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

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

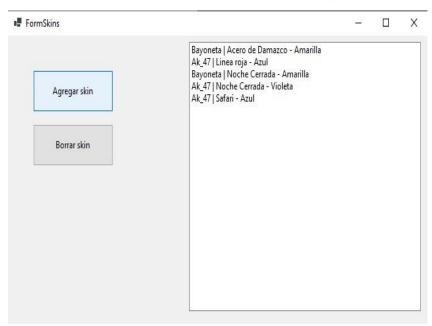
La funcionalidad pretendida es el manejo de **Clientes, Armas** y **Ventas.**

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



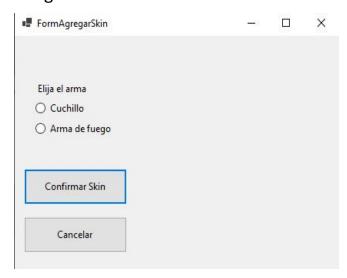
Skins

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



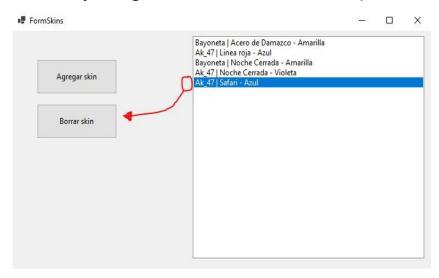
Botón Agregar Skin:

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.



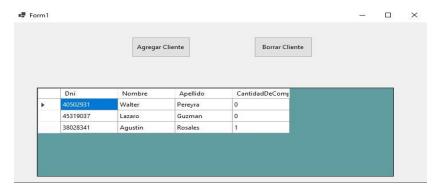
Botón Borrar Skin:

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.



<u>Boton Agregar Cliente:</u>

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							3200	?
			Ger	nerar Ticket		Agregar Venta			
	FechaYHora	Dni	Nombre	Apellido	NombreTipoArm	CalidarArma	NombreSkin	Precio	
•	04/06/2022 07:0	45319037	Lazaro	Guzman	Ak_47	Azul	Linea roja	2500	
	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	
	05/06/2022 05:5	45319037	Lazaro	Guzman	Ak_47	Azul	Safari	2500	
	05/06/2022 06:0	45319037	Lazaro	Guzman	Bayoneta	Amarilla	Acero de Dama	2500	

Botón Generar Ticket:

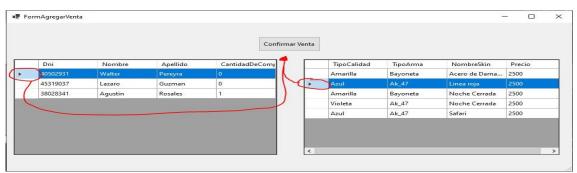
Para generar un ticket debemos seleccionar una de las filas previo al click de dicho botón, se generan en la ruta:

TP4\Formularios\bin\Debug\net5.0-windows\Tickets

Forn	n1							**		>
			Gen	erar Ticket		Agregar Venta				
	FechaYHora	Dni	Nombre	Apellido	NombreTipoArm	CalidarArma	NombreSkin	Precio	-	
	04/06/2022 07:0	45319037	Lazaro	Guzman	Ak_47	Azul	Linea roja	2500		
	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		
	05/06/2022 05:5	45319037	Lazaro	Guzman	Ak_47	Azul	Safari	2500		
	05/06/2022 06:0	45319037	Lazaro	Guzman	Bayoneta	Amarilla	Acero de Dama	2500		

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

Generics: Aplicado en la clase "Serializadora.cs" >
 "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" > "btnConfirmarVenta_Click".
Pero a su vez hay una Excepcion personalizada en la entidad
 "Excepciones" > "CampoVacioException.cs", la cual se aplica,
 por ejemplo, en forms "FormSkins" >
 "FormAgregarSkin.cs" > "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" >
"FormAgregarVenta.cs" > "btnConfirmarVenta_Click".
La lógica de Archivos la aplico en la entidad
"Serializacion" > "Archivos.cs", y su aplicación la realizo
en forms "FormVentas", form "FormVentas.cs", método
"btnCrearTicket Click".

Interfaces: Se encuentra definido en "Formularios" >
"IVolverMenuPrincipal" y se aplica en los forms de Menu
(FormMenuClientes, FormMenuVentas, FormMenuArmas) debiendo
aplicar un método que vuelva hacia el Menu Principal
(FormMenuPrincipal).

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

-Se agregue un arma correctamente a la lista.

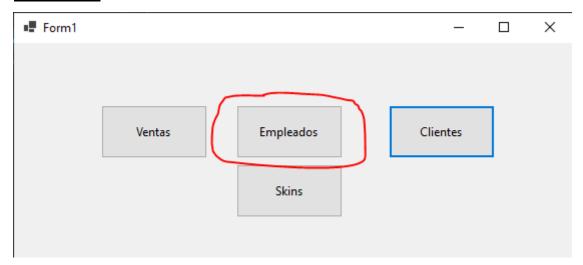
-No se agregue a la lista de Clientes un cliente con campos en null.

Correcciones TP3:

- Aclaración de la ruta donde se genera el ticket en este documento.
- En el form donde se agregan skins al no ingresar un número sale el msbox de la misma manera pero ya no cierra el form.
- Todos los forms ahora están dentro de la misma entidad.
- En el constructor de clientes ya no está el try catch vacio.
- Se eliminó la interface y se reemplazó por la mencionada en el tema

Trabajo Practico Nro. 4

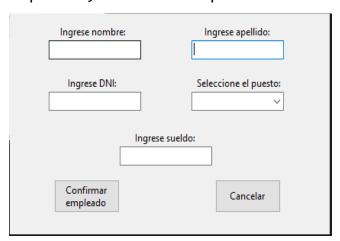
Para esta extensión del TP se añadió una nueva funcionalidad, la cual está centrada en el manejo de **Empleados**.



Dicho apartado tiene como objetivo principal integrar el tema de SQL, ya que la lista cargada en el DataGridView proviene de una base de datos, y la funcionalidad de los botones es simplemente un CRUD sin la opción de lectura ya que la carga se hace automáticamente al ingresar al apartado de Empleados.



<u>Botón Agregar:</u> Abre el formulario "FormAgregarEmpleado" el cual contiene los campos necesarios para crear un nuevo empleado, también se puede cancelar la acción.



<u>Botón Modificar:</u> Abre el formulario "FormModificarEmpleado" en el cual carga un listbox con los elementos de la base de datos, al realizar doble click se importan los datos editables del empleado a los textbox.

1000 - Walter Pereyra - 43582129 - Marketing - \$32000 1001 - Walter Rosales - 39585221 - Ventas - \$35000 2001 - Lazaro Guzman - 40528923 - Compras - \$25000
Confirmar

<u>Botón Probar Conexión:</u> Prueba la conexión y devuelve un msbox con el resultado (Éxito/Fallo).

<u>Botón Volver:</u> Vuelve al menú principal.

<u>Trabajo Practico Nro. 4: Lista de temas</u>

Base de datos: Define su funcionalidad en la clase
"EmpleadoDAO" y se implementa en el "FormMenuEmpleados".

Hilos: Definido en la clase "Serializadora" y en
"EmpleadoDAO", se implementa en "FormMenuEmpleados",
"FormMenuArmas", "FormMenuClientes" y "FormMenuVentas",
todas desde el método "Form_Load" correspondiente, simulando
una "gran carga" de manera asincrónica (aplicando un wait de
2 segundos) desde la base de datos provocando la variación
del texto de un label ubicado en los alrededores de la
list/datagrid dependiendo de si pudo cargar la
lista/datagrid o no, indicando a su vez la cantidad de
elementos cargados.

<u>Eventos y Delegados:</u> Delegados: Definidos en la clase "Delegados" y aplicados en conjunto con Eventos en "FormMenuEmpleados"

Eventos: Definidos en la clase "EmpleadoDAO" aplicados en conjunto con Delegados en "FormMenuEmpleados".