text '*** VENTAS ***' followed by a line of asterisks and a blank line below it, indicating a list of sales.

En esta ventana se mostrará el listado de ventas efectuadas por el negocio.

Excepciones

Ubicado en el proyecto: Excepciones.

ArchivosException

Excepción que se lanza cuando hay problemas con los archivos.

DepositoLlenoException

Excepción que se lanza cuando la capacidad del depósito llegó al límite.

FueraDeStockException

Excepción que se lanza cuando no hay stock del archivo seleccionado.

ProductoRepetidoException

Excepción que se lanza cuando se quiere agregar un producto que ya existe.

Test unitarios

Ubicado en el proyecto: UnitTest.

```
[ExpectedException(typeof(ProductoRepetidoException))]
```

```
public void TestProductoRepetidoException()
```

Método de testeo que espera una excepción al ingresar un producto que ya existe.

```
[ExpectedException(typeof(ArchivosException))]
```

```
public void TestArchivos()
```

Método de testeo que espera una excepción al abrir un archivo que no existe.

```
public void TestSerializarXml()
```

Método de testeo que serializa la artística.

```
public void TestPrecioFloat()
```

Método de testeo que verifica que un atributo del producto pincel sea de tipo float.

Tipos genéricos

Ubicado en el proyecto: Archivos.

```
interface IArchivos<T>
```

Es parte de la interfaz, permitiendo que el usuario defina el tipo de dato al momento de la construcción de una clase determinada.

Interfaces

Ubicado en el proyecto: Archivos.

interface IArchivos<T>

Interfaz que se ocupa del manejo de archivos.

bool Guardar(string archivo, T datos);

Firma de un método que guarda datos en un archivo.

bool Leer(string archivo, out T datos);

Firma de un método que lee datos de un archivo.

Archivos y serialización

Ubicado en el proyecto: Archivos.

public bool Guardar(string archivo, string datos)

public bool Leer(string archivo, out string datos)

Métodos que implementan las funcionalidades descritas en las interfaces.
Manejan archivos de texto.

public bool Guardar(string archivo, T datos)

public bool Leer(string archivo, out T datos)

Métodos que implementan las funcionalidades descritas en las interfaces.
Manejan archivos xml.

Bases de datos

Ubicado en el proyecto: ArtisticaApp y BaseDeDatos.

Funcionalidades que permiten el manejo de Base de datos.

Hilos

Ubicado en el proyecto: ArtisticaApp → Principal.

Thread hilo;

Hilo que muestra la fecha y la hora.

Eventos

public delegate void DelegadoFechaHora();

public event DelegadoFechaHora Evento;

Se encargan de actualizar la hora.

Metodos de extension

```
public static string MostrarVentasSinEncabezado(this Artistica artistica)
```

Método de extensión que muestra el listado de ventas sin encabezado.