PROGRAMACIÓN VISUAL (INGENIERÍA EN TELEMÁTICA)

PROGRAMACIÓN VISUAL I (INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN)

PRÁCTICA 2: DISEÑO DE CLASES Y LISTAS UTLIZANDO INTERFACES GRÁFICAS

Conceptos:

- Clases y objetos con el lenguaje C#.
- Propiedades de clases.
- Implementación de interfaces gráficas (formularios).
- Uso de listas.
- Manejo de eventos.

Enunciado de la Práctica:

Esta práctica es una continuación de la practica 1, se deberán cumplir todos los requerimientos de la practica 1 pero ahora se hará uso de listas (tipo List<>).

Para esta práctica se pide lo siguiente:

- 1. Antes de guardar un auto se debe validar cada uno de los campos, es decir, evitar que el usuario deje un campo en blanco o que ingrese un dato incorrecto.
- 2. Al guardar un auto se debe almacenar en una lista, y limpiar todos los campos.
- 3. Al dar click sobre el botón visualizar se debe mostrar un formulario que visualice en una tabla los autos ingresados.
- 4. El formulario "visualizar" tendrá una caja de texto que permita hacer búsqueda de autos por marca.
- 5. El formulario visualizar también tendrá un botón que permita eliminar un auto seleccionado en la tabla.

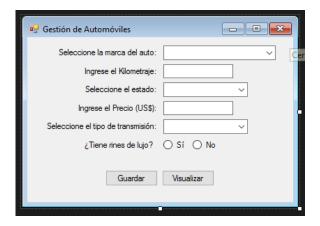


Fig. 1. Formulario principal

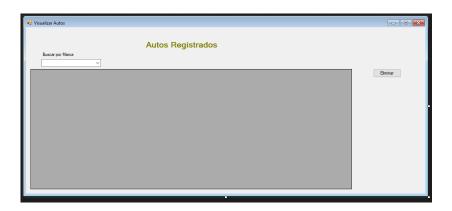


Fig. 2. Formulario "Visualizar"