

Técnico Superior en Programación - Técnico Superior en Sistemas Informáticos

**Materia: LABORATORIO DE PROGRAMACIÓN II**

Apellido:					Fecha:					
Nombre:					Docente <sup>(2)</sup> :					
División:					Nota <sup>(2)</sup> :					
Legajo:					Firma <sup>(2)</sup> :					
Instancia <sup>(1)</sup> :	PP		RPP		SP		RSP		FIN	

Colocar sus datos personales en los Labels del Formulario.

TODAS las clases deberán ir en una Biblioteca de Clases llamada *Entidades*.

Dentro del código de cada botón encontrará que tareas debe programar y un bloque de código con un mínimo de pruebas que estará comentado. Al finalizar el código a evaluar, descomentar las pruebas y **NO** volver a comentar. **No se corregirán exámenes que no compilen.**


**Recuperatorio del Primer Parcial:**

Deberán hacer hasta el punto 4 con la siguiente observación.

- No realizar Excepción. Agregue o no, devolver la Canasta.
- Generar un método de clase MostrarDatos : string en Canasta.
- La lista será del tipo ReinoVegetal.
- Al final del código mostrar en un MessageBox los datos de la Canasta en cuestión.
- Modificar la línea Canasta<Fruta> canasta1 = new Canasta<Fruta>(2); y quitar los Try...Catch...

**Recuperatorio del Segundo Parcial:**

Realizar todos los puntos tal cual están descriptos.

Al finalizar, colocar la carpeta de la Solución completa en un archivo ZIP que deberá tener como nombre Apellido.Nombre.Division.zip (los exámenes no identificables no serán corregidos) y dejar este último en el Escritorio de la máquina. Luego presionar el botón  de la barra superior.