

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. Es necesario antes de empezar a utilizar el programa cargar los materiales para poder realizar la creación de productos.

Al completar las casillas te va a permitir elegir entre alimentos y herramientas, cada una de ellas utiliza diferentes valores e ingredientes que serán necesario 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 terminar de utilizar el programa si se quiere guardar la cantidad de materiales restantes, es necesario tocar el botón "Guardar materiales" y esta información quedará disponible para la siguiente vez que se abra el programa

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 linea 326,285,256

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