

Ramiro Olicino – Comisión 2D - TRABAJO PRÁCTICO Nº 3

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.

Al iniciar la app se pide ingresar con el usuario (usuario preestablecido), al iniciar sesión se abre el menú principal, donde las opciones de uso son Mostrar los jugadores listados o mostrar las estadísticas.

Al abrir la listade jugadores, allí vas a poder agregar, modificar o eliminar a un jugador en específico, además de esto 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, como total goles, total asistencias, etc.

TEMAS UTILIZADOS - (clase 10 a clase 15)

Clase 10: Excepciones

El programa cuenta con excepciones, destinadas al consumo de errores. Cuenta con una clase llamada JugadorExcepciones, donde recolecta los errores.

Para la apertura y cierre de archivos, utilizo el bloque try catch.

Clase 11: Pruebas unitarias

Al proyecto le agregé una clase de TestUnitario donde observé si hay errores en el código y así poder seguir mas fluido con el tp.

Clase 12: Tipos genéricos

Cuenta con una clase estática de archivos para ser serializados en el formato correspondiente cómo .json, .xml o .txt y además para ser deserializada.

Clase 13: Interfaces

Cree la interfaz IJugador, que define los métodos que deben ser implementados. Esta es utilizada por la clase Jugador.

Clase 14: Sistemas de archivos

Se utilizan varios métodos para el uso de archivos, por ejemplo determinar en que carpeta se va a guardar el archivo o además si existe tal archivo con File.Exists().

Clase 15: Serialización

El programa cuenta con persistencia de datos, ya sea para obtener información de los jugadores o para guardarlos.