

Primer Parcial Laboratorio 2

2°E - 2° cuatrimestre 2021

Requerimientos del negocio

Se requiere realizar un sistema para gestionar una tienda de productos para mascotas (pet shop).

El sistema deberá poder:

- Administrar usuarios: deberá poder administrar clientes, empleados y administradores.
- Administrar stock de productos: el sistema deberá poder mostrar que productos tiene disponibles, y sus características.
- Administrar ventas : la tienda ofrecerá varios tipos de productos, entre ellos alimentos, juguetes, camas, artículos para cuidado de la mascota (limpieza y farmacia).

La aplicación deberá contar con una interfaz clara y operativa. Deberá ser lo más profesional posible.

La misma deberá poder manejar dos perfiles de usuarios diferentes:

1) Empleado.

- El empleado deberá poder dar de alta nuevos clientes o ver los anteriores.
- Deberá poder hacer una venta a un cliente determinado siempre y cuando se den las condiciones de venta (por ej, que exista suficiente stock, que alcance el dinero del usuario, etc etc).

2) Administrador.

- Deberá poder realizar las mismas tareas que el empleado.
- Podrá acceder a ver la información de todos los empleados registrados en la aplicación y editarlo si es necesario.
- Podrá ver la facturación total de todas las ventas realizadas hasta el momento (hardcodeadas).

Condiciones de aprobación

1. Los 2 proyectos (Biblioteca de clases y Formularios) deben cumplir las reglas de estilo:
 - Código correctamente comentado con Summary.
 - Nombres de controles con los estilos correspondientes.
 - Los formularios no pueden tener el color por defecto y el nombre debe ser legible al usuario.
2. Deben estar presentes las funcionalidades requeridas anteriormente.
3. La aplicación debe estar distribuida en secciones de fácil navegación y acceso. Deben haber al menos 3 formularios diferentes.
4. Deben ser utilizados los temas vistos durante la clase. Entre ellos, mismos son:
 - Herencia
 - Sobrecarga de operadores,constructores y métodos.
 - Sobrecarga de conversores implícitos y explícitos (al menos uno).
 - Propiedades
 - Colecciones (al menos 2 colecciones diferentes)
 - Enumerados
 - Formulario modal.
 - Clases estáticas
 - Polimorfismo (clases abstractas, métodos abstractos, métodos virtuales).
5. No debe generar ningún tipo de error (ni de compilación, ni de ejecución).
6. Deben existir botones que completen los datos de un administrador o de un empleado automáticamente para loguear la app (No loguearse automáticamente, sino completar la información en los textbox correspondientes para agilizar el ingreso de información).
7. La aplicación deberá tener hardcodeados usuarios con diferentes roles, clientes y productos.
8. El icono de la aplicación no puede ser el icono por defecto,no puede tener fondo por defecto.
9. Serán valorados a la hora de evaluar la creatividad que se aplique al programa en cuanto al diseño de la app.

Condiciones para promoción (al menos 3):

- Hacer que el menú desaparezca si el mouse no se posiciona en la parte superior del formulario.
- Utilizar listview con imágenes.
- Cerrar la sesión por inactividad.
- Utilizar DragDrop para agregar productos.
- Implementar alguna especie de buscador que permita hacer búsquedas más ágiles. Por ej de productos , usuarios ,etc.
- Heredar de un formulario propio para reutilizar los controles.
- Agregar sonido al guardar.
- Exportar a txt un ticket de compra.
- Cambiar color de fondo del menú principal en base al rol del usuario logueado.

Formato de entrega

El examen será entregado el día lunes **04 de Octubre**.

Por medio de un form de google se pedirá que registren el github donde se encuentra ubicado el código.

Defensa del parcial

El día martes **05 de Octubre** deberán realizar la defensa del parcial de forma oral con cámara web prendida (de no tenerla,utilizar la cámara del teléfono celular).

Con el fin de probar que los temas están comprendidos y que el desarrollo fue hecho por el/la alumno/a, la instancia de defensa podrá incluir:

- Preguntas técnicas y/o funcionales sobre el desarrollo presentado.
- Modificación de una parte del código en vivo a criterio del docente.
- Preguntas teóricas sobre qué cambios deberían de realizarse si se quisiera contemplar algún otro escenario.

La defensa permitirá:

- Confirmar la nota del alumn@
- Subir algún punto.
- Desaprobación total del mismo (por más que esté correctamente desarrollado) en caso de que el alumn@ no demuestre conocimiento sobre los temas aplicados/desarrollados o que el parcial fue hecho parcial o totalmente por otra persona.

Consultas sobre el parcial.

Se responderán consultas sobre el parcial durante las clases. De existir necesidad de hacer alguna consulta en otro momento de la semana,no se garantizará una respuesta veloz ya que la misma quedará sujeta a disponibilidad del docente y/o sus ayudantes. Todas las preguntas deberán realizarse por **SLACK como único medio y sin excepción**.