

Alumno: Ezequiel Pérez.

División: 2A.

Año: 2021

TP3 – CASA DE INSTRUMENTOS MUSICALES

Funcionamiento del programa

Este programa, se basa en gestionar una casa de música, en el cual, en él se puede:

Agregar y mostrar stock

En pantalla, se va a mostrar un botón de agregar stock, en él va a poder seleccionar que instrumento quiere añadir.

Casos de error:

1. No va a ser posible añadir un instrumento con un código ya existente.
2. No va a ser posible añadir un instrumento con un costo mayor a su capital actual.

Agregar y mostrar ventas

En pantalla, se va a mostrar un botón de agregar ventas, solo tiene que poner un código existente del instrumento que desea vender.

Agregar y mostrar empleados

Va a poder agregar empleados, siempre y cuando sus ganancias superen el sueldo.

Ver estadísticas en cuanto a estos datos.

Yendo al botón de estadísticas y luego va a poder seleccionar que desea ver.

Exportar e importar datos

Exportar: Para esto, primero tiene que dirigirse a lo que desea guardar, por ej. Si desea guardar su stock, primero haga click en el botón de Stock y luego a exportar.

Importar: Para importar son los mismos pasos que en exportar, lo ÚNICO que no se va a poder importar son estadísticas ya guardadas anteriormente.

USO DE LOS TEMAS

10. Excepciones: Entidades — CampoInvalidoException.
11. Test Unitarios: TestUnitario.
12. Tipos genéricos: Entidades — Local, Entidades — IAbrir, Entidades — IGuardar.
13. Interfaces: Entidades — IAbrir, Entidades — IGuardar.
14. Archivos: Entidades — Xml, Entidades — ArchivoTexto.
- 15 / 16. SQL: Entidades — ADOBateria, ADOTrompeta, ADOGuitarra.
- 17 / 19 Delegados/Eventos — TestWindowsForms — FrmPrincipal.
18. Hilos — TestWindowsForms — FrmPrincipal.

20. Métodos de extensión — Entidades — ClaseExtension.