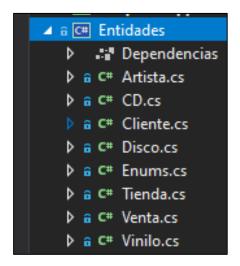
Trabajo Practico N3

Alumno: Francisco Szellner

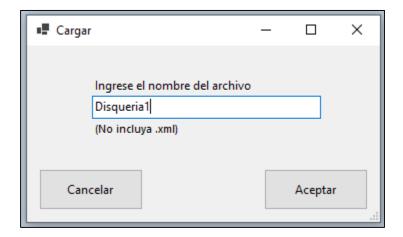
El tipo de programa que decidí desarrollar es una disquería que maneja la entrada de discos y la venta de los mismos. Además, presenta una serie de informes sobre las ventas que se llevaron a cabo a través del programa.



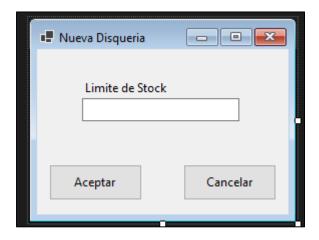
Las entidades están distribuidas de esta manera. La clase Tienda es de tipo genérica y está diseñada para manejar una lista de stock de un objeto en particular con un límite de cantidad y una lista de ventas de dicho objeto. La clase disco es abstracta y es padre de las clases CD y Vinilo, que son las clases que maneja la tienda. La clase disco también contiene un objeto de tipo artista con sus datos respectivos. La clase venta contiene un el disco que fue vendido y un objeto de tipo cliente con sus datos.

Funcionalidad

Al abrir el programa podemos crear una nueva disquería desde la pestaña Nuevo/Disqueria o podemos cargar una disquería antigua que hayamos guardado. Para ahorrar tiempo ya deje una disquería guardada con el nombre "Disqueria1", solo hace falta ir a la pestaña Cargar/Disqueria e ingresar el nombre.



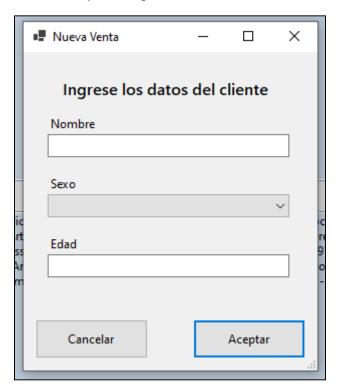
En caso de querer crear una nueva solo hay que ingresar el límite de stock.



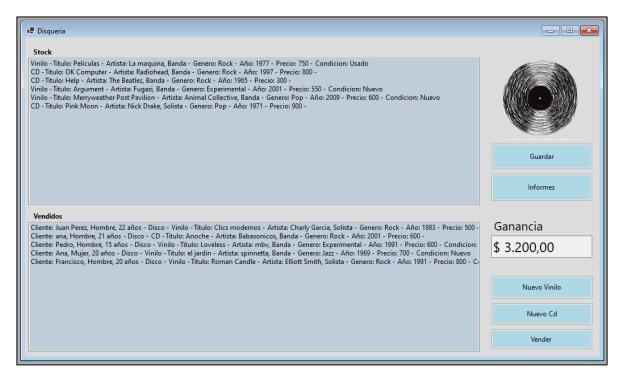


Para agregar un nuevo disco solamente hay que apretar el botón dependiendo de qué tipo queremos crear CD o Vinilo. Este luego aparecerá en la listbox "Stock" con sus datos.

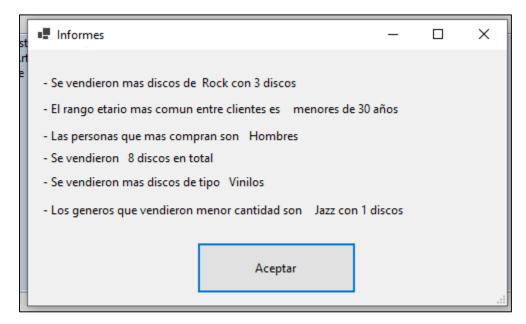
Para vender un disco solo hay que seleccionarlo en la listbox y tocar el botón vender. Esto presentara un nuevo formulario para cargar los datos del cliente.



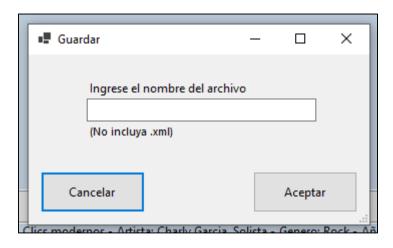
Una vez que se vende un disco se crea una entidad venta la cual contiene el disco vendido y una entidad cliente con los datos del mismo. Luego esta venta se agrega a la lista de ventas en la tienda.



Con el botón informes se abre un nuevo Form con distintos datos sobre las ventas concretadas.



Para guardar la tienda hay que tocar el botón Guardar e ingresar el nombre del archivo bajo el que lo queremos guardar, no hace falta incluir el ".xml". Este se guardará en \tps_laboratorio_2\TP3\Szellner.Francisco.2A.TPFINAL\DisqueriaApp\bin\Debug\net5.0-windows



El resto de los proyectos consisten en las Pruebas Unitarias de las entidades, las excepciones, el proyecto "Archivos" que contiene la clase serializador y json encardados de manejar archivos .xml y .json respectivamente, y la prueba de consola de las entidades.

