Trabajo Practico N3

Nombre y apellido: Marcos Agustin Reinoso

Curso: 2D

Materia: Laboratorio de programación II

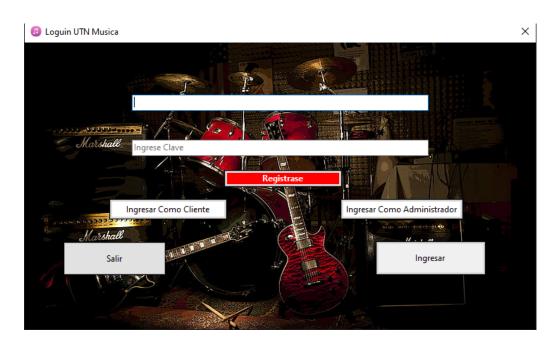
Tienda de Música UTN

El negocio consiste en la venta de guitarras y baterías al cliente o administrador que solicite el ingreso al sistema.

El cliente únicamente va a poder realizar únicamente compras, mientras que el administrador además de realizar compras podrá agregar, modificar y eliminar una guitarra, una batería o un usuario al sistema.

- Ingreso al sistema

El ingreso al sistema es bastante sencillo, consta de ingresar el número de dni y la clave.



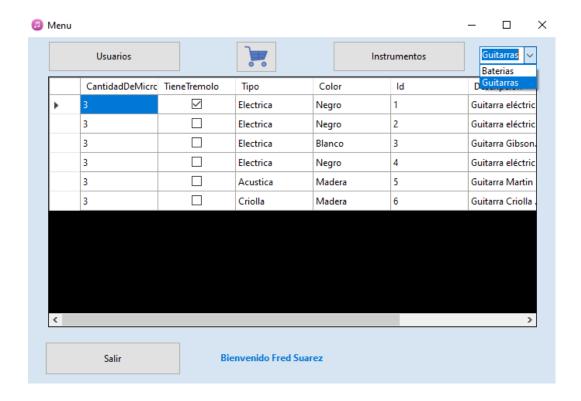
En caso de ser un cliente nuevo está la opción de registrarse.



Una vez dentro del sistema dependiendo del tipo del usuario se podrá visualizar el Menú Principal.

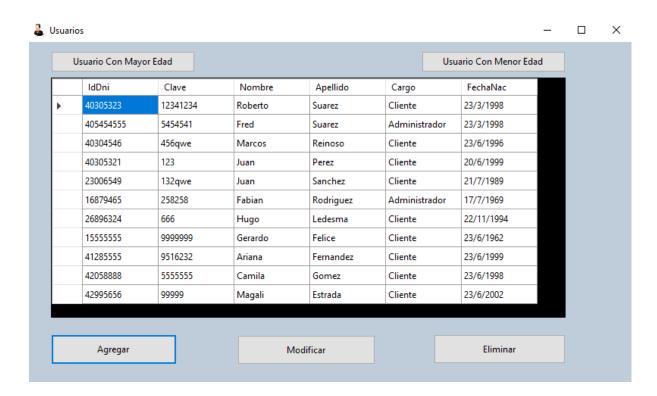
En este caso nos logueamos con un usuario del tipo Administrador para mostrar toda la funcionalidad del programa.

- Menú Principal



- Usuarios

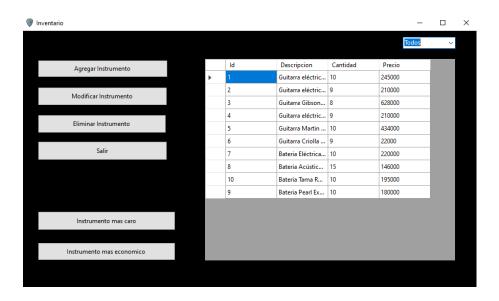
Presionando el botón podrá visualizar la siguiente pestaña.



Donde podrá realizar consultas, Alta, baja y modificación del usuario requerido.

- Instrumentos

Presionando el botón podrá visualizar la siguiente pestaña.



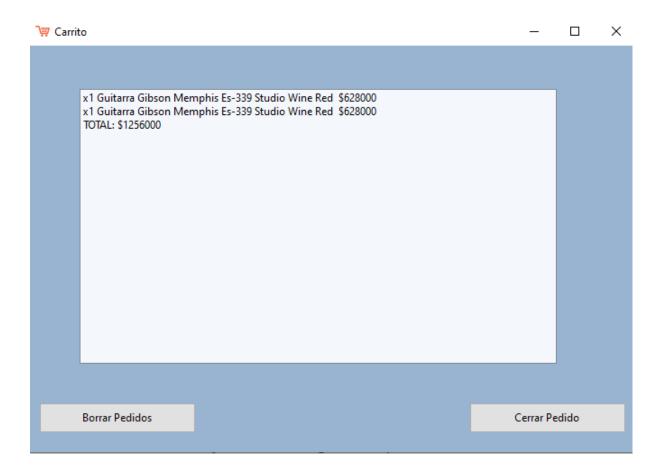
Donde podrá realizar consultas, Alta, baja y modificación del Instrumento requerido.

- Compras

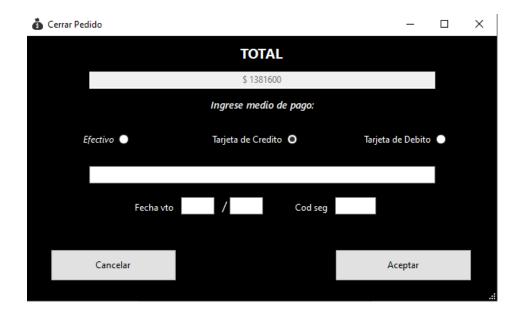
A simple vista se puede apreciar la lista de Instrumentos en stock donde se pueden filtrar por guitarra o batería.

Usted podrá comprar el instrumento que desee haciendo doble click sobre la guitarra o batería que se desea comprar e ingresando luego la cantidad.

Una vez realizado esto se podrá visualizar lo que se desea comprar presionando el botón y abrirá la siguiente pestaña:



Si desea borrar lo seleccionado anteriormente, puede presionar el botón "Borrar Pedidos", si quiere cerrar la compra puede presionar el botón "Cerrar Pedido", el cual lo llevará a la siguiente Pestaña:



Donde podrá ver el total de la compra.

¡¡ATENCIÓN!!

Si la compra se realiza con tarjeta de crédito se sumará un 10% al costo final, que se verá reflejado en el TOTAL.

Una vez seleccionado el medio de pago y luego de haber ingresado los datos correspondientes deberá presionar el botón aceptar para finalizar la compra.

TEMAS APLICADOS:

Excepciones:

Se crearon excepciones en la carga y lectura de datos.

Tipos Genericos:

La clase Serialización que es la encargada de leer y escribir los archivos, es genérica, para poder escribir y leer datos del tipo Instrumentos o Usuario

Pruebas Unitarias:

Se testeó los métodos de la clase Validaciones.

- Interfaces:

Se utilizó la interfaz IInformacion, la cual contiene la firma del método MostrarInformacion() que implementan las clase Usuario y la clase Instrumento.

- Archivos y Serialización:

Se utilizaron archivos XML para manejar la información de los Usuario y los instrumentos.