## Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Avellaneda



Técnico Superior en Programación - Técnico Superior en Sistemas Informáticos Materia: Laboratorio de Programación II Apellido: Fecha: 28/06/2018 Docente<sup>(2)</sup>: F. Dávila / H. Dillon Nombre: Nota<sup>(2)</sup>: 2°C División: Firma<sup>(2)</sup>: Legajo: Instancia<sup>(1)</sup>: PP **RPP RSP** FIN

## **IMPORTANTE:**

- 2 (dos) errores en el mismo tema anulan su puntaje.
- La correcta documentación y reglas de estilo de la cátedra serán evaluadas.
- Colocar sus datos personales en el nombre del proyecto principal, colocando:
  Apellido.Nombre.Departamento. Ej: Pérez.Juan.2D. No sé corregirán proyectos que no sea identificable su autor
- De explicitarse nada, TODAS las clases deberán ir en una Biblioteca de Clases llamada Entidades.
- No se corregirán exámenes que no compilen.
- Reutilizar tanto código como crean necesario.
- Colocar nombre de la clase (en estáticos), this o base en todos los casos que corresponda.

## TIEMPO MÁXIMO PARA RESOLVER EL EXAMEN 90 MINUTOS.

Se intentará armar una base para un software de votación en la Cámara de Senadores.

- 1. Partir del proyecto entregado. Modificar el nombre de la carpeta y la solución con el siguiente formato: [APELLIDO].[NOMBRE].
- 2. Las excepciones propias irán en un nuevo proyecto llamado Excepciones.
- 3. El resto de las clases propuestas irán en un proyecto con nombre Entidades.
- 4. Dentro de la clase Votacion agregar las condiciones para que pueda:
  - 4.1. Ser serializada en XML.
  - 4.2. Invocar un evento (con nombre de evento EventoVotoEfectuado y de delegado Voto) que pueda ser manejado por el método ManejadorVoto de la clase FrmSenador.
- 5. Dentro del método Simular invocar el evento creado anteriormente bajo el comentario // Invocar Evento.
- 6. En el manejador del evento Click del botón btnSimular enlazar el evento de la votación con su manejador en el formulario, y lanzar el método Simular de votacion en un nuevo Thread.
- 7. Crear una Interfaz llamada IArchivos con los métodos:
  - 7.1. T Leer(string rutaArchivo)
  - 7.2. bool Guardar(string rutaArchivo, T objeto)
- 8. Implementar dicha interfaz en
  - 8.1. Una clase SerializarXML:
    - 8.1.1.Leer retornará un elemento del tipo T leído desde el archivo ubicado en rutaArchivo.

<sup>(1)</sup> Las instancias validas son: 1<sup>er</sup> Parcial (**PP**), Recuperatorio 1<sup>er</sup> Parcial (**RPP**), 2<sup>do</sup> Parcial (**SP**), Recuperatorio 2<sup>do</sup> Parcial (**RSP**), Final (**FIN**). Marque con una cruz.

<sup>(2)</sup> Campos a ser completados por el docente.

- 8.1.2. Guardar serializará en XML el objeto dado.
- 8.1.3. Ante cualquier error en cualquiera de los dos métodos, lanzará la excepción propia Error Archivo Exception con el mensaje correspondiente.
- 8.2. Otra clase Dao:
  - 8.2.1.Leer lanzará la excepción del sistema NotImplementedException.
  - 8.2.2. Guardar guardará los resultados de la votación en la base de datos dada.
  - 8.2.3. Ante cualquier error, relanzar la excepción capturada.
- 9. Dentro de ManejadorVoto:
  - 9.1. Reemplazar donde dice NOMBRE EVENTO con el nombre del delegado de Votacion.
  - 9.2. Debajo del comentario // Guardar resultados guardar los resultados de la votación tanto en la Base de Datos como en XML.
- 10. Test Unitarios:
  - 10.1. Realizar un test que compruebe que si hay un error al querer serializar un objeto del tipo Votacion lance la excepción ErrorArchivoException.
  - 10.2. Realizar un test que compruebe que el evento de la clase Votacion tantas veces como Senadores haya. O sea, si hay 2 senadores el evento será invocado 2 veces.

Al finalizar, colocar la carpeta de la Solución completa en un archivo ZIP que deberá tener como nombre Apellido.Nombre.division.zip y dejar este último en el Escritorio de la máquina.

Luego presionar el botón de la barra superior, colocar un mensaje y apretar **Aceptar.** Finalmente retirarse del aula y aguardar por la corrección.