

Pozo, Mariano Leonel

División: 2C

Proyecto de aplicación desarrollado en C# a fin de facilitar las ventas en un emprendimiento de una juguetería Action House.

Se dispone de un Login para autenticar usuarios presentes en una Data base, posteriormente muestra el siguiente formulario que cuenta con distintas funcionalidades: Agregar, Actualizar, Filtrar (por tipo), Borrar, Comprar. También cuenta con una tabla cargada de la data base mostrando Listaltems.

Se implemento:

-Interface en IConexion. Implementada en la clase DataBaseConnection.

-Formularios. Uno para el ingreso a la app y otro para funcionalidades y vista de la tabla Listaltems.

-TestUnitarios. Dos test unitarios:

El primero. **Verifica si un nombre se agrega correctamente a la lista.**

El segundo. **Verifica si un nombre se borra correctamente de la lista.**

-Generics. ListaGenerica que Agrega, Elimina, Obtiene nro de elementos en la lista, Comprueba elemento presente

-Archivos-Serializacion. Implementado en el FormPrincipal, En el evento **buttonBuy_Click**, donde se obtiene fecha y hora actual para generar un nombre de un archivo único en formato CSV para posteriormente crear el archivo para registrar la compra.

-SQL. Presente en clase LoginRepository, apertura y cierre de conexiones, etc. Tambien en eventos del FormPrincipal donde se Agregan ítems a la base de datos.

-Excepciones. Implementada en clase LoginRepository al momento de establecer conexión con base de datos.

-Delegados-Lambda clase **SqlConnection GetConexion() => conexion;**

-Multihilo-Concurrencia. Implementado en clase MensajeAsync. Contiene un método para mostrar un mensaje de confirmación de cierre de la app de forma asíncrona.

-Eventos. Implementado en clase FormPrincipal. Evento cartel que muestra un mensaje async de confirmación de cierre