

Trabajo Practico N° 3: **Laboratorio de Programación**



Ignacio Martín Canay

Introducción:

El presente documento detalla y explica las funcionalidad del Trabajo Practico N°3. Dicho Trabajo Practico abarca los temas vistos entre las clases 15 y 19, a saber:

- Excepciones
- Test Unitarios
- Tipos Genéricos
- Interfaces
- Archivos

Cada uno de estos temas fue utilizado a lo largo del trabajo y la implementación de cada uno de ellos sera explicada a continuación.

La consigna era generar un programa que simulara una fabrica. Para realizarlo se eligió una Fabrica de muebles. Dicha fabrica produce 2 tipos distintos de muebles: Roperos y Sillones. Cada uno de estos muebles esta hecho de un material base y aparte tienen un segundo material del cual están hechos sus estantes o el tapizado, respectivamente. El programa de la fabrica tiene la posibilidad de hacer estos muebles de distintos materiales, elegidos de una lista ,que por defecto tiene solo: madera, hierro y algodón. Pudiendo Agregar nuevos materiales a la lista a través de la interfaz de la fabrica, utilizando el botón Agregar Material.

Para Fabricar un mueble se utiliza el botón “Fabricar mueble”, esto llama a un formulario nuevo con las opciones para Crear el nuevo mueble. Un nuevo mueble tiene que tener un nombre, un material del cual esta hecha la base y un material del cual están hechos los estantes, en el caso de los Roperos, y el tapizado, en el caso de los Sillones. Los Roperos nuevos que están hechos de madera inicialmente no tienen barniz, pero luego pueden ser barnizados. Los sillones, roperos que no sean de madera y estantes de los roperos (sin importar el material) no pueden ser barnizados, pero si pueden ser pintados mas adelante. En el botón “Diseñar mueble” aparece una lista con los nombres de todos los Muebles (Roperos y Sillones) que se fabricaron. Seleccionando un elemento de la lista y eligiendo los colores para la base y los estantes o el tapizado estos se pueden pintar. Nótese que en el caso de que el elemento seleccionado de la lista sea un ropero y su base este hecha de madera, se podrá elegir el color con el cual se barnizara la estructura.

Los botones “Mostrar Lista de muebles” y “Mostrar lista de materiales” abren un nuevo formulario mostrando las listas correspondientes. En el caso de los Muebles esta detallada toda la información de cada uno de los muebles.

El botón de Guardar, guarda la lista de muebles y la lista de materiales en su respectivo archivo xml.

El botón Cargar, carga la lista de muebles y la lista de materiales de su respectivo archivo xml.

Excepciones:

Se utilizaron excepciones para evitar que el programa detenga su funcionamiento ante un error no controlado. Dentro del archivo “ManejoDeExcepciones.cs” podemos encontrar todas las excepciones creadas por mi. Estas son:

MaterialNullException: Se utiliza cuando el material de un objeto mueble es null.

NombreNullException: Se utiliza cuando el nombre de un objeto mueble es null.

FaltaSeleccionException: Se utiliza cuando no se ha seleccionado un objeto en un combo box.

BarnizarSillaException: Se utiliza cuando se intenta barnizar un sillón.

BarnizarEstantesException: Se utiliza cuando se intenta barnizar un Estante.

Test Unitarios:

Se realizaron dos test unitarios.

El primero test llamado “roperoBarnizar”. El Arrengue (simulación de la datos) emula un ropero con base de madera y estantes de hierro. Se prueba la función del método “Barnizar”. Dicho método devuelve un booleano que es verdadero si se pudo barnizar la base del Ropero. En este caso el Asser (la respuesta esperada) es “true”. La prueba de este test arroja un resultado positivo.

El segundo test llamado “sillonColoreado”. El Arrengue emula un sillón con base de madera y con tapizado de algodón. Se prueba en este test la funcionalidad del método “PintarBase” que cambia el color de la base del sillón por un color del tipo ConsoleColor y devuelve un booleano indicando si pudo o no realizar el cambio. En este caso el Asser también es “true”. La prueba arroja un resultado positivo.

Tipos Genéricos:

Principalmente los tipos genéricos fueron utilizados para las funciones de Guardado y Cargado del programa. Como se puede observar en el archivo “Xml.cs”

Esto fue hecho para poder utilizar las mismas funciones de guardado y cargado tanto para los distintos muebles como para los materiales.

Interfaces:

Se utilizaron dos interfaces. “IBarnizable” e “Icoloreable”. Estas interfaces se utilizaron para delimitar el comportamiento de las Clases Ropero y Sillón. Principalmente para poder permitir que los roperos con base de madera puedan ser barnizados. Y para poder colorear al resto de los muebles que no cumplen con esa condición.

Archivos:

Para el manejo de archivos se utilizaron dos clases. La primera es lo que concierne al manejo de archivos de Texto, utilizados para guardar un registro de las operaciones en la clase “ConsoleTest”. Todo lo que allí ocurra queda registrado en el archivo ubicado en el directorio “...\Trabajo Practico 3\frmFabrica\bin\Debug” con el nombre de archivo “Console log.txt”.

La segunda clase de archivos utilizados es Xml. Esta clase se utiliza para registrar dos archivos llamados “Lista de Muebles.xml” y “Lista de Materiales.xml” donde se registran en formato xml tanto los Muebles en la lista de muebles de la fabrica con sus atributos, como los materiales.