


Trabajo Práctico 4

Resumen

Es la continuación del TP3, en esta ocasión se implementa la funcionalidad de leer y guardar en base de datos dinámicamente. Todo esto haciendo uso de Tasks, delegados y eventos.

La forma que plantee la BDD fue una sola tabla de “Entradas”, conteniendo estos datos:

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
	ID	int	<input type="checkbox"/>
	costo	float	<input type="checkbox"/>
	consumicion	bit	<input type="checkbox"/>
	festival	varchar(50)	<input type="checkbox"/>
	numeroButaca	varchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>
	areaCampo	varchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>
	tipo	int	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

Permiti valores null en los dos campos que pertenecen a los miembros derivados de la clase Entrada (Campo, Platea). A su vez agregue el campo “tipo” que cumple la funcion de flag para filtrar en el codigo para leer/guardar (ver caso de uso en /EntidadesDAO/PlateaDAO:95, metodo Leer)

Notas de uso:

En la carpeta del proyecto se encuentra el archivo script.sql para generar la base de datos. Esta viene con datos precargados para facilitar el testeo/uso del programa.

Notas de Código:

Para mayor facilidad, adjunto rutas + líneas de donde se implementan los temas mencionados en el resumen:

Manejo de Base de Datos y delegados:

[/EntidadesDAO/CampoDAO.cs](#)

[/EntidadesDAO/PlateaDAO.cs](#)

Eventos:

[/FrmFestival/FrmMenu:53:66:79:96:106](#)