

TP3

Este sistema se encarga de registrar y organizar Usuarios De esta liga de futbol , Jugadores, Director Técnicos, Árbitros y Equipos.

Tiene un registro de datos de cada uno de ellos, Relacionando jugadores y Dt con sus equipos.

Tanto jugadores como Equipos tienen que pagar un arancel por mes , Esto queda registrado con id, nombre, monto pagado y fecha del pago.

Excepciones: se trabajan por todo el tp.

Pruebas Unitarias: se realizan sobre los métodos de registrar usuarios y búsqueda.

Tipos Genéricos: Se encuentra en la Biblioteca.EntidadesTp3. clase LigaFutbol, Esta es genérica Conteniendo una lista genérica , Almacenando listas de Usuario: jugador, Dt; Arbitro y Equipo.

Interfaces: se implementa en la clase jugador y Equipo, Estas clases tienen la Interfaz de IPagoMensual.

Archivos: se utiliza para Guardar los Id de Jugadores como de Equipos y No perder el Autoincremento.

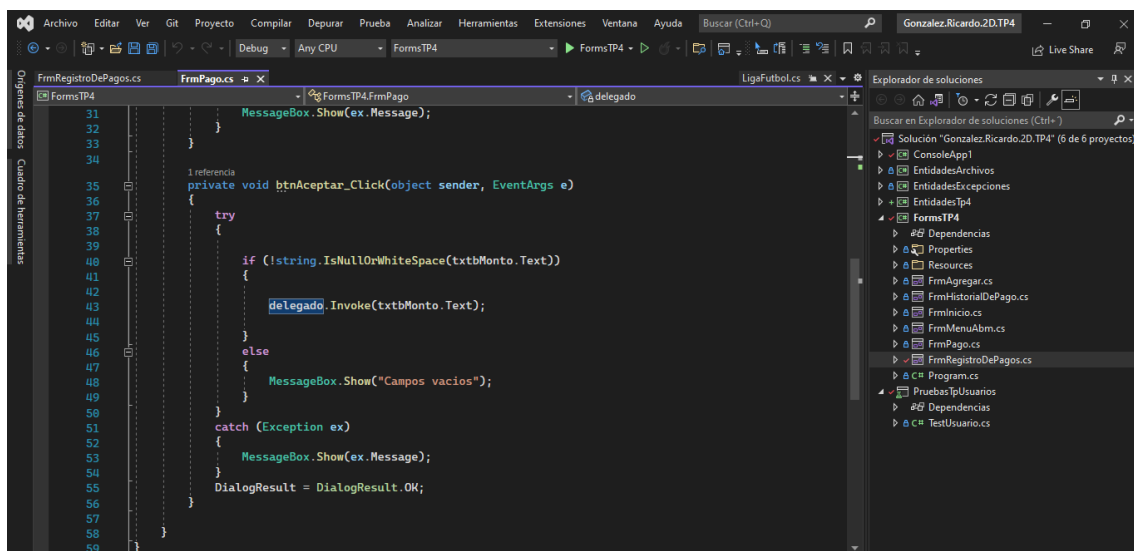
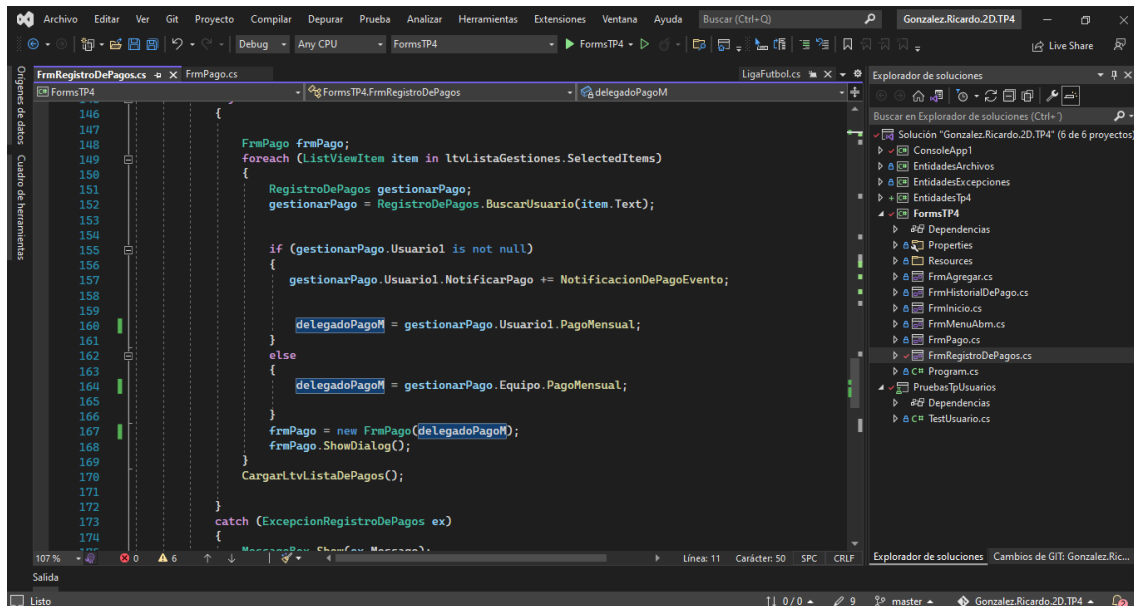
Serialización: se Utiliza para guardar y cargar las listas de Equipo como de Usuarios en formato xml.

TP4

Delegados:

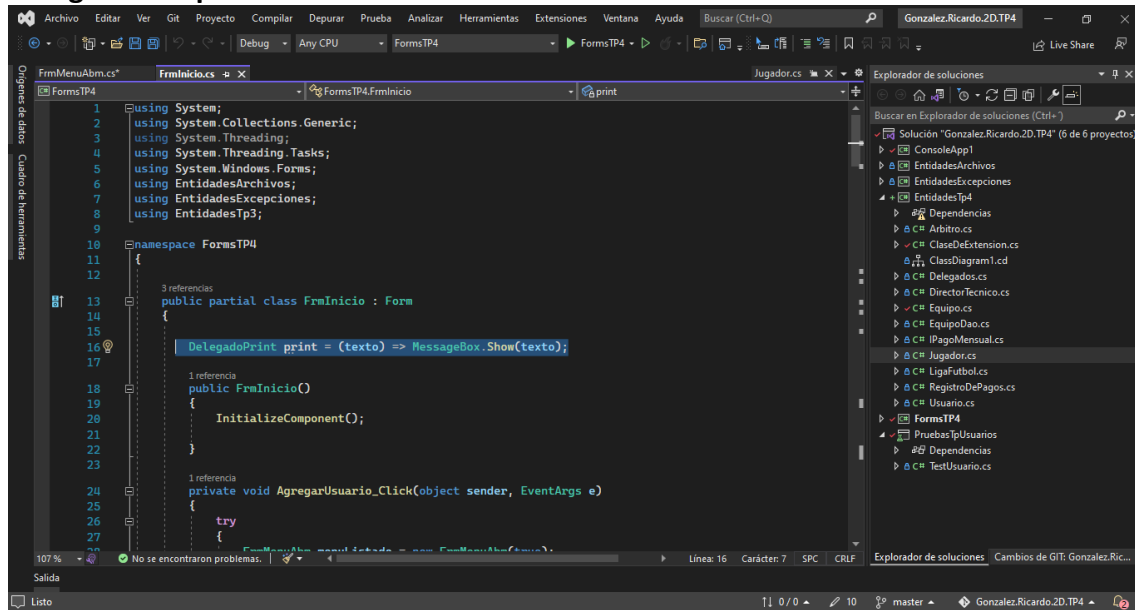
Hay una Clase especifica que Contiene la Firma de los Delegados. Biblioteca De clase **EntidadesTp4.Delegados**;

DelegadoPagoMensual, se Utiliza en el formulario **FrmRegistroDePagos** y se pasa la referencia del delegado al formulario **FrmPago**. El delegado encapsula un método que se encarga de registrar el pago según cual sea el usuario.



También se utiliza un delegado predeterminado en el formulario FrmHistorialDePago.

Delegado Y Expresión Lambda:

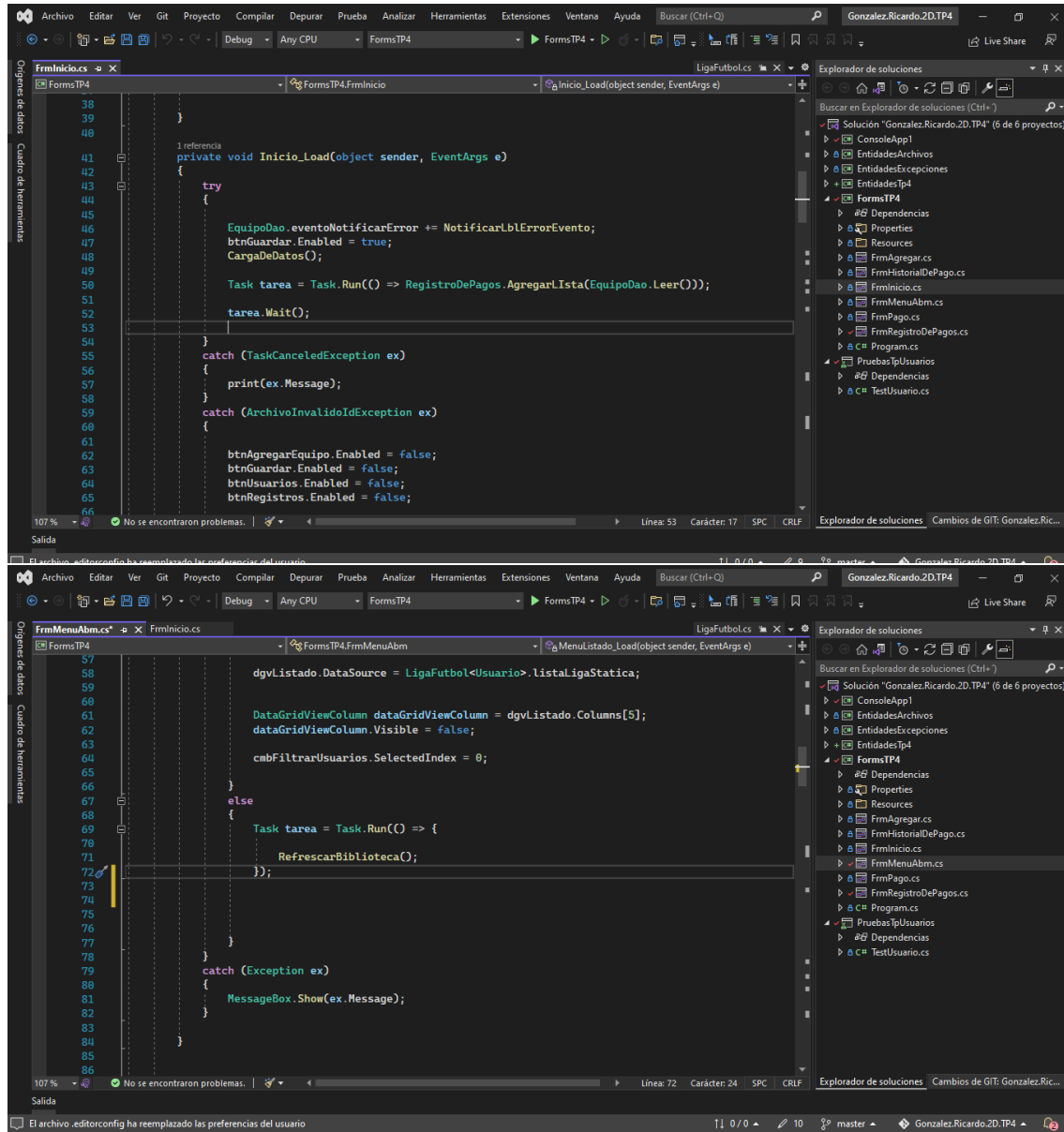


Base de Datos:

Se utiliza en la Clase **EquipoDao**. Crea una lista de equipos en Db realizando las operaciones correspondientes con el programa.

CONCURRENCIA:

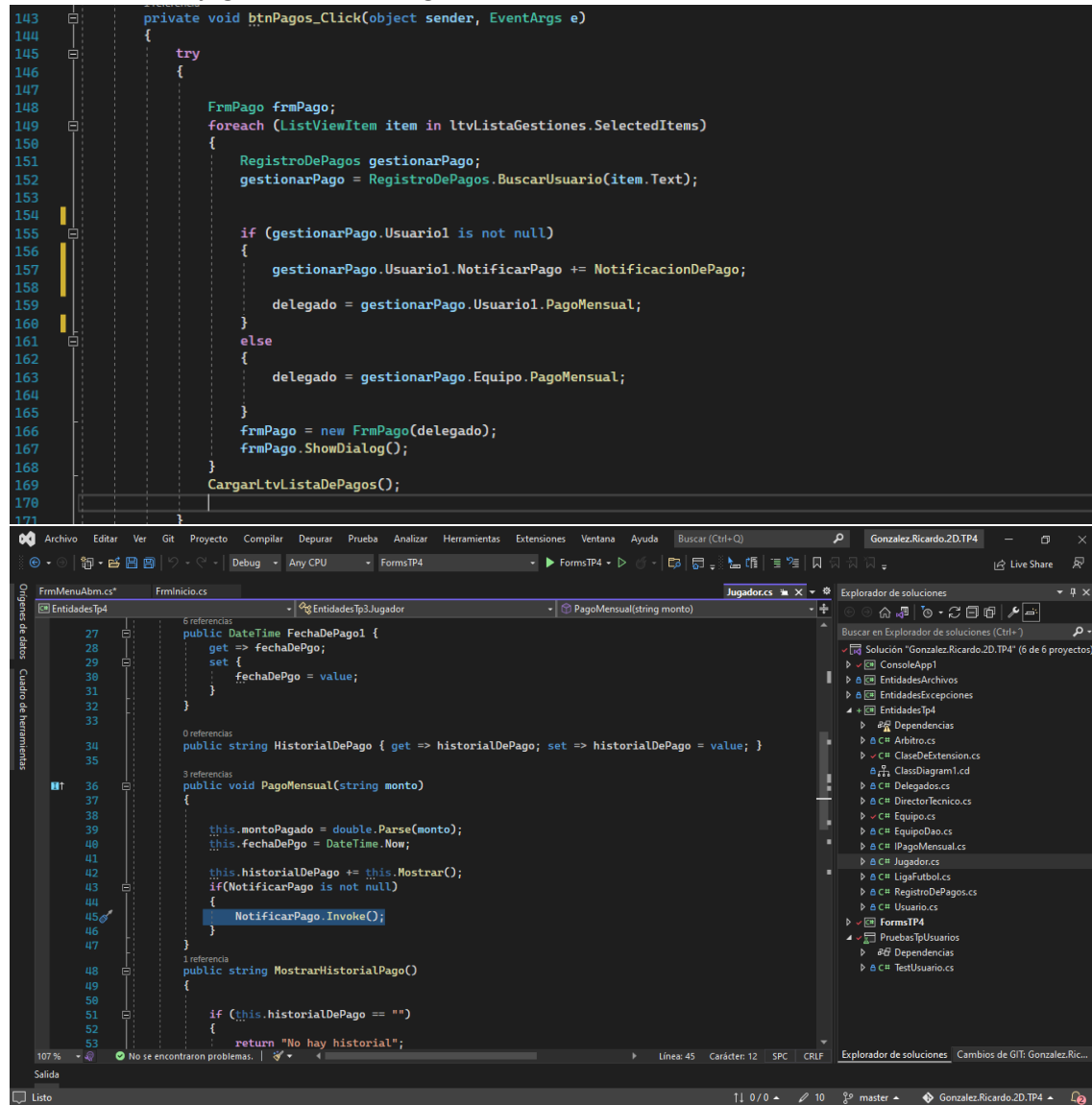
Se utiliza en el formulario FrmInicio, en el método load, allí se inicia una task.Run que se encarga de cargar los equipos que se encuentran en la base de datos.



Eventos:

Lo declaro en la **clase Jugador** y se invoca con el método PagoMensual().

En el formulario FrmRegistrodePagos se encuentra el método NotificacionDePago(), y la agrego en el evento del jugador NotificarPago.



Métodos De Extensión:

