Taller de Lenguajes II – 2025

Programador Universitario / Licenciatura en informática / Ingeniería en Informática Trabajo Práctico N° 3

CONTENIDOS

- Implementación de POO
- Separación de responsabilidades
- Copie el siguiente enlace en su navegador: https://classroom.github.com/a/93FUO83P esto creará el repositorio para poder subir el Trabajo Práctico Nro. 3, realice los pasos ya aprendidos para clonar el repositorio en su máquina y poder comenzar a trabajar de forma local.
- 1) Migración del Sistema para Cadeteria

El cliente presentó como nuevo requisito la posibilidad de acceder vía web, por lo que se necesita adaptar el código actual para independizarlo de la interfaz de usuario, como requisito previo a la migración a un servidor web.

Para poder cumplir con dicho requisito se propuso las siguientes modificaciones:

- Cree un proyecto de consola nuevo y copie todas las clases hechas en el Trabajo
 Práctico Nro. 2 que pertenezcan a la lógica de negocio
- Modifique todos los métodos públicos de las clases de manera tal que ésta sólo reciba datos primitivos (datos del tipo string, double,int, etc).
- Quite todas las llamadas a métodos vinculados a la interfaz de usuario que pudiera tener la cadetería y en su lugar que retorne datos primitivos.

Ejemplo.

Si posee un método MostrarNombreCadeteria definido así:

```
public void MostrarNombreCadeteria()
{
    Console.WriteLine(this.Nombre);
}
```

Reemplácelo por:

```
public string MostrarNombreCadeteria()
{
    return this.Nombre;
}
```

3) Opcional (trabajo de investigación)

Desde una nueva rama llamada Biblioteca-de-clases, migre todas las clases de la cadetería a una biblioteca de clases y reimplemente la interfaz de usuario para que consuma esta biblioteca de clases desde una segunda aplicación de consola.

Para realizar dicha tarea puede utilizar la siguiente documentación:

https://learn.microsoft.com/es-mx/dotnet/core/tutorials/library-with-visual-studio-code?pivots=dotnet-8-0

Taller de Lenguajes II – 2025 Programador Universitario / Licenciatura en informática / Ingeniería en Informática Trabajo Práctico N° 3