

Programa: Evento deportivo

Tomás D'Angelo 2ºA

La funcionalidad que pretende cumplir este programa es gestionar y filtrar un evento deportivo escolar.

El programa nos permite:

- Agregar/remover personas.
- Crear nuevas instancias de las personas.
- Añadir juegos, con sus respectivas puntuaciones y ganadores.
- Definir los resultados de los juegos.
- Guardar y cargar datos desde un archivo xml.
- Filtrar juegos por criterio.

Excepciones

Se implementan en varios puntos del código, sobre todo en los formularios que son propensos a romper si se ingresan mal los datos.

Test unitarios

Están implementados en su respectivo MSTest llamado Unit Testing, prueba las funcionalidades más importantes del proyecto que son Jugar(); Pasan las pruebas como es esperado.

Tipos genéricos

En la clase "Archivos" utilizo métodos genéricos para poder reutilizarlos para la serialización de diferentes clases.

Interfaces

Hay una interfaz llamada IJugable que pretende crear un contrato de métodos para todos los juegos posibles sin importar su implementación.

Archivos y serialización

Podemos encontrar los archivos guardados en la carpeta
"TP3\Rojo_vs_Verde\bin\Debug\net5.0-windows"

Aquí se guarda tanto los archivos XML que hayamos guardado y también los resultados de las filtraciones con su hora de generación correspondiente.