

PlayStation Store:

El programa es un sistema de ventas de objetos Sony (clase base abstracta) con sus tipos heredados PlayStation y VR, el cual permite, agregar productos de cada uno de estos dos tipos a un DataTable, como así también modificarlos y venderlos, al iniciar el programa, se recupera la información de la Base de Datos (PlayStationStore) y la imprime en el DataTable, al presionar el botón Sincronizar se envía la información modificada desde el DataTable a la BD y al presionar el botón Vender se simula la misma, en caso de generarse una venta de VR se abre un formulario modal por medio de un Thread, el cual propone una encuesta al cliente con una animación Gif, en caso de generarse una venta de PlayStation se lanza un EventoVender el cual imprime el ticket con los datos de la venta en un archivo de texto (método ImprimirTickets de la clase Genérica Tickets) y genera un numero aleatorio simulando la cantidad de puntos acumulados por el cliente.

La clase Venta (Genérica) implementa la interfaz ISerializable la cual contiene dos métodos para serializar y deserializar a Xml una lista genérica de Sony esto es testeado en el 'Test' de consola.

En el 'Test' de consola se Prueba la clase ArchivosException al pasarle un path invalido al método ImprimirTickets de la clase Ticket lo cual genera un ArchivosException, como así también todas las funcionalidades de las Clases Sony y sus derivadas (Instanciar productos, agregarlos a la lista, testear que no se agreguen si la lista esta llena o si están repetidos, listar los productos, etc).

La solución posee un proyecto de Pruebas Unitarias, el cual testea que se instancie correctamente la clase Venta genérica (en este caso de PlayStation) y también que se logre imprimir correctamente un ticket de venta.

El MetodoExtension (Extiende float) es utilizado en el ToString de Sony la cual agrega el signo \$ delante del precio.