Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Avellaneda



Técnico Superior en Programación - Técnico Superior en Sistemas Informáticos

Materia: Laboratorio de Computación II

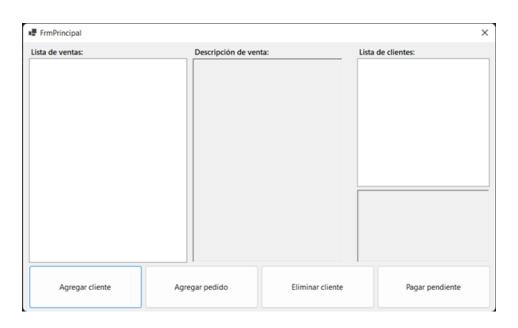
Apellido: Laporte Legajo: 111655

Nombre: Marcos División: 2°A

Flujo del programa

El programa se basa todo en el Form principal, desde este podemos leer datos, abrir las distintas ventanas y realizar acciones con respecto a los clientes y las ventas.

Inicio



Desde el Inicio podemos realizar las siguientes acciones:

Agregar Cliente

Al presionar este botón, se abrirá una ventana con 4 campos para completar con datos del usuario, seguido de dos botones *Agregar* y *Cancelar*. Ninguno de estos campos puede quedar vacío, y deben seguir las siguientes reglas:

Nombre: Sólo letras.Apellido: Sólo letras.

• **Teléfono**: Entre 3 y 15 números.

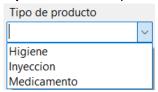
• **DNI**: Entre 7 y 9 números.



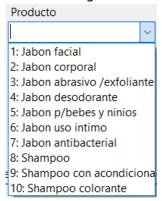
Agregar pedido

Para agregar un pedido tenemos unos pasos a seguir:

- 1. Seleccionamos un cliente desde la lista (no podemos realizar un pedido si no hay clientes)
- 2. Seleccionamos uno de los tres tipos de productos en la primera lista desplegable.



3. Seleccionamos el **producto** que queremos en la *segunda lista desplegable*.



- 4. Una vez seleccionado, abajo nos muestra el precio del producto, junto a su descripción, si decidimos agregarlo, presionamos el botón *Agregar*.
- 5. Si nos arrepentimos del pedido podemos cancelarlo (*Cancelar*), o si queremos seguir apretamos *Realizar pedido*.



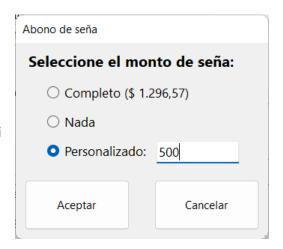
Abonar seña

Dentro de este menú tenemos tres opciones para abonar una seña:

El campo **Completo**, es seguido por el precio total de la venta.

El valor en el campo **Personalizado**, no puede ser negativo ni mayor al valor total.

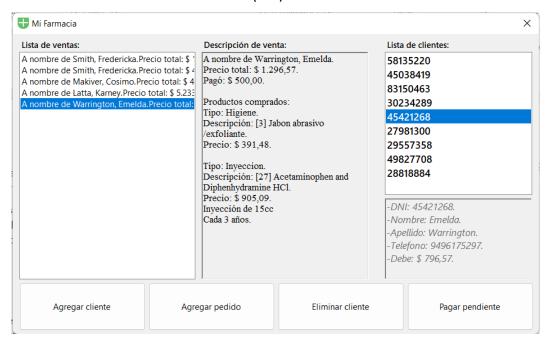
Luego de seleccionar una opción, Aceptamos o Cancelamos.



Vuelta al inicio

De esta forma, ya tenemos una nueva venta asociada a un **Cliente**, con todos sus atributos completos.

Una vez agregamos el pedido, podemos ver que se agrega a lista (izq) y cuando clickeamos, podemos ver su información más detalladamente en el cuadro (der).



Con el cliente es lo mismo, lo seleccionamos y abajo se muestran sus datos. También podemos ver que, al abonar \$500 de seña (con un precio total de \$1.296,57), el cliente queda debiendo \$796,57.

Eliminar cliente

Esta opción es bastante simple y deductiva, al seleccionar un cliente y presionar el botón, nos pide una confirmación. Si confirmamos la acción, el programa busca en la lista de clientes al que concuerde con los datos del DNI seleccionado; una vez que lo encuentra, lo remueve y continúa con la ejecución.

Pagar pendiente

Esta acción es muy parecida a la anterior, tan solo que, en vez de eliminar al cliente, establece su deuda en \$0. Esta acción también pide una confirmación, y, tal como <u>Eliminar</u>, busca el cliente con el DNI correspondiente y modifica su atributo debe en 0.

Cerrar

No hay un botón *cerrar* como tal, pero podemos cerrar el programa desde la Z en la esquina superior derecha. Cuando decidimos cerrarlo, nos pregunta si queremos guardar los datos modificados o no, o si queremos cancelar la acción. Si decidimos guardar, los nuevos datos se escriben y/o eliminan en el archivo.

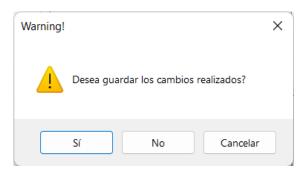
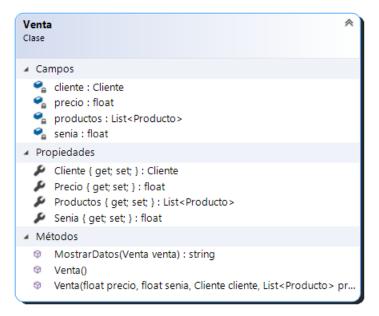


Diagrama de clases

Producto y derivadas



Venta Cliente



Cliente Clase ▲ Campos 🗣 apellido : string 🔩 debe : float 🔩 dni : ulong nombre : string 🔩 telefono : string Propiedades AgregarCliente(ref List<Cliente > a, Cliente b) : bool © CadenaEsValida(string cadena): bool © Cliente() @ Cliente() © Cliente(string nombre, string apellido, string telefono, ulong dni) @ Equals(object obj) : bool GetClientePorDni(List<Cliente> lista, ulong dni): Cliente MostrarDatos(Cliente cliente): string

Temas incluidos

Excepciones

Decidí centrar las excepciones en el objeto <u>Cliente</u>, las cuales se encargan de que los datos de este sean válidos y no haya fallos más adelante. Respecto a estas excepciones, cree una clase del tipo *Exception* como clase padre, para luego derivar de esta las otras excepciones y así hacerlo más fácil de atrapar si se lanza alguna.

Estas excepciones pueden encontrarse controladas en FrmPrincipal y en FrmAgregarCliente.

Unit Testing

Dentro de la solución, se encuentra el proyecto UnitTesting, la cual tiene dos clases:

ClienteTest

Aquí realizo 5 pruebas de cuatro métodos de la clase Cliente:

- GetClientePorDni
- Constructor de Cliente (2)
- CadenaEsValida
- AgregarCliente

ProductoTest

En esta clase realizo dos test del mismo método, GetProductoPorId.

Generics < T >

El tipo genérico lo incluí en la clase **Serializadora**, la cual se encarga de la lectura y escritura de archivos. Decidí utilizarla allí para hacer más fácil la tarea de manejo de archivos y no hacer sobrecarga de métodos por solo un tipo de dato.

Interfaces

En este trabajo utilicé una sola interfaz, la cual tiene un método.

Esta interfaz la utilizo en dos derivadas de Producto, Inyección y Medicamento.

Archivos y serialización

El manejo de archivos fue especialmente el tema más interesante, me encontré con varios problemas por los datos que contenía y las propiedades que requería. Finalmente pude resolver los problemas y terminé con tres archivos .XML:

- ListadoDeProductos
- ListadoDeClientes
- ListadoDeVentas