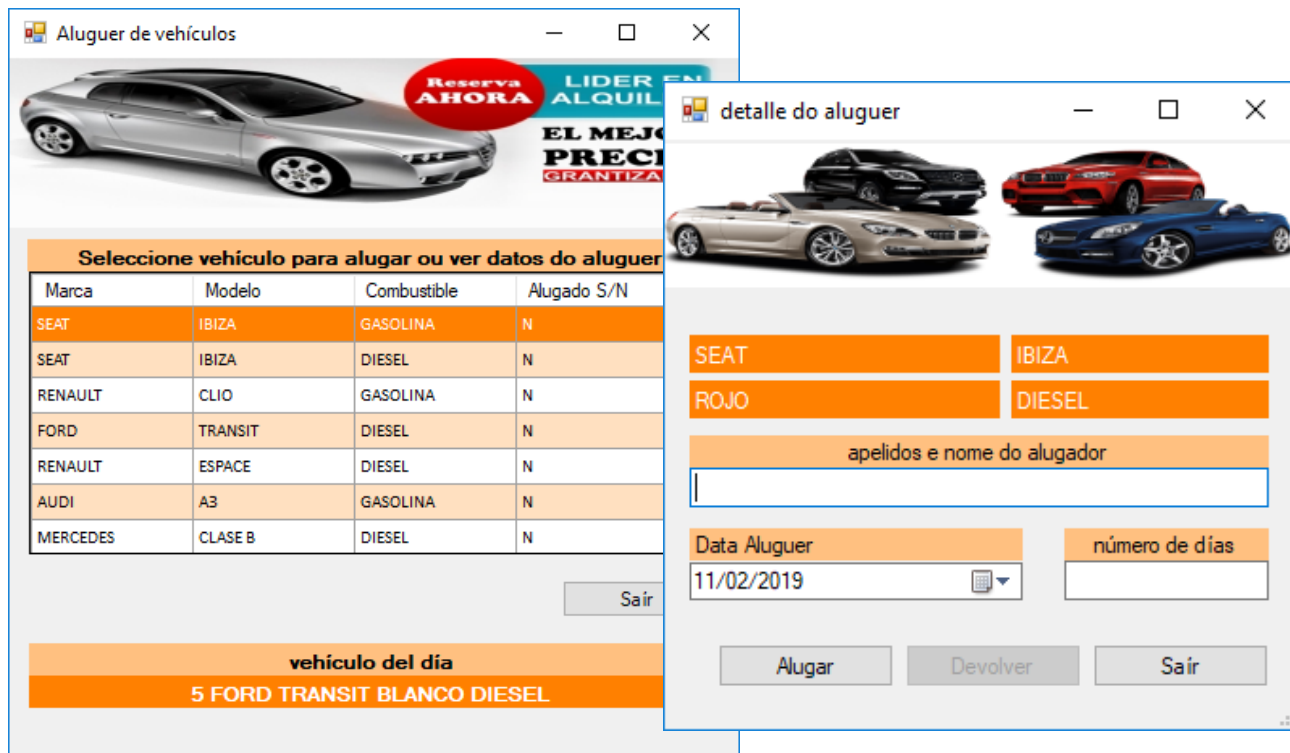


Nome _____

PROXECTO Aluguer Vehículos

Crear un proxecto en C# cunha aparencia semellante a da imaxe e coas seguintes características e comportamento. (O proxecto entrégase parcialmente codificado)



Funcionamento paso a paso:

Trátase de rexistrar o aluguer de vehículos dunha empresa. O proceso emprega unha base de datos de nome “**AluguerVehiculos**”, que conta con dúas táboas coa estrutura das imaxes.

Vehiculos	
Nombre del campo	Tipo de datos
IdVehiculo	Autonumérico
Marca	Texto
Modelo	Texto
Color	Texto
Combustible	Texto
Alugado	Texto

Aluguer	
Nombre del campo	Tipo de datos
IdAluguer	Autonumérico
IdVehiculo	Número
Apenom	Texto
DataAluguer	Fecha/Hora
NDías	Número

Inicio.- No formulario inicial aparecen os datos principais dos vehículos dispoñibles. A columna “Alugado s/n” indica se ese vehículo está xa alugado a algún usuario (S) ou se está dispoñible para o seu aluguer (N).

Ademais a etiqueta *vehículo do día*, amosa os datos dun vehículo elixido ó chou entre os vehículos do sistema que cumpran a condición de non estar alugados. Esta etiqueta non varía durante a execución, a non ser que ese vehículo se alugue. Nese caso amosaremos outro que cumpra as condicións como vehículo do día, No caso de non haber vehículos para aluguer esta etiqueta amosaría o texto informativo “**non hai vehículos para aluguer**”.

Accións.- Cando facemos “click” nunha das filas da lista, accedemos a outro formulario (formulario de aluguer) no que aparecen tódolos datos do vehículo, é dependendo de si está alugado ou non (S ou N) variará o seu comportamento.

- Se o vehículo sobre o que facemos “click” **non está alugado (N)**

- Estará dispoñible o **botón Alugar**, o botón Devolver estará desactivado.
- Cumprimentaremos os datos da persoa que aluga o vehículo, a data, e os días que ten pensado dispor do mesmo.
- Ó premer no **botón Alugar** desencadéanse as seguintes accións:

Nome _____

- pídese confirmación da acción que se vai a realizar
- na **táboa vehículos** modifícase o campo Alugado a unha "S"
- engádesse un rexistro a **táboa aluguer** cos datos da operación
- péchase o formulario

- Se o vehículo sobre o que facemos "click" **xa está alugado (S)**

- Estará dispoñible o **botón Devolver**, o botón Alugar estará desactivado.
- A única acción que podemos facer neste caso é devolver o vehículo. Cando prememos no **botón Devolver** desencadéanse as seguintes accións:
 - pídese confirmación da acción que se vai a realizar
 - na **táboa vehículos** modifícase o campo Alugado a unha "N"
 - bórrase o rexistro dese aluguer da **táboa aluguer**
 - péchase o formulario

O **botón saír** sempre estará activo, e pechará o formulario sen facer algunha outra acción.

Codificación que se pide:

Existen dúas clases xa codificadas `clsVehiculo` e `clsAluguer`. Cos métodos e propiedades que posúen debería ser suficiente para desenvolver todo o proxecto, pero se consideras necesario engadir algún método máis, podes facelo.

- Solucionar **posibles problemas de visibilidade** de información do `DataGridView` (só deben aparecer os datos referentes a marca, modelo, combustible e alugadoSN)
- Codificación completa dos dous formularios.