

Alumno: Alexis Masevicius.

DNI: 35864170.

Trabajo Práctico N3 - Laboratorio de programación II - UTN fra - 2do cuatrimestre 2021

- El programa pretende administrar un negocio de libros y revistas. El mismo cuenta con un puesto de venta de libros y otro de comics y revistas.
- En primer lugar permite la carga y el guardado de un archivo en formato json a través de la barra superior. El programa inicia sin ningún elemento precargado. Los archivos se guardan por defecto en la carpeta debug. Al presionar leer se cargarán los datos guardados previamente (Existe un archivo con datos ya guardado). La opción guardar sobreescribirá el archivo previo.
- Se puede consultar el catálogo completo de la librería o de la revistería a través de los botones inferiores. La barra de búsqueda permite filtrar el catálogo por título, autor o año de publicación, seleccionando previamente el tipo de producto. En cualquiera de los casos es posible concretar la venta de un producto, la cual quitará una unidad al stock.
- El botón agregar producto abre un formulario que permite la carga de un nuevo producto de cualquier tipo.
- El botón ver estadísticas mostrará las estadísticas de ventas totales.

Temas que debe incluir el TP N°3 (primera entrega 8/11)

Excepciones, Pruebas unitarias, Generics, Interfaces, Archivos y Serialización.

Excepciones: Clase Librería y Revistería, en los métodos Guardar y Leer. Excepción propia en clase BibliotecaException.

Pruebas unitarias: Clase TestLibreria.

Generics: En Clase IAbrirGuardar<T> y en formulario FormBusqueda<T>.

Interfaces: En Clase IAbrirGuardar<T>. Se implementa en clase Librería y en clase Revistería de forma explícita e implícita.

Archivos y Serialización: Clase Librería y Revistería, en los métodos Guardar y Leer.