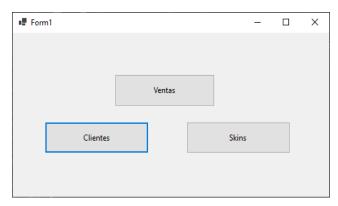
<u>Trabajo Practico Nro. 3: Documento Funcional</u>

<u>Temática:</u> Tienda de skins de Counter Strike: Global Offensive.

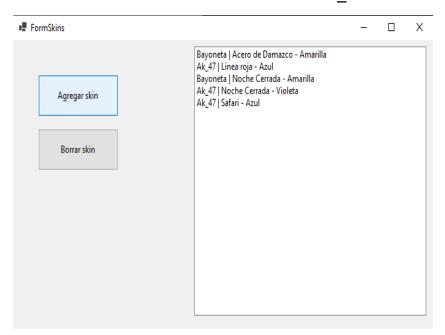
La funcionalidad pretendida es el manejo de **Clientes, Armas** y **Ventas.**

Al iniciar la aplicación lo primero que se ve es un menú principal, cada botón deriva al respectivo formulario.



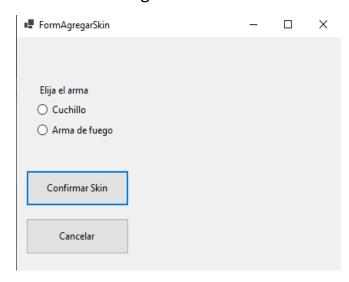
Skins

Al ingresar al form de Skins se cargan 2 botones y una ListBox la cual contiene los elementos del archivo Serializado "SerializacionArmasXML lista.xml"



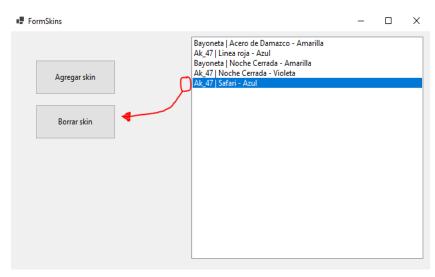
Botón Agregar Skin:

Al clickear el botón se carga otro formulario en el cual debemos cargar los datos que se piden para generar una nueva skin, para confirmar la skin que cargamos debemos clickear "Confirmar Skin" o, caso contrario, Cancelar para evitar la carga de la skin.



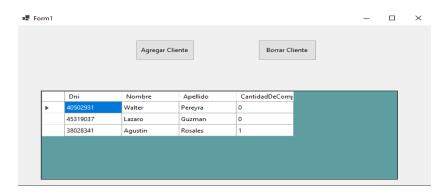
Botón Borrar Skin:

Para borrar una skin debemos primero seleccionarla en el ListBox y luego clickear el botón respectivamente.



Clientes

Al ingresar al apartado de clientes se carga un formulario el cual contiene 2 botones y un DataGridView el cual carga la lista de Clientes del archivo Serializado "SerializacionClientesJSONlistaClientes"



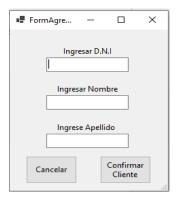
Botón Borrar Cliente:

Al clickear el botón aparecerá un TextBox donde se deberá ingresar el DNI del cliente a borrar en cuestión, junto a 2 botones, uno para confirmar el borrado el cual eliminara de la lista el cliente si el DNI coincide con el de algún cliente y un botón para cancelar que ocultara nuevamente el apartado de borrado.



Boton Agregar Cliente:

Al clickear el botón se cargara el formulario correspondiente a la carga de datos del nuevo Cliente, luego de rellenar todos los campos se debe clickear en el botón Confirmar Cliente o, caso contrario, click en Cancelar para detener la carga en cuestión



Ventas

Al ingresar al apartado de Ventas carga un formulario el cual contiene 2 botones y un DataGridView el cual carga la lista de Ventas del archivo Serializado "SerializacionVentasXML ventas"

Fo	rm1							_		>
			Gen	erar Ticket		Agregar Venta				
	FechaYHora	Dni	Nombre	Apellido	NombreTipoArm	CalidarArma	NombreSkin	Precio	-	i.
	04/06/2022 07:0	45319037	Lazaro	Guzman	Ak_47	Azul	Linea roja	2500		а
	04/06/2022 07:0	38028341	Agustin	Rosales	Karambit	Amarilla	Bosque Boreal	2500		
	04/06/2022 07:2	43576834	Hugo	Sanchez	Desert_Eagle	Rosa	Hipnotico	2500		
	04/06/2022 11:0	38028341	Agustin	Rosales	Bayoneta	Amarilla	Noche Cerrada	2500		
							1			
	05/06/2022 05:5	45319037	Lazaro	Guzman	Ak_47	Azul	Safari	2500	-	

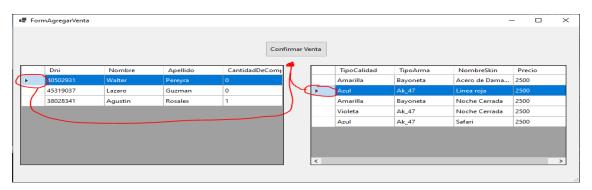
Botón Generar Ticket:

Para generar un ticket debemos seleccionar una de las filas previo al click de dicho botón



Boton Agregar Venta:

Al clickear el botón se abre un nuevo formulario en el cual al igual que en el generar ticket debemos seleccionar una fila de armas y una fila de clientes, acto seguido Confirmar Venta.



Trabajo Practico Nro. 3: Lista temas

<u>Generics:</u> Aplicado en la entidad "Serializacion", clase genérica "Serializadora.cs", métodos "Escribir", "EscribirVentas", "Leer", "EscribirJson", "LeerJson".

Exceptions: Hay diversos try-catch genericos repartidos en los diversos Forms y Entidades, por dar un ejemplo hay uno aplicado en el forms "FormVentas", form "FormAgregarVenta.cs", método "btnConfirmarVenta_Click". Pero a su vez hay una Excepcion personalizada en la entidad "Excepciones", clase "CampoVacioException.cs", la cual se aplica, por ejemplo, en forms "FormSkins", form "FormAgregarSkin.cs", método "btnConfirmarSkin_Click".

Archivos y Serializacion: La lógica de la Serializacion la aplico en la ruta escrita en Generics, y su aplicación la hago en los forms "FormVentas", "FormClientes", "FormSkins" y en sus respectivos formularios ya que cada modificación, carga, borrado, etc de las listas se refleja automáticamente en los archivos, por nombrar un ejemplo de su aplicación ir a forms "FormVentas", form "FormAgregarVenta.cs", método "btnConfirmarVenta Click".

La lógica de Archivos la aplico en la entidad "Serializacion", clase "Archivos.cs", y su aplicación la realizo en forms "FormVentas", form "FormVentas.cs", método "btnCrearTicket_Click".

Interfaces: Se encuentra definido en la entidad
"Serializacion", interfaz "IDato.cs" y se aplica en
"Serializacion", clase "Archivos.cs", método
"AplicarInterface", al estar contrarreloj con el tp no pude
realizar una aplicación más funcional de interfaces por lo
cual realice ello para "cubrir" el tema.

UnitTesting: Se encuentra en la entidad "UnitTesting",
clase "Testeos.cs" y evalua que:

- -Se agregue un arma correctamente a la lista.
- -No se agregue a la lista de Clientes un cliente con campos en null.