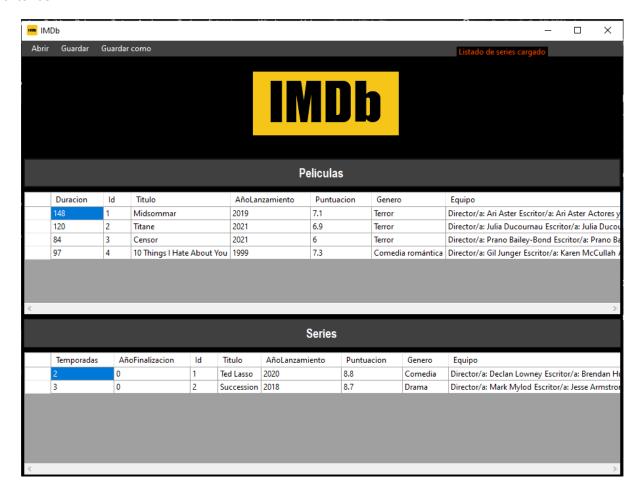
TP 3 Laboratorio II

Aplicación de escritorio para gestionar la base de datos de IMDb.

Internet Movie Database (IMDb) es una base de datos en línea que almacena datos de películas y contenido audiovisual de distintos tipos.

Esta aplicación permite abrir, crear y guardar listas con películas o series permitiendo la creación de nuevos elementos o la modificación de elementos existentes. Además, permite filtrar las listas por distintos criterios mostrando la cantidad de elementos que cumplen con dichos criterios.



El formulario principal de la aplicación muestra dos DataGridView con la información de la lista de películas por un lado y de series por el otro.

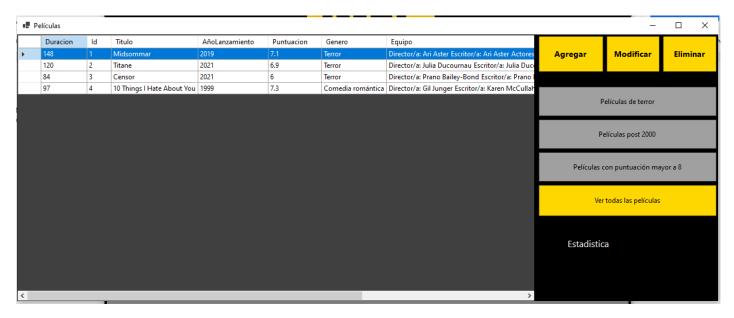


En el menú que se encuentra en la parte superior del formulario hay tres opciones desplegables que permiten abrir archivos permitiendo elegir si se quieren cargar películas o

series, guardar los datos en un archivo o guardarlos eligiendo en donde se quieren guardar y con qué nombre.

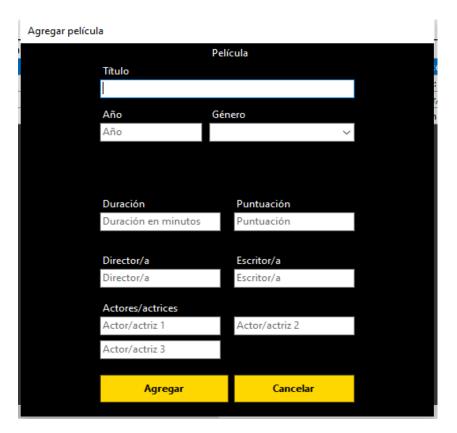
En la carpeta TP3 hay dos archivos .json para probar la aplicación con algunas películas y series almacenadas.

Al presionar el botón *Películas* o *Series* en el formulario principal se abre un nuevo formulario que permite agregar, modificar, eliminar series o películas según corresponda. Además permite ver distintas estadísticas.



En este nuevo formulario se ven nuevamente los datos de las películas o series pero en este caso se puede filtrar la lista utilizando los botones de la derecha. Al presionar alguno de los botones se muestra el resultado abajo a la derecha y solo se muestran los ítems que cumplan con la condición del filtrado.

Al presionar el botón *Agregar* se abre un nuevo formulario que permite agregar un nuevo elemento a la lista.



El usuario de la aplicación puede cargar manualmente los campos de una película o serie. Al presionar el botón *Agregar*, si los datos son correctos, se crea el nuevo objeto y se agrega a la lista correspondiente.

Si se selecciona un item de la lista y se presiona el botón *Modificar* se abre el mismo formulario que se utiliza para crear un elemento pero en este caso muestra los datos del elemento seleccionado y permite que el usuario los modifique.

Para eliminar un elemento de la lista es necesario seleccionarlo y presionar el botón *Eliminar*.

<u>Test de consola de la aplicación</u>: Al iniciar el programa carga los datos del archivo json basePeliculas.json que debe estar en el escritorio del usuario. Muestra todas las películas que contiene y luego permite agregar una manualmente. Vuelve a mostrar las películas y las guarda en un nuevo archivo, también en el escritorio bajo el nombre basePeliculasActualizada.json.

Luego muestra las estadísticas de las películas.

Implementación de los temas vistos entre la clase 10 y 15

- Clase 10. Excepciones: Utilicé excepciones en los métodos que abren archivos. En la clase ArchivoJson los métodos lanzan la excepción ArchivoInvalidoException si el archivo no existe o la extensión no es la correcta y muestran el mensaje correspondiente. Estas excepciones son atrapadas en el formulario principal en los métodos que abren los archivos.
- Clase 11. Pruebas unitarias: Desarrollé el proyecto de tests UnitTest y dentro de este una clase para testear métodos relacionados al manejo de archivos con la extensión .Json. Otra clase de Tests es TestPeliculas que testea la sobrecarga del operador ==.
- Clase 12. Tipos genéricos: Implementé los tipos genéricos en la interface l'Archivo para que se puedan guardar y leer datos de distinto tipo.
- Clase 13. Interfaces: Creé la interfaz l'Archivo para declarar los métodos de lectura y guardado de archivos. Implementé los métodos de la interfaz en la clase ArchivoJson que a su vez son utilizados luego en el formulario principal para el manejo de datos y archivos.
- Clase 14. Archivos y serialización: Utilicé la clase SteamReader en la clase ArchivoJson para leer los datos de un archivo en el método Leer(). También utilicé la clase SteamWriter en el método Serializar() que es llamado tanto en Guardar() como en GuardarComo() para escribir contenido en un archivo. Utilicé la clase JsonSerializer en ArchivoJson y sus métodos Serialize() y Deserialize() para serializar y deserializar en formato json,