

Trabajo Práctico 3

Ejércitos en el mundo de espada negra

Esta aplicación es un ABM de ejércitos en un mundo ficticio, con la posibilidad de filtrar los ejércitos con alguno de los criterios dados y guardar los cambios en archivos de extensión .csv, .xml y/o .json.

Siempre que se abra la aplicación está la opción de importar cambios ya guardados y trabajar con ellos o trabajar de cero sin importar nada.

Excepciones: En el proyecto Entidades se encuentra la clase EjercitoRepetidoException, implementada en la clase FrmAgregarEjercito del proyecto Formularios, en la línea 85. Los try catch son fáciles de encontrarlos en el código, ya que hay bastantes, pero para nombrar algún ejemplo en la clase Archivo de la línea 26 a 62 hay un try con sus catch correspondientes.

Pruebas unitarias: En la clase Ejercito_Test del proyecto TestsUnitarios hay dos métodos que testean el alta y baja del ejército.

Generics: Clase Ejercito y Pueblo

Con generics, en mi caso facilito la entrada de datos mediante el formulario gracias al enumerado y para exportar e importar datos usando el string.

Ejemplo de Implementación en Archivo línea 213

Interfaces: Tanto la clase Ejercito como Milicia contienen la interfaz IFuerzaMilitar.

En el proyecto de consola Test, en el program, línea 17 a 21 se ve la implementación

Archivos y serialización: En la clase Archivo del proyecto Entidades se puede ver la importación y exportación en archivos .csv, .xml y .json
Los datos en los archivos .csv están separados por punto y coma.