**PROGRAMACIÓN VISUAL (INGENIERÍA EN TELEMÁTICA)**

**PROGRAMACIÓN VISUAL I (INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN)**

**PRÁCTICA 2: DISEÑO DE CLASES Y LISTAS UTLIZANDO INTERFACES GRÁFICAS**

# Conceptos:

* Clases y objetos con el lenguaje C#.
* Propiedades de clases.
* Implementación de interfaces gráficas (formularios).  Manejo de eventos.
* Uso de listas

# Enunciado de la Práctica:

Esta práctica es una continuación de la practica 1, tendrá todos los requerimientos de la practica 1 pero ahora se hará uso de listas.

Para esta práctica se pide lo siguiente:

1. Antes de guardar un auto se debe validar cada uno de los campos, es decir, que en los combo box se haya seleccionado un elemento, que en los textbox se haya escrito un valor numérico, etc.
2. Al guardar un auto se debe almacenar en una lista, y limpiar todos los campos.
3. Al dar click sobre el botón visualizar se debe mostrar un formulario que visualice en una tabla los autos ingresados.
4. El formulario visualizar tendrá una caja de texto que permita hacer búsqueda de autos por marca.
5. El formulario visualizar también tendrá un botón que permita eliminar un auto seleccionado en la tabla.



