

TP 4

El siguiente proyecto simula una aplicación de una ferretería mediante la cual se pueden realizar ventas de herramientas, almacenar las facturas de las ventas realizadas como también generar informes de distintos tipos.

La documentación más detallada se encuentra en el código.

El proyecto consta de:

Entidades:

Clase Herramienta: es la clase base de la que heredaran otras clases

Enumerados: EOrigen(origen de la herramienta), EDistribuidor(distribuidor de la herramienta)

Atributos: origen(EOrigen),precio(float),distribuidor(EDistribuidor)

Propiedades: de lectura y escritura de todos sus atributos.

Clase CintaMétrica: hereda de Herramienta

Enumerados: ELargoCinta(longitud),EMaterial(de que material es)

Atributos: los de la clase base más los propios.

Propiedades: de lectura y escritura.

Clase Martillo: hereda de Herramienta.

Enumerador: ETipoMartillo y ETipoMango.

Atributos: los de la clase base más los propios.

Propiedades: de lectura y escritura.

Clase Taladro: herede de Herramienta.

Enumerados: EPesoGramos,ETiempoTrabajo.

Atributos: los de la clase base más los propios.

Implementa la interface IPrecioAjustable-->se le aplicará un descuento del 15 % si es de origen argentino.

Clase Depósito: posee cuatro atributos que indican la cantidad de unidades disponibles en el depósito.

Clase CarritoDeCompra<T>: clase genérica que representa un carrito de compra al cual se le agregarán objetos derivados de herramienta.

Clase CarritoCompraExtendido: clase que extiende el funcionamiento de la clase CarritoCompra<T>

Clase ConectorBaseDeDatos: clase estática que permite conectar la aplicación con una base de datos para tener un registro de las ventas realizadas. Permitirá insertar, seleccionar y eliminar registros.

Clase Factura: clase que representa las facturas emitidas por las ventas realizadas. Estas se guardarán en la base de datos. Se serializarán objetos de esta clase. Implementa las interfaces IArchivo y IPrecioAjustable.