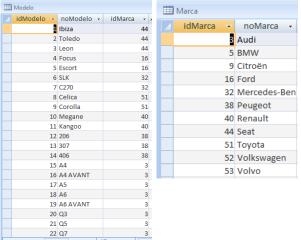
Nome\_\_\_\_\_

## **PROXECTO Parking**

Crear un proxecto en C# cunha aparencia semellante a das imaxes e coas seguintes características e comportamento.



Trátase dun PARKING no que rexistramos a entrada e saída de vehículos. Para levar a cabo este rexistro empregamos unha base de datos de nome **bdParking** que posúe tres táboas: Parking, Marca e Modelo...



Cando accedemos á aplicación soamente estarán dispoñibles os botóns "Saida" e "Entrada".

**SAIDA:** cando prememos neste botón activarase o groupBox "parking matrículas", e no combo "matrícula" escolleremos a matrícula do vehículo que abandona o parking. Unha vez seleccionada, os datos de matrícula, marca e modelo amósanse no groupBox "datos do vehículo" pero non

## Parking					
	id ▼	matricula	÷	idMarca 🕶	idModelo 🕶
	1	1111AAA		44	2
	2	2222BBB		51	8
	3	2222CCC		3	21
	5	4411FJJ		3	16
	6	4242BLD		52	31
	7	7788JVC		40	10

se activa ningún dos controis dese grupo. Cando se amosan eses datos, os *combos* deben quedar cargados con toda a información correspondente (todas as marcas e todos os modelos da marca seleccionada), aínda que so será visible a marca e modelo do vehículo actual.

Neste punto poderemos facer unha destas operacións

- Icono cancelar... cancela a operación e devolve a aplicación o seu estado inicial.
- Icono ok correcto... da de baixa o vehículo na base de datos (borra o rexistro dese vehículo) e devolve a aplicación o seu estado inicial.
- Icono impresora... presenta unha vista previa dun ticket pola estancia do vehículo no parking. Cando pechamos a vista previa a aplicación segue á espera de que se cancele a operación ou se de por correcta.

**ENTRADA:** cando prememos neste botón activarase o *groupBox "datos do vehículo"*. Isto permitirá anotar a matrícula no *textbox* correspondente, escoller a marca entre todas as marcas da táboa Marca que estarán dispoñibles no *combo "marca"*, e escoller o modelo <u>de entre tódolos modelos desa marca</u> que estarán dispoñibles no *combo "modelo"*.

Neste punto poderemos facer unha destas operacións

- Icono cancelar... cancela a operación e devolve a aplicación o seu estado inicial.
- **Icono ok correcto...** inserta un rexistro na *táboa Parking* cos datos do vehículo que accede ó parking e devolve a aplicación o seu estado inicial..
- Icono impresora... non está dispoñible.

Nome\_\_\_\_\_

## Pídese:

**fParking** codificar o formulario fParking para dar funcionalidade a tódalas opcións descritas anteriormente. **Codificar o método**private void estadoBotones (string estado)

## NOTA

- as clases **clsBD e clsVehículo** entréganse cos seus métodos e propiedades codíficados - no ticket so é necesario codificar a parte de *detalle*, o resto xa se entrega codificado.

