

Actividades UT6 -3: Mensajería

- Seguir las pautas de nomenclatura indicadas en clase
- Asociar en todos los casos un icono a la aplicación y a los formularios
- Evitar entregar proyectos con advertencias de SonarLint
- Se debe tomar como guía de cada ejercicio el ejecutable correspondiente.

Modificar la aplicación de gestión de personas creada en la actividad anterior, implementando la comunicación entre las diferentes partes de la aplicación:

- La vista-modelo del diálogo para añadir una nueva nacionalidad enviará un mensaje de **difusión** informando de la nacionalidad añadida, al que deberá suscribirse la vista-modelo de la vista de añadir personas para añadir la nacionalidad al listado.
- La vista-modelo de la vista de añadir personas enviará un mensaje de **difusión** informando de la nueva persona añadida, al que se suscribirá la vista-modelo de la vista del listado de personas para actualizar el listado.

Además, añadiremos una nueva funcionalidad a la aplicación para que el usuario pueda consultar los datos de la persona seleccionada en el listado de personas. Para ello habrá que realizar las siguientes tareas:

1. Crear un nuevo *UserControl* para mostrar los datos de una persona. Los datos no deben ser editables (utilizar la propiedad *IsReadOnly* de los *TextBox*).
2. Crear la vista-modelo asociada a la nueva vista.
3. Añadir un nuevo botón en la ventana principal, que mostrará la nueva vista.
4. La vista-modelo asociada a la nueva vista enviará un mensaje de **solicitud** a la vista-modelo del listado de personas, preguntando por la persona seleccionada.