

TRABAJO PRACTICO N2

Laboratorio II

Mi trabajo consiste en una fabrica de Remeras y Pantalones.

La fabrica consta de 2 formularios, el principal y el de fabricacion

Una vez que abris el menu, tenes el boton construir, que te deriba a el FrmAgregar, alli se encuentra una lista de prendas donde hay un deposito de Articulos y un Listbox, las cuales se van agregando a medida que vas llenando los campos y se acepta.

El boton descoser, elimina del Listbox y tambien elimina de la lista del deposito

Aqui voy a explicar los temas:

SOBRECARGAS:

En la clase Articulo, utilizo la sobrecarga del + y - para eliminar o agregar un articulo en la lista del deposito.

WINDOWS FORMS:

Mi windows forms, cuenta con un FrmMenu, en el cual salis del program, o tenes un boton construir. Despues esta el FrmAgregar, la cual inicializa la lista de mi deposito.

COLECCIONES:

Este tema lo utilizo en mi clase Deposito, la cual es la encargada de generar un arrayList de Articulos, con un espacio disponible.

ENCAPSULAMIENTOS:

Utilizo enmureados, de tipo ETipo para un enum en el cual el usuario selecciona el tipo del pantalon.

Despues en la clase remera, utilizo el enumerado EColor, para seleccionar el color de dicha prenda.

Utilizo propiedades protegidas y privadas en las clases, donde cada clase tiene su get y set para poder ser accedida desde otro lugar.

HERENCIA:

Herencia utilizo en la clase Remera y Pantalon, ya que heredan de la clase Articulo,

Remera tiene un constructor en el cual recibe la base de Articulo, y ademas, un tipo

Pantalon tiene un constructor en el cual recibe la base de Articulo y ademas, un color

METODOS Y CLASES ABSTRACTAS:

Articulo es mi clase abstracta, ya que tiene atributos los cuales remera y pantalon deberan heredar

POLIMORFISMO:

Utilizo la sobrescritura del metodo ToString, para la reutilizacion de codigo y poder mostrar toda la informacion de mis remeras/pantalones

