



ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

VICERRECTORADO ACADÉMICO

DIRECCIÓN DE DESARROLLO ACADÉMICO



FACULTAD: INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA **CARRERA:** SOFTWARE

GUÍA DE PRÁCTICAS DE LABORATORIOS, TALLERES Y CENTROS DE SIMULACIÓN DE APLICACIONES INFORMÁTICAS

INTEGRANTES

Samuel Yambay 7065 Jefferson Hinojoza 7445 Karina Moreno 7189 Angel Guaño 7337 Jhostin Quispe 7365 Evelin Parra. 7056

LUGAR DONDE SE REALIZA LA PRÁCTICA: EN CLASES ASINCRÓNIAS DE LA ASIGNATURA





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

PRÁCTICA NO. 01

DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN ORIENTADA A EVENTOS

FECHA: 2024 - 12 - 06

1 OBJETIVO

Desarrollar de una aplicación orientada a eventos, aplicando estructuras secuenciales, de control, repetición y arreglos del lenguaje de programación C# para dar solución a un problema de mediana complejidad, el cual consiste en desarrollar una aplicación de un proveedor que suministra piezas: Ingresar, eliminar, buscar, modificar, Aplicando la Metodología SCRUM.

2 INSTRUCCIONES

Describir la metodología, recursos, materiales y equipos necesarios para el desarrollo de la práctica.

- 1) Identificar y analizar el problema asignado por cada grupo.
- 2) Encontrar una solución mediante una lluvia de ideas por parte del grupo
- 3) Aplicar una metodología de desarrollo de software para implementar la solución.
- 4) Realizar todas las pruebas antes de presentar y ser evaluada.

3 PROCEDIMIENTO

- 1) Seleccionar una metodología de desarrollo de software.
 - a. Análisis
 - i. Problema.
 - ii. Objetivos. General y específicos.
 - iii. Recursos Humanos, Técnicos y Económicos
 - iv. Requisitos.
 - v. Casos de Uso

b. Diseño

i. En la Parte de diseño de Interfaz, utilizar una herramienta de diseño: Mockup (no es obligatoria) para las interfaces

c. Implementación

i. Incorpora el código de la Aplicación

d. Implantación.

- i. Presentar la aplicación.
- 2) Realizar un listado de los conocimientos aplicados en el desarrollo de la Aplicación.





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

3.1 Análisis

3.1.1 Problema

La necesidad de gestionar de manera eficiente la información de los proveedores y los materiales que suministran es crucial para optimizar los procesos de compra y abastecimiento en la empresa. En la situación actual, no contar con un sistema adecuado para registrar y consultar datos relevantes, como el nombre, dirección, ciudad y provincia del proveedor, así como las características de las piezas (color, categoría, precio y cantidad), genera problemas.

3.1.2 Objetivos

3.1.2.1 General

Desarrollar un sistema de gestión de proveedores y materiales que permita optimizar la administración de la información relacionada con los proveedores y las piezas que suministran, mejorando la eficiencia en la toma de decisiones.

3.1.2.2 Específicos

- Facilitar el ingreso de un nuevo proveedor.
- Permitir la eliminación eficiente de un proveedor.
- Ofrecer una función de búsqueda rápida general o piezas

3.1.3 Recursos

3.1.3.1 Humanos

- Autores del proyecto: 5 estudiantes pertenecientes a la carrera de Software, de la Facultad de Informática y Electrónica, en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.
- 3 diseñadores de interfaces de usuario
- 2 desarrolladores de Software con experiencia en C# y .NET
- 1 scrum master o líder de proyecto





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

	Autores
Desarrolladores	-Samuel Yambay -Jefferson Hinojoza -Karina Moreno -Angel Guaño -Jhostin Quispe -Evelin Parra.

3.1.3.2 Técnicos

- Microsoft Visual Studio para el desarrollo en Windows Forms.
- Herramientas de gestión de proyectos (Visual Studio)
- Figma
- Implementación de 6 Computadoras Windows 10, RAM: 4 8 GB, Espacio: Disco Duro 50 Mb

3.1.3.3 Económicos:

-Transporte: 0,30 c/u

0,60 c/u día 1 0,60 c/u día 2 0,60 c/u día 3

Total, cada por persona: 1.80 \$

Total: \$ 10,80

-Comida: 1.50 c/u

1,75 en el día 1 1,75 en el día 2 1,75 en el día 3

Total, cada por persona: 5,25 \$

Total: \$31,50

-Internet:

\$20.00 mensual

-Luz eléctrica

0,14 vatio por hora

168 horas Total: \$23.52





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

Recurso	Valor unitario	Valor total
Internet	\$20.00	\$20.00
Comida	\$5.25	\$31.50
Luz eléctrica	\$0.14	\$23.52
Transporte	\$1.80	\$10.80
Computadoras	\$700	\$4.200
Total		\$4.285,82

3.1.4 Requisitos.

3.1.4.1 Requisitos funcionales:

- Implementar un módulo para el registro de proveedores, incluyendo campos para nombre, dirección, ciudad y provincia.
- Diseñar un sistema que permita registrar las piezas suministradas por cada proveedor, con datos como color, categoría, precio y cantidad.
- Desarrollar un método de búsqueda que permita localizar proveedores y piezas
- Proporcionar una función para editar la información de proveedores y piezas
- Incluir una función de eliminación con confirmación para remover datos de proveedores y piezas de manera segura.





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

Módulo del usuario

Número de requisito	RF 01				
Nombre	Ingresar datos del proveedor				
Descripción	El sistema debe ingresar a los proveedores				
Precondiciones	N/A				
Entradas	Datos del usuario (Nombre, Dirección, Ciudad, Provincia)				
Proceso	El sistema tendrá una opción para ingresa al Proveedor				
Salidas	Registro del proveedor				
Restricciones	Los campos son obligatorios para registrar de manera adecuada al proveedor				

Número de requisito	RF 02			
Nombre	Registro de las piezas			
Descripción	El sistema debe ingresar las piezas			
Precondiciones	N/A			
Entradas	Datos de la pieza			
Proceso	El sistema tendrá una opción el ingreso de la pieza			
Salidas	Ingreso de la pieza			
Restricciones	Los campos son obligatorios para registrar de manera adecuada el material			

Número de requisito	RF 03
Nombre	Buscar proveedores y piezas
Descripción	El sistema debe permitir buscar al proveedor
Precondiciones	La información debe estar previamente ingresada
Entradas	N/A
Proceso	El sistema mostrara al proveedor buscado
Salidas	Datos del proveedor
Restricciones	Los datos deben estar ingresados correctamente

Número de requisito	RF 04
Nombre	Permite editar información del proveedor





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

Descripción	El sistema debe permitir editar los datos de proveedor
Precondiciones	Los materiales deben de estar previamente ingresados
Entradas	N/A
Proceso	El sistema modificara los datos del proveedor.
Salidas	Datos de los materiales
Restricciones	Los datos a modificar no pueden quedar vacios

Número de requisito	RF 05
Nombre	Eliminar los proveedores
Descripción	El sistema deberá eliminar proveedores que no tienen ninguna actividad
Precondiciones	Los proveedores deben estar registrados en el sistema para poder eliminar
Entradas	Datos del proveedor a eliminar a eliminar
Proceso	El administrador tendrá una opción que le permitirá eliminar cualquiera de los datos del proveedor
Salidas	Proveedor eliminado
Restricciones	Que si se desea eliminar debe estar registrado

3.1.4.2 Requisitos no funcionales:

- Diseñar una interfaz de usuario clara y sencilla que facilite la interacción con el sistema.
- Asegurar un desempeño óptimo del sistema, incluso al manejar grandes volúmenes de información.
- Implementar medidas sólidas de seguridad para garantizar la protección de los datos confidenciales.
- Garantizar que el sistema sea adaptable a diversas resoluciones de pantalla y dispositivos.





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

3.1.5 Casos de uso

1) Ingresar nuevo proveedor:

- a. Actor: Usuario Administrador.
- b. Flujo:
 - i. El usuario administrador abre el formulario de ingreso de proveedor.
 - ii. Completa los campos requeridos (nombre, dirección, etc.).
 - iii. Confirma el registro

2) Eliminar proveedor:

- a. Actor: Usuario Administrador.
- b. Flujo:
 - i. El usuario selecciona la opción de eliminar proveedor.
 - ii. Selecciona el proveedor a eliminar.
 - iii. Confirma la eliminación.

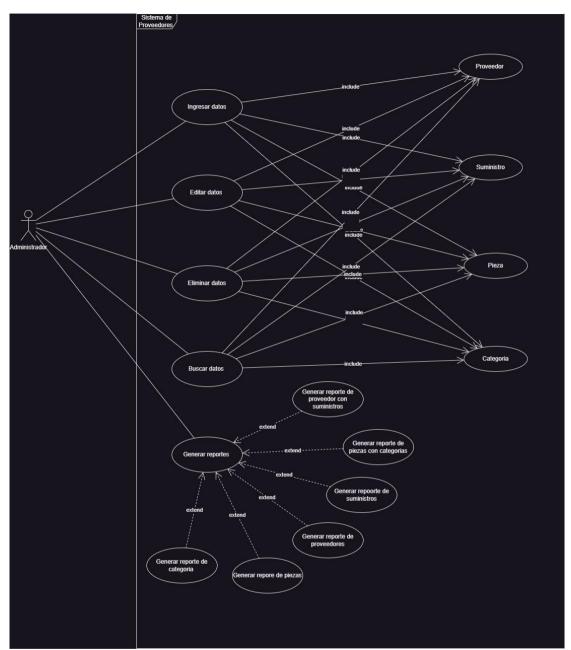
3) Buscar material:

- a. Actor: Usuario Administrador.
- b. Flujo:
 - i. El usuario ingresa términos de búsqueda en la barra de búsqueda.
 - ii. La aplicación muestra resultados coincidentes.





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I



3.2 Diseño

3.2.1 Consideraciones de diseño

3.2.1.1 Diseño de interfaz de usuario (UI):

- Formulario proveedor
- Página de búsqueda proveedor
- Pagina registro de pieza
- Pagina de registro de categoría





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

- Pagina registro de proveedor
- Pagina suministro

•

3.2.1.2 Diseño de arquitectura:

- Capa de presentación (Windows Forms).
- Capa de lógica
- Capa entidad
- Capa datos

3.2.1.3 Consideraciones de seguridad:

- Registro de proveedor.
- Autorización para acciones específicas.

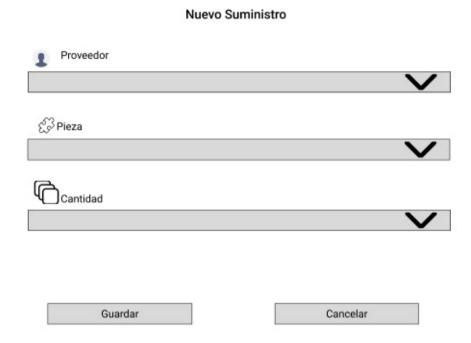




ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

3.2.2 Prototipo de Interfaz en Figma

3.2.2.1 Interfaz – suministro



3.2.2.2 Interfaz – registro-proveedor





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

Registro de Proveedor Nombre Direccion Ciudad Provincia Guardar Cancelar

3.2.2.3 Interfaz – Ingreso categoría

Nombre de la Categoría Precio
Precio



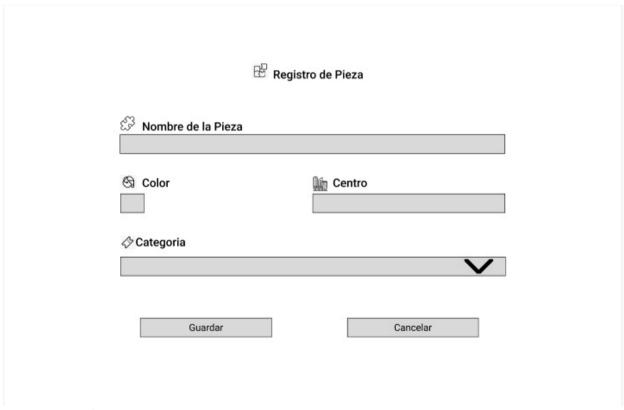


ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

3.2.2.4 Interfaz – login

Reportes	Inicio	Insertar	Buscar	Modificar	
		Prov	veedor		
	Nombre			Conocer al Prove	edor

3.2.2.5 Interfaz – registro pieza



3.2.2.6. Menú de reportes





Reportes	Inicio	Insertar	Buscar	Modificar	
Proveedores					
Pieza		Proveedor			
Sumir	istros	Plov	eedoi		
Repo	orte 5			Conocer al Provee	dor
Repo	rte 6				





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

3.2.2.6 Buscar pieza

Reportes	Insertar	Buscar	Eliminar	Modificar		
		Pi€	Pieza			
Proveedor						
	Nombre		72	Conocer al Provee	edor	

3.2.2.7 Insertar

Reportes	Insertar	Buscar	Eliminar	Modificar	
	Proveedor				
	Pic	eza			
		Piov	reedor		
Nombre				Conocer al Provee	edor

3.2.2.8 Modificar





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

Reportes	Insertar	Buscar	Eliminar	Modificar	
	olor e	Pi	eza		
		Prov	reedor	Prov	eedor
	Nombre			Conocer al Prove	edor

3.2.2.9 Proveedor

3.2.2.10 Eliminar proveedor





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I



3.2.2.11 Editar proveedor



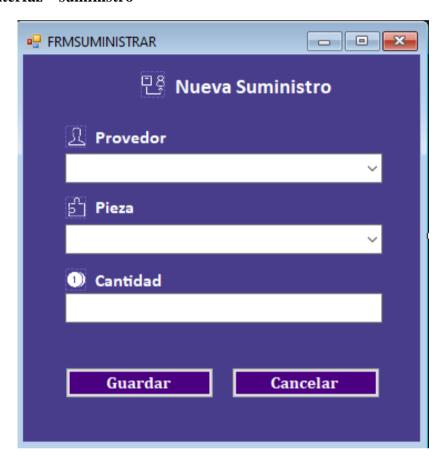




ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

3.2.3 Interfaz en Visual Studio

3.2.3.1 Interfaz – suministro



3.2.3.2 Interfaz – registro-proveedor

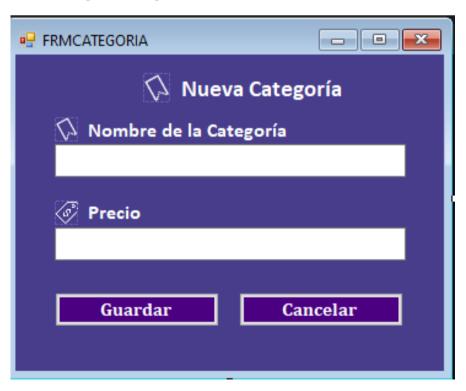




ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I



3.2.3.3 Interfaz – Ingreso categoría







ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

3.2.3.4 Interfaz – Login

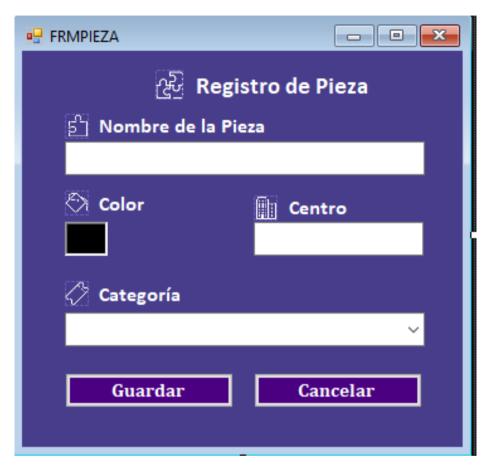


3.2.3.5 Interfaz – registro pieza





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I



3.2.4 Tarjetas





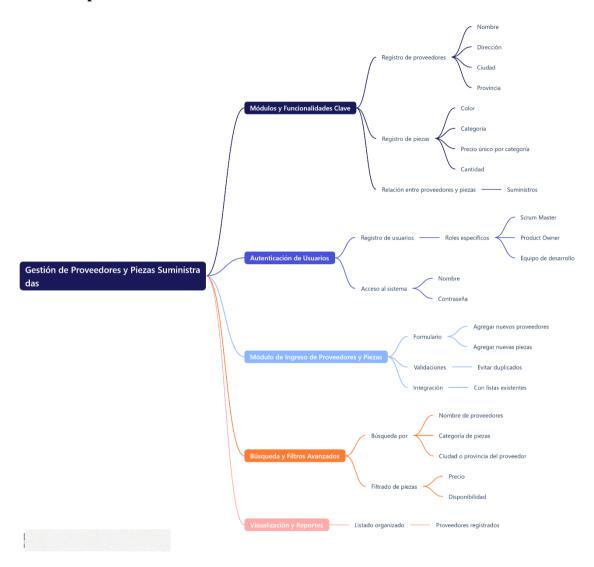
Preparación	Inicio del brainstorming en la reunión de sprint planning	Generación de Ideas	Categorización de Ideas	Priorización	Iteración y mejora continua
Identificar los datos clave que deben registrarse en el sistema de proveedores (nombre, dirección, ciudad, piezas, etc.).	El Product Owner presenta los requisitos iniciales del sistema, como el módulo de registro de proveedores y piezas.	Ideas para funcionalidades: Registro de provedores con campos clave. Busqueda avanzada de piecura de piecura. Reportes automáticos sobre inventarios y costos.	Interfaz de usuario: diseño intuitivo, menús claros Gestión de datos: registro,	Must have (indispensable): Registro de proveedores y piezas, búsquedas avanzadas.	¿Qué funcionó bien durante el sprint?
Definir los roles del equipo Scrum: Scrum Master, Product Owner y equipo de desarrollo.	Se plantean preguntas clave:	Preguntas clave: • ¿Cómo simplificamos la experiencia del usuario? • ¿Qué métricas necesitamos para evaluar el	búsqueda y eliminación de proveedores/piez as.	Should have (deseable); Reportes automáticos.	¿Qué se puede optimizar en el próximo ciclo?
Establecer los objetivos del proyecto: optimizar la gestion de proveedores y piezas suministradas.	¿Qué funcionalidades son esenciales para el MVP (producto mínimo viable)?	exito del sistema?	generación automática de informes de inventarios y precios.	Could have (opcional): Personalización de categorías.	
	¿Cómo garantizamos la trazabilidad entre proveedores y piezas?				





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

3.2.5 Mapa:



3.2.6 Listado de Conocimientos Aplicados en el Desarrollo de la Aplicación:

- Trabajo en equipo.
- Conocimiento en C# y Plantillas de Windows Forms (.net Framework).
- Conocimiento en Mockup.
- Conocimiento en StarML.
- Diseño en interfaz de usuario





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

4 RESULTADOS

Descripción de los resultados que se obtuvo al final de la práctica de laboratorio.

- Logramos crear un sistema que facilita la gestión de proveedores, permitiendo registrar y organizar información de manera más eficiente. Este sistema también incluye funciones para monitorear suministros y generar reportes útiles, lo que mejora la toma de decisiones dentro de una empresa.
- Durante la práctica, mejoramos nuestras habilidades en C# y exploramos el desarrollo de aplicaciones de escritorio usando Windows Forms. Esto nos ayudó a entender mejor cómo manejar eventos, conectar bases de datos y estructurar el código de forma ordenada y escalable.
- Aprendimos a diseñar interfaces de usuario que sean claras y fáciles de usar. Prestamos atención a que los componentes estén bien organizados y adaptados al flujo del usuario, combinando funcionalidad con un diseño agradable.
- Este proyecto fue una gran oportunidad para fortalecer la colaboración. Nos organizamos bien, dividimos tareas y resolvimos problemas juntos. Fue importante trabajar en equipo porque todos aportamos ideas y aprendimos a escuchar y coordinar.
- Implementamos bases de datos para gestionar la información del sistema. Creando tablas, relaciones y consultas eficientes, aprendimos más sobre SQL y cómo organizar datos de manera profesional.
- Reflexionamos sobre cómo este sistema no solo optimiza los procesos actuales, sino que también tiene potencial para crecer e incluir nuevas funciones según las necesidades de la empresa.
- Enfrentamos varios desafíos durante el desarrollo, pero logramos superarlos al analizar las situaciones y buscar soluciones prácticas. Esto mejoró nuestras habilidades para resolver problemas y pensar de forma lógica.
- Nos enfocamos en escribir código limpio y en documentar todo correctamente. Esto asegura que el sistema sea fácil de entender y pueda ser mejorado en el futuro por nosotros o por otros.





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

ANEXOS DEL CODIGO

CAPA DATOS

- CONEXIÓN

```
ः CapaDatos
                                                                    🕶 🔩 CapaDatos.Conexion
                                                                                                                                                → 😭 Abrir()
                      using System.Collections.Generic;
using System.Data.SqlClient;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
                       namespace CapaDatos
                                   public string cadena = "Data Source = DESKTOP-MRQRIVS; Initial Catalog = Ejercicio5; Integrated Security = True ";
public SqlConnection conectar = new SqlConnection();
                                         conectar.ConnectionString = cadena;
                                  13 referencias
public void Abrir()
{
                                               conectar.Open();
Console.WriteLine("Conexion Exitosa");
                                         |
| catch (Excention ex)
                                 13 referencias
public void Abrir()
{
       19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
                                              conectar.Open();
Console.WriteLine("Conexion Exitosa");
                                       catch (Exception ex)
                                             Console.WriteLine(ex.ToString());
                                 16 referencias
public void Cerrar()
{
                                       conectar.Close();
```

OPERACIONES





```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Data;
using System.Data.SqlClient;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
namespace CapaDatos
{
            Conexion objConexion = new Conexion();
               ublic void IngresarProv(Entidades Datos)
                 objConexion.Abrir();
string CadenaSql = "INSERT INTO prov(nombre, direccion, ciudad, provincia)" +
"Values ('" + Datos.nombreE + "','" + Datos.direccionE + "', '" + Datos.ciudadE + "','" + Datos.provinciaE +
                 SqlCommand Comando = new SqlCommand(CadenaSql, objConexion.conectar);
                 Comando.ExecuteNonQuery();
objConexion.Cerrar();
           public DataTable ObtenerProveedorYPiezas(string nombreProveedor)
{
                 DataTable dataTable = new DataTable();
                        objConexion.Abrir();
                       string query = @"
                  SELECT
                     p.nombre AS NombreProveedor,
p.direccion AS Direccion,
p.ciudad AS Ciudad,
p.provincia AS Provincia,
pi.nombreP AS NombrePieza,
pi.color AS Color,
pi.categ AS Categoria,
c.precio AS Precio,
s.cantidad AS Cantidad
                  INNER JOIN
                     pieza pi ON s.nombreP = pi.nombreP
                   INNER JOIN
| suministra s ON p.nombre = s.nombre
                       pieza pi ON s.nombreP = pi.nombreP
                  INNER JOIN

categoria c ON pi.categ = c.categ
                  WHERE
                       p.nombre = @NombreProveedor";
                       SqlCommand cmd = new SqlCommand(query, objConexion.conectar);
cmd.Parameters.AddWithValue("@NombreProveedor", nombreProveedor);
                        SqlDataAdapter adapter = new SqlDataAdapter(cmd);
adapter.Fill(dataTable);
                        objConexion.Cerrar();
                        Console.WriteLine("Error al obtener proveedor y piezas: " + ex.Message);
                        objConexion.Cerrar();
                  return dataTable;
```





```
return dataTable;
                       ireferencia
public void IngresarPieza(Entidades Datos)
{
78
79
80
81
81
82
83
84
85
86
87
99
99
95
96
97
96
97
91
102
103
104
107
108
109
111
112
113
114
115
116
117
                                  objConexion.Abrir();
                                  \label{thm:condition}  \mbox{SqlCommand(CadenaSqlInsert, objConexion.conectar);}  \mbox{ComandoInsert.ExecuteNonQuery();} 
                                  string CadenaSqlActualizarCategoria = 0"

IF EXISTS (SELECT 1 FROM total_por_categoria WHERE categ = 0Categ)

BEGIN
                                            UPDATE total_por_categoria
SET total_piezas = total_piezas + 1
WHERE categ = @Categ
                                             UPDATE total_por_categoria
SET total_piezas = total_piezas + 1
WHERE categ = @Categ
                                  END
ELSE
                                        BEGIN
INSERT INTO total_por_categoria (categ, total_piezas)
VALUES (@Categ, 1)
                                  SqlCommand ComandoActualizar = new SqlCommand(CadenaSqlActualizarCategoria, objConexion.conectar); ComandoActualizar.Parameters.AddWithValue("@Categ", Datos.categE);
                                  ComandoActualizar.ExecuteNonQuery();
                                  objConexion.Cerrar();
                             catch (Exception ex)
                                  Console.WriteLine("Error al insertar pieza y actualizar la categoría: " + ex.Message);
objConexion.Cerrar();
                       Tremerencia
public void IngresarSuministro(Entidades Datos)
{
```





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

```
public void IngresarSuministro(Entidades Datos)
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
131
132
133
134
135
136
137
149
141
143
144
153
154
155
156
                                  objConexion.Abrir();
                                 SqlCommand ComandoInsert = new Sc
ComandoInsert.ExecuteNonQuery();
                                                                          SqlCommand(CadenaSqlInsert, objConexion.conectar);
                                 string CadenaSqlActualizarProveedor = @"

IF EXISTS (SELECT 1 FROM total_suministros_proveedor WHERE nombre = @Nombre)

BEGIN

UPDATE total_suministros_proveedor

SET total_suministros = total_suministros + @Cantidad

WHERE nombre = @Nombre
                                                       INSERT INTO total_suministros_proveedor (nombre, total_suministros)
VALUES (@Nombre, @Cantidad)
                                  SqlCommand ComandoActualizarProveedor = new SqlCommand(CadenaSqlActualizarProveedor, objConexion.conectar);
                                  Console.WriteLine("Error al insertar suministro y actualizar el proveedor: " + ex.Message);
                        Treferencia
public void IngresarCategoria(Entidades Datos)
{
 159
160
161
162
163
164
165
166
167
178
179
171
172
173
174
175
                             obiConexion.Abrir():
                             string precioTexto = Datos.precioE.ToString().Replace(',',','');
decimal precio = decimal.Parse(precioTexto, System.Globalization.CultureInfo.InvariantCulture);
                             string CadenaSql = "INSERT INTO categoria (categ, precio) VALUES ('" + Datos.categE + "', @Precio)";
                             SqlCommand Comando = new SqlCommand(CadenaSql, objConexion.conectar);
                             Comando.Parameters.AddWithValue("@Precio", precio);
                             Comando.ExecuteNonQuery();
objConexion.Cerrar();
                        public List<string> ObtenerCategorias()
                             List<string> categorias = new List<string>();
```

CAPA ENTIDAD

- ENTIDADES





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

LOGICA DATOS

```
using CapaDatos;
using CapaEntidades;
  using System. Collections. Generic;
using System. Data;
using System. Linq;
using System. Linq;
using System. Text;
using System. Threading. Tasks;
v namespace CapaLogica
              Operaciones objOperacion = new Operaciones();
Entidades objEntidades = new Entidades();
              1 referencia
public void InsertarProv(Entidades Datos)
{
                   objOperacion.IngresarProv(Datos);
              1 referencia
public void InsertarPieza(Entidades Datos)
{
                   objOperacion.IngresarPieza(Datos);
                  objOperacion.IngresarPieza(Datos);
             1 referencia
public void IngresarCategoria(Entidades Datos)
{
                  objOperacion.IngresarCategoria(Datos);
             1 referencia
public void IngresarSuministro(Entidades Datos)
{
                  objOperacion.IngresarSuministro(Datos);
             l referencies
public List<string> ObtenerCategorias()
{
                  return objOperacion.ObtenerCategorias();
             public List<string> ObtenerPieza()
{
                  return objOperacion.ObtenerPiezas();
```





ASIGNATURA: Aplicaciones Informáticas I

```
public Entidades ObtenerPiezaPorNombre(string nombrePieza)
                        return objOperacion.ObtenerPiezaPorNombre(nombrePieza);
                   public void EliminarProveedor(string nombreProveedor)
{
 57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
                        objOperacion.EliminarProveedor(nombreProveedor);
                   public Entidades ObtenerProveedor(string nombreProveedor)
{
                        return objOperacion.BuscarProveedorPorNombre(nombreProveedor);
                   public void ModificarProveedor(Entidades Datos)
{
                        objOperacion.ModificarProveedor(Datos);
                   1 referencia
public void ModificarProveedor(Entidades Datos)
{
68
69
70
71
72
                       objOperacion.ModificarProveedor(Datos);
                   public DataTable ObtenerProveedorYPiezas(string nombreProveedor)
                       return objOperacion.ObtenerProveedorYPiezas(nombreProveedor);
77
78
79
80
81
82
83
84
85
                   public DataTable ObtenerNombresProveedores()
                       return objOperacion.ObtenerNombresProveedores();
```

CAPA PRESENTACION







