

## **Trabajo práctico N°3**

**Nombre:** Juan Alvaro Elena

**Mail:** Alvaroelena97@gmail.com

**Curso:** 2°D

### **Funcionalidad**

El programa tiene la funcionalidad de crear dos tipos de productos, alimentos y herramientas. Al iniciar el programa se cargan automáticamente los materiales a partir de una base MySQL, esta permitirá iniciar el funcionamiento del programa, en caso de no poder cargar los materiales, estará la opción de cargar los materiales a partir del backup.

El programa realizará un backUp cada 1 minuto guardando los materiales en la carpeta del programa

Al completar las casillas te va a permitir elegir entre alimentos y herramientas, cada una de ellas utiliza diferentes valores e ingredientes que serán necesarios cargar.

Cuando sea necesario completar la casilla de ingredientes se deberá fijar la Cantidad del producto que se desea crear con la cantidad de materiales disponibles, si no provocara un error y el producto no será creado.

Si es necesario crear un producto y no se encuentra la cantidad de materiales correspondientes, se podrá marcar uno en su lista y luego al tocar el botón de "Recargar materiales", se le incrementara la cantidad en 10

Al estar corriendo el programa y agregando materiales, estos se subirán automáticamente a la base de datos apenas son agregados, en caso de utilizar el backUp recordar antes de cerrar hacer un guardar manual para asegurarse que los materiales estén guardados.

Es necesario que en la carpeta del programa se encuentren los siguientes materiales guardados en forma de archivo: Harina, Leche, Chocolate, Hierro, Aluminio, Cobre.

Al necesitar ver un producto ya cargado clickeando en la lista de productos y clickeando el botón "Mostrar información" revelará toda la información necesaria. Después de ingresar los productos si es necesario se podrá guardar un informe de todos los productos creados que se guardará en la carpeta del programa con el nombre "Productos".

### **Temas utilizados**

#### **-Excepciones:**

Proyecto: Entidades - Clase: MisExcepciones

Veces que se utilizan

\*clase Xml, Serializadora, Texto en el proyecto Serializadora

\*en el form se utiliza en las líneas 81, 169, 259, 288, 312, 334

\*en las Excepciones se utiliza por si no puede guardar, así no hace un loop

#### **-Test Unitarios**

Proyecto: Test Unitario - Clase: TestUnitario

#### **-Tipos Genéricos**

Proyecto:Entidades - Clase:Fábrica  
Proyecto:Serializadora - Clase:Xml, Serializadora

**-Interfaces:**

Proyecto:Entidades - Clase:IClass se utiliza en: Producto,Alimento,Herramienta

Proyecto:Serializadora - Clase:IArchivos se utiliza en:Serializadora, Xml

**-Archivos y serialización:**

Proyecto:Serializadora - Clase: Texto, Xm, Serializadora

\*en el form se utiliza en la línea 326,285,256

\*en la clase MisExcepciones existe una función para guardar un log de las excepciones

**-Sql:**

Proyecto:Serializadora - Clase: Conexion

En el form líneas 50,420

**-Hilos:**

En el form Línea 69,164,377

**-Eventos y Delegados:**

En el form Línea 26,105,114

**-Metodos De Extension:**

Proyecto:Entidades - Clase: Extensora

En el form Linea 89