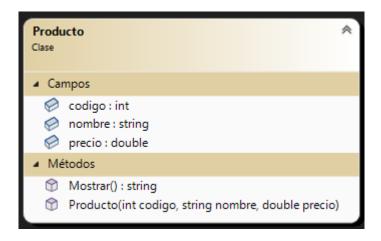
Ejercicio - CRUD - con WindowsForm

Parte 1- Persistencia en memoria

Generar una Solución nombrada como: *CRUD.WinForm*, que contenga un proyecto de tipo Biblioteca de Clases (*Entidades*) el cual deberá respetar el siguiente diagrama de clases:

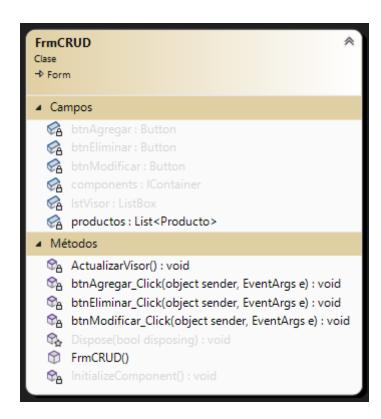


La clase **Producto**, tendrá todos los atributos públicos. Un constructor recibirá tres parámetros, para inicializar a cada uno de dichos atributos.

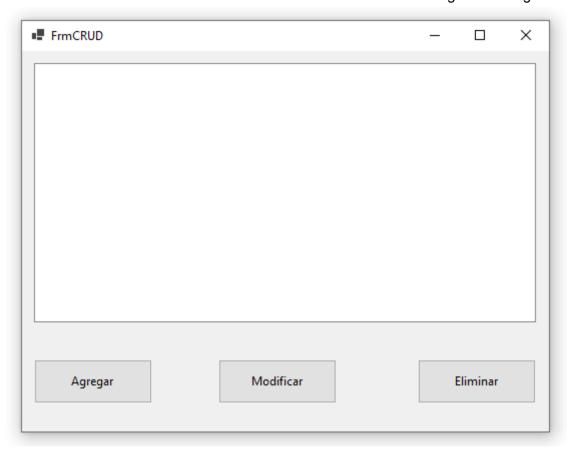
Por último, un método de instancia llamado **Mostrar**, que retornará el valor de cada atributo, de acuerdo al siguiente formato de salida: "código - nombre - precio".

Agregar a la solución, un proyecto de tipo *WindowsForm* y nombrarlo cómo **WinFormCRUD**. Agregar la referencia del proyecto de tipo biblioteca de clases (*Entidades*).

El formulario principal de la aplicación será **FrmCRUD**, el cuál deberá respetar el siguiente diagrama de clases:

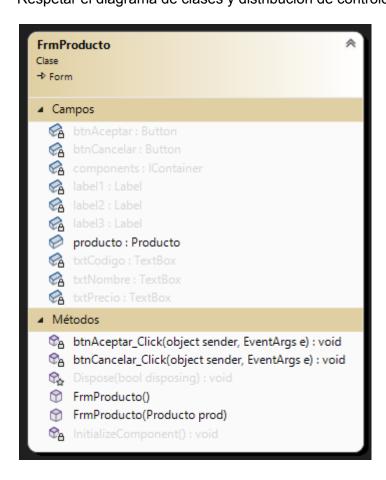


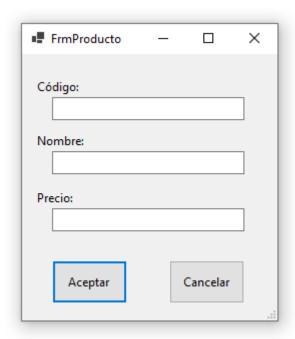
La clase FrmCRUD tendrá distribuídos sus controles como se muestra en la siguiente imagen:



FrmCRUD, tendrá un atributo privado de tipo *List<Entidades.Producto>*. Dicho atributo se deberá inicializar en su constructor.

Agregar un nuevo formulario al proyecto, **FrmProducto**. Respetar el diagrama de clases y distribución de controles, de acuerdo a las siguientes imágenes.





FrmProducto, tendrá un atributo público de tipo Entidades. Producto.

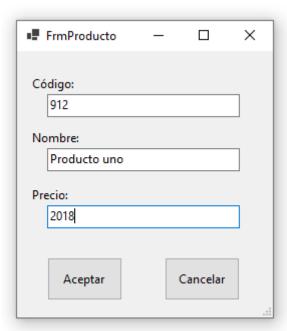
Esta clase tendrá un constructor por defecto más una sobrecarga.

El constructor que recibe como parámetro un objeto de tipo *Entidades.Producto*, tendrá que colocar, en la propiedad *Text* (de su respectivo TextBox) el valor de cada atributo. **txtCodigo**, tendrá su valor deshabilitado (no se podrá editar) si se invoca a dicha sobrecarga.

Funcionamiento esperado

Al iniciar la aplicación, se mostrará FrmCRUD. Si el usuario, pulsa el botón *Agregar*, se generará una instancia del formulario FrmProducto, la cuál se deberá mostrar de forma modal (invocando a su constructor por defecto).

El usuario ingresará los datos correspondientes.



Si el usuario pulsa el botón *Cancelar*, el formulario se deberá cerrar.

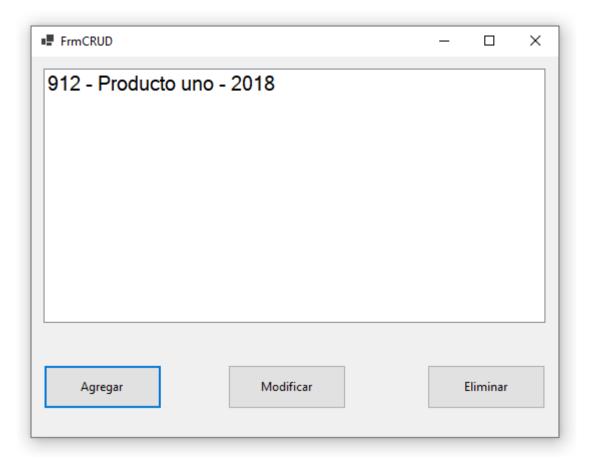
Si el usuario pulsa el botón *Aceptar*, se creará una instancia de tipo *Entidades.Producto* que se almacenará en el atributo **producto**. Luego el formulario se cerrará.

En FrmCRUD, se deberá discernir si el usuario pulsó el botón Aceptar o el botón Cancelar (de FrmProducto).

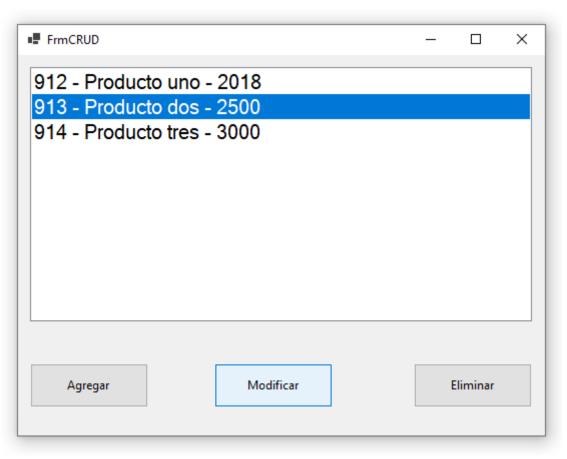
Solo si el botón pulsado fue el Aceptar, se deberán realizar las siguientes tareas:

- recuperar la instancia de tipo *Entidades.Producto* de FrmProducto (atributo **producto**).
- agregar dicha instancia en la colección genérica (**productos**) de FrmCRUD.
- invocar al método de instancia y privado ActualizarVisor de FrmCRUD.
 Dicho método, deberá:
 - o limpiar el contenido del control *IstVisor*.
 - recorrer la colección genérica productos y por cada objeto invocar al método Mostrar.
 - o con la cadena resultante, agregarla cómo nuevo ítem de *IstVisor*.

El resultado debería comprobarse, cómo se muestra en la siguiente imágen:



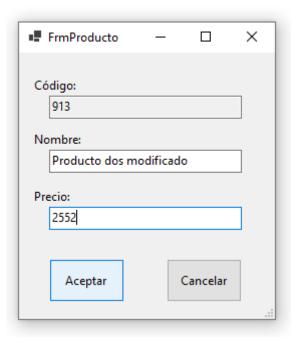
A medida que el usuario vaya agregando productos, la colección genérica se cambiará y el listado se actualizará. Luego se podrá modificar y/o eliminar algún producto del listado.



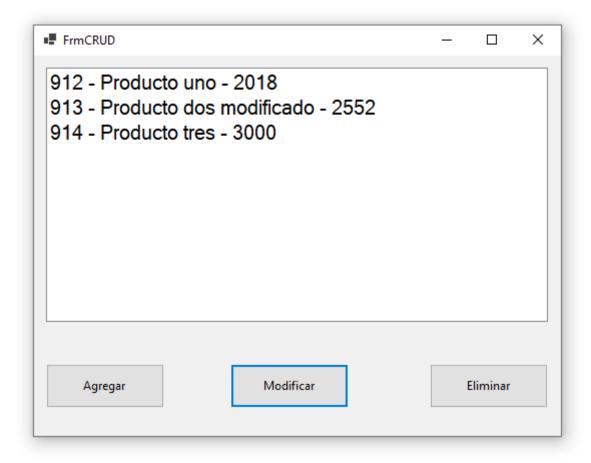
Para poder realizar dichas tareas se deberá seleccionar de *IstVisor* el producto a ser modificado/eliminado.

Si se pulsa el botón **Modificar**, se deberá obtener (del atributo **productos**) el objeto correspondiente a la selección del usuario y generar una instancia de FrmProducto (pasando el producto cómo parámetro a su constructor).

El formulario se deberá mostrar en forma **modal**, como se muestra en la siguiente imagen.



Si el usuario confirma la modificación, se recuperará el objeto modificado de FrmProducto (atributo **producto**) y se actualizará la colección de productos en FrmCRUD. Esto se deberá de ver reflejado en el visor de productos.



El proceso de eliminación es similar al anterior, se selecciona un producto del listado, se pulsa el botón **Eliminar**, se muestra (en FrmProducto) el objeto seleccionado y si se acepta, se eliminará de la colección genérica.

