



Tecnicatura Universitaria en Programación

PROGRAMACIÓN II

Parcial





Tecnicatura Universitaria en Programación Secretaría Académica



Índice

Parcial	2
Enunciado:	2



Tecnicatura Universitaria en Programación Secretaría Académica



Parcial

Enunciado:

Se necesita desarrollar una aplicación que permita registrar **los equipos del mundial** Qatar 2022. Para ello Ud. dispone de un proyecto incompleto que deberá completar, comprimir y adjuntar a la tarea configurada en UVS para esta instancia de evaluación.

Se pide:

Conectar la aplicación con el servidor de base de datos del laboratorio mediante la siguiente cadena de conexión: "Data Source=sqlgabineteinformatico.frc.utn.edu.ar;Initial Catalog=Qatar2022;User ID=alumnoprog22;Password=SQL+Alu22". Así mismo dispone de un script de creación para conectarse locamente a su equipo: Qatar2022.sql

```
ALTER PROCEDURE [dbo].[SP_INSERTAR_EQUIPO]
@pais varchar(50),
   Columnas
                                                         @director_tecnico varchar(50),
         - id_equipo (PK, int, No NULL)
                                                         @id int output
                                                     AS
          pais (varchar(50), No NULL)
                                                    BEGIN
          director_tecnico (varchar(50), No NULL)
                                                         INSERT INTO Equipos (pais, director_tecnico)
                                                         VALUES (@pais, @director_tecnico);
                                                         SET @id = SCOPE_IDENTITY();
                                                     END;
ALTER PROCEDURE [dbo].[SP_INSERTAR_DETALLES_EQUIPO]
   Columnas
                                                 @id_equipo int,

→ id_equipo (PK, FK, int, No NULL)

                                                 @id_persona int,
         id_persona (PK, FK, int, No NULL)
                                                 @camiseta int,
         amiseta (int, No NULL)
                                                 @posicion varchar(50)
                                              AS
         posicion (varchar(50), No NULL)
                                             BEGIN
                                                 INSERT INTO Jugadores_Equipo(id_equipo,id_persona,camiseta, posicion)
                                                 VALUES (@id_equipo, @id_persona, @camiseta, @posicion);
                                              END;
dbo.Personas
                                                   ALTER PROCEDURE [dbo].[SP_CONSULTAR_PERSONAS]
                                                    AS
   Columnas
                                                   BEGIN
         id_persona (PK, int, No NULL)
```

END;

nombre_completo (varchar(100), No NULL)

clase (int, NULL)

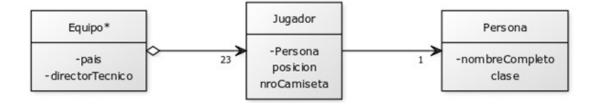
SELECT * from Personas ORDER BY 2;



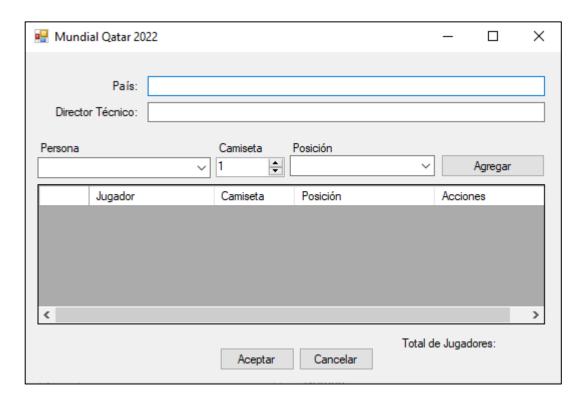
Tecnicatura Universitaria en Programación Secretaría Académica



 Crear las clases necesarias del modelo de dominio que se muestra en la siguiente figura (solo deberá crear las indicadas con *):



- Definir una capa de acceso que permita consultar personas y registrar los datos completos de un equipo de fútbol.
- Apartir de la siguiente interfaz de usuario, realizar las validaciones necesarias y programar los eventos necesarios para poder dar de alta un equipo:



- Al cargar el formulario se deberá tener el combo de personas cargado según los registros de la tabla Personas.
- Deberá validar los campos obligatorios según la definición de campos de tabla Equipos
- Deberá controlar que dentro de un equipo una persona no puede cubrir dos posiciones diferentes.



Tecnicatura Universitaria en Programación Secretaría Académica



- Deberá controlar que el número de camiseta esté comprendido entre 1 y 23 y además no se puede repetir dentro de un equipo.
- Deberá programar una opción Quitar que permita eliminar una persona de la grilla de jugadores del equipo que se está registrando.
- Al confirmar se deberá controlar que se hayan ingresado datos de al menos un jugador.
- Deberá indicar la navegación de los componentes de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.
- Al registrar un equipo se deberá mostrar un mensaje de confirmación y la pantalla deberá quedar lista para una nueva carga.
- En todo momento deberá mostrar el total de jugadores ingresados al equipo actual.
- Deberá garantizar siempre que el equipo se graba completo o no se graba.

Éxitos Programación II.

Nota:

En el código del formulario indique CURSO – LEGAJO – APELLIDO – NOMBRE.