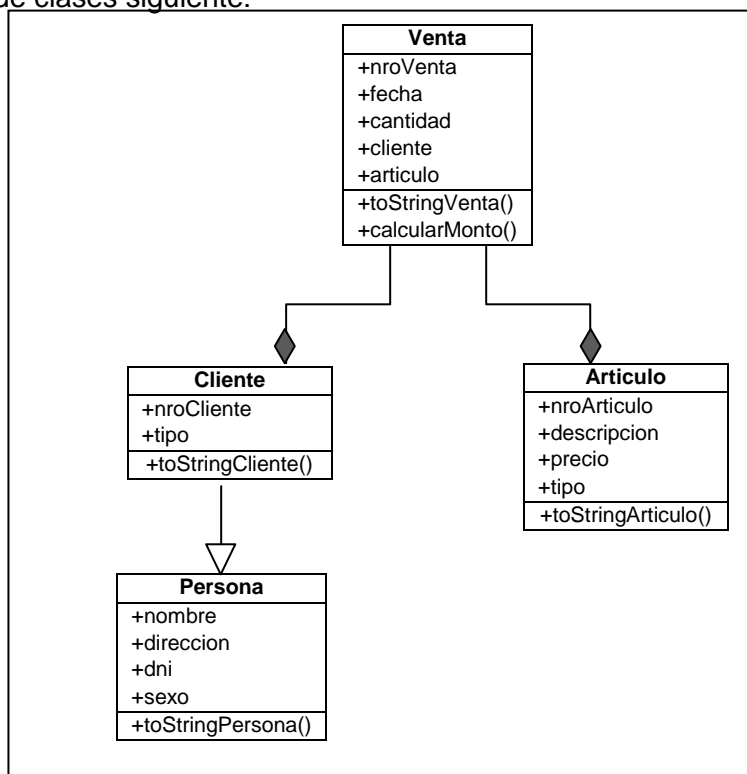


Práctico Final de Programación 1

- 1) En un proyecto nuevo en C# cree las clases necesarias y sus relaciones que respondan al diagrama de clases siguiente:



Para interpretar mejor el diagrama tenga en cuenta que:

- Un Cliente es una Persona (herencia).
- Una Venta tiene un Cliente (composición)
- Una Venta tienen un Artículo.

Tipo de cliente puede ser:

- 1- Responsable Inscripto
- 2- Monotributista
- 3- Consumidor Final

El atributo Sexo puede tener los siguientes valores:

- True: Femenino
- False: Masculino

Nota: Terminar correctamente cada punto antes de continuar con el siguiente.

- 2) Crear un entorno visual donde se puedan cargar y mostrar los atributos de la clase
- 3) Agregar los objetos visuales al entorno para mostrar los resultados de los cálculos siguientes:
- a) Monto total de todas las ventas cargadas
 - b) Cantidad de artículos vendidos en total
 - c) Promedio del monto de las ventas realizadas
 - d) Datos del Artículo más barato
 - e) Datos de la venta con la mayor cantidad de artículos vendidos (todos los datos, incluido los del clientes y artículo)
 - f) Promedio del monto de venta por tipo de cliente
 - g) Porcentaje de ventas por tipo de cliente
 - h) Porcentaje de clientes Responsables inscriptos de sexo masculino.
 - i) Porcentaje de artículos con precios mayores a \$ 500
 - j) Informar si hay más ventas a clientes responsables inscriptos, monotributistas o consumidores finales.
- 4) Asegurar que el entorno visual:
- Tenga una navegabilidad cómoda para el usuario como así también el uso de fuentes (tamaños y tipos), colores, imágenes e íconos
 - Valide datos de entrada, es decir que no se permita el ingreso de texto o se no deje la caja de texto en blanco en caso de ser utilizados para cargar atributos numéricos.

- Emita mensajes al usuario que sean amigables y entendibles para éste.
 - Habilite y deshabilite objetos (botones de comando o cajas de texto) del entorno en forma conveniente.
- 5) Agregar botones de comando que permitan salir de la aplicación, cargar una instancia del objeto nuevo, registrar, etc.