TP FINAL

GONZALO COLORITTO

2E - LABORATORIO II

Descripcion del proyecto:

La aplicación se basa en un sistema de premios de electrodomesticos, una persona se puede dar de alta y elegir un premio. Hay una lista precargada de premios que se pueden seleccionar, y una vez que ya se hayan seleccionado se puede ver con la opción “Filtrar” lo que se quiera ver, por ej: el premio mas elegido por las mujeres.

Se pueden cargar los datos previamente hechos a travez de los botones “Cargar datos” y “Cargar personas”, además de poder imprimir la información con el botón imprimir ticket que dejara un archivo en el escritorio.

Los premios se elegirán a travez de la ventana “Archivo->Elegir premio”.

Implementacion de las clases:

**Clase 10: Excepciones.** El programa esta plagado de excepciones y hay una clase propia con una excepción que recibe el texto a mostrar.

**Clase 11: Pruebas unitarias.** Dentro de la solución hay un proyecto llamado “Testing”, dentro de este hay 3 clases, Una general (para probar el sistema completo) y dos clases mas sobre archivos Xml y Json respectivamente, para leer y guardar información en la carpeta Bin.

**Clase 12 y 13: Generics e Interfaces.** Estan implementados en la clase IArchivador que se lo pasa a ArchivoXml, para darle un poco de libertad a la clase en cuanto a las listas que va a serializar.

**Clase 14: Archivos.** Implementados en las clases ArchivoXml (para serealizar/deserializar las listas de premios y electrodomesticos), en ArchivoJson(para levantar la información de las personas hardcodeadas) y poir ultimo en la clase impresor(para imprimir el ticket con la información y datos de la lista).

**Clase 17: Delegados.** Se usan delegados por ej. en btnImprimir\_Click que se utiliza para asignar texto a una variable.

**Clase 19: Eventos.** Se utilizan en la clase Impresor, para despedir un mensaje por con un messagebox.