

Alumno: Legajo: Máquina:

Parcial

Consigna principal:

- 1) El alumno deberá configurar las opciones de menú para que la navegabilidad entre los distintos forms sea correcta.
- 2) Los forms deberán estar centrados y con el título correspondiente
- 3) El alumno deberá programar la funcionalidad de la transacción teniendo en cuenta lo siguiente:
 - a. El Textbox de la fecha deberá cargarse al iniciarse el form y deberá ser NO editable.
 - b. El Textbox del nuevo número del equipo deberá cargarse al iniciar el form y deberá ser NO editable.
 - c. El Textbox del nombre del jugador deberá ser NO editable.
 - d. Cargar combo de categorías y establecer propiedad para que no pueda editarse su contenido.
 - e. Cargar combo de posiciones y establecer propiedad para que no pueda editarse su contenido.
 - f. Programar funcionalidad para el botón “Buscar”, para que busque por su respectivo número, al jugador, y cargue el dato de tu nombre en el textbox correspondiente. Si el número ingresado no existe, mostrar mensaje indicando el error.
 - g. Programar funcionalidad para el botón “Agregar jugador”, donde debe agregarse a la grilla, una fila con el número del jugador, su nombre, y el número de la posición que se seleccionó en el combo correspondiente.
 - h. Programar funcionalidad para el boton “Confirmar equipo” donde deberá realizarse la transacción correspondiente, haciendo los respectivos Inserts en la tabla Equipo y en la tabla JugadoresPorEquipo.
 - i. Una vez finalizada la transacción, mostrar mensaje de éxito o de error. En caso que el mensaje fuera de éxito, limpiar todos los campos y establecer el selectedIndex de los combos en –1.
 - j. Confeccionar uno (a elección del alumno) de los dos reportes (.rdlc):
 - i. Reporte con gráfico circular donde se indiquen la cantidad de jugadores por edades.
 - ii. Reporte con tabla, listando todos los jugadores cargados en el sistema.

Aclaración: el alumno deberá conectarse a la Base de Datos para obtener la cadena de conexión correspondiente, y guardar dicha cadena en el archivo App.config.

Todo lo relacionado al acceso a datos deberá programarse en la clase Acceso.cs.

Datos conexión BD:

Servidor: **138.99.7.66**

Usuario: **usuPAV2021**

Password: **2021@PaV**

BD: **ParcialPAV2021**

En caso de que el alumno no logro conectarse, podrá levantar la base de datos local utilizando el script adjuntado en el enunciado. Se descontarán puntos si sucede lo mencionado ya que se evalua la conexión a un servidor remoto.

Sentencias SQL necesarias:

Las sentencias necesarias para la transacción, combos y para los reportes serán provistas en el archivo “SentenciasSQL.txt”.