

Ramiro Olicino – Comisión 2D - TRABAJO PRÁCTICO N.º 4

La app realizada fue optimizada para una organización de un club de futbol. Este programa sirve para Listar los jugadores y chequear las estadísticas del mismo club. Todo esto estableciendo conexión con la base de datos utilizada.

Al iniciar la app se pide ingresar con el usuario (usuario preestablecido), al iniciar sesión correctamente se inicia una mini precarga del programa, simulando la carga de los datos, al completar la carga al 100% se abre el menú principal, donde las opciones de uso son Mostrar los jugadores o mostrar las estadísticas.

Al abrir la lista de jugadores, se cargara en pantalla los jugadores cargados a partir de la base de datos, se mostraran únicamente los jugadores activos en el club, y al mismo tiempo existe un botón para mostrar los jugadores inactivos, pudiendo volver a dar de alta a estos.

En esta seccion de mostrar a todos los jugadores, vas a poder modificarlo, dar de baja o crear nuevos jugadores. Todo esto afectando en los registros de la base de datos. Al mismo tiempo vas a poder guardar en un archivo externo, ya sea Json, XML o txt, todos los datos de los jugadores.

En estadísticas se consulta la información generada random de los jugadores. Ademas vas a poder crear un registro de esos datos en una base de datos.

TEMAS UTILIZADOS - (clase 16 a clase 19)

Clase 16: Conexión a bases de datos

Se ha conectedo el programa con la base de Datos para poder utilizarlo. Para ello se instaló el paquete NuGet system.data.sqlclient en la solución.

Esto se implementa en dos clases estáticas JugadorDAO y EstadisticasDAO, que tienen todos los métodos necesarios para realizar alta, bajas y modificaciones.

Clase 17: Delegados y expresiones lambda

Delegados: Se usaron delegados tanto como para implementar eventos como hilos.

Clase 18: Hilos

Se utiliza un hilo para simular la carga del programa, lo cual se muestra en una barra de progreso que va aumentando y cuando llega al 100% abre el menu principal.

Clase 19: Eventos

En la clase ClubBernaleza se declara un evento JugadorAlterado en base al delegado

NotificadorModificacion, que no recibe ningún parámetro y devuelve void.

Este evento es de tipo estático y se lanza cuando el jugador sufre algun cambio.