

Aplicación para local de VideoJuegos

Esta aplicación pretende facilitar el manejo de stock de un local de VideoJuegos, así también como permite hacer ventas y registrar las facturas. Cuando ingresamos debemos ingresar datos desde 0 o en caso de tener un registro ya guardado cargarlo a través del botón cargar datos. Si es la primera vez tenemos los distintos botones de agregar donde podemos cargar los juegos que deseemos. Una vez tengamos datos ingresados vamos a poder empezar a interactuar con los mismos y generar registros de stock y ventas. En el groupbox mostrar, hay un combobox con el cual podremos filtrar los tipos de videojuegos que queremos que nos aparezcan en el data grid view. Tenemos un botón de modificar, que nos permite cambiar datos del videojuego seleccionado en caso que queramos o también tenemos el botón eliminar si lo que queremos es borrar el videojuego. El botón vender es para registrar una venta, la cual queda registrada en una carpeta de archivos TXT en nuestro escritorio. El botón guardar, serializa el local de videojuegos en un archivo XML, y lo guarda en una carpeta llamada XML en nuestro escritorio, además genera 3 archivos diferentes en una carpeta llamada JSON donde guarda los diferentes tipos de videojuegos separados y en la carpeta TXT genera un archivo de texto con todo el stock que tenemos de una

forma fácil de entender para el usuario. (Deje la el proyecto de consola Test Consola para facilitar la corrección ya que genera las carpetas y archivos con algunos datos para poder testear el formulario, para la entrega final no va a estar)

Puntos del TP3 en el código:

- Excepciones: en el proyecto Entidades hay una carpeta llamada excepción donde se crea una excepción propia que se utiliza en la serialización de archivos. Además todas las excepciones de los formularios están controladas por bloques try catch mostrando mensajes al usuario con el detalle.
- Unit Testing: en el proyecto llamado UnitTesting se prueban diferentes funciones de la clase VideoJuegos y LocalDeVideoJuegos, tanto para ver si funcionan en casos de que esté todo correcto como en caso de que haya alguna falla.
- Generics: en el proyecto Entidades, carpeta Interfaz, utilizó generics para en la clase Serializer poder serializar archivos XML o JSON de cualquier dato que se le pase.
- Interfaz: en el proyecto Entidades, carpeta Interfaz, utilizó la interfaz IArchivo para darle las funciones de leer y escribir a la clase Serializer y ArchivoDeTexto.
- Archivos y Serialización: todo el manejo de archivos se encuentra en el proyecto entidades, en la carpeta Gestor De Archivos. Creo 3 carpetas en el escritorio del usuario, con nombre XML, JSON y TXT en donde guardo todos los registros de la app de diversas

formas aprovechando las ventajas de cada uno. El local lo guardo en XML, en JSON guardo las listas separadas de los distintos tipos de videojuegos y en TXT guardo un archivo con todo el stock y el costo de los videojuegos con los que cuenta el local y las facturas que se van creando con las ventas.