

Programación II

Diccionario

Taller es una organización que repara maquinas reemplazando partes de la misma con repuestos.

El término ente, en su sentido más general, se emplea para denominar todo aquello cuya existencia es perceptible por algún sistema animado.

Repuesto es una parte de una máquina.

Los repuestos originales son aquellos que son fabricados por el mismo fabricante de la máquina.

Repuestos Alternativo son aquellos fabricados por terceros para ser utilizados en lugar de los originales.

Orden de reparación es un comprobante que se genera cuando un cliente solicita la reparación de una máquina. A partir de esta se generan distintos presupuestos y el cliente elige cual aceptar.

Cliente es la persona que solicita la reparación de una máquina.

Presupuesto es una elaboración del costo en dinero y en tiempo de un reemplazo de un repuesto.

Presupuesto original es aquel que contempla la reparación solamente con los repuestos originales.

Presupuesto alternativo es aquel que contempla la reparación solamente con los repuestos alternativo.

Presupuesto económico es aquel que contempla la reparación solamente con los repuestos más baratos.

Presupuesto rápido es aquel que contempla la reparación solamente con los repuestos que precisan menos horas para ser reemplazados.

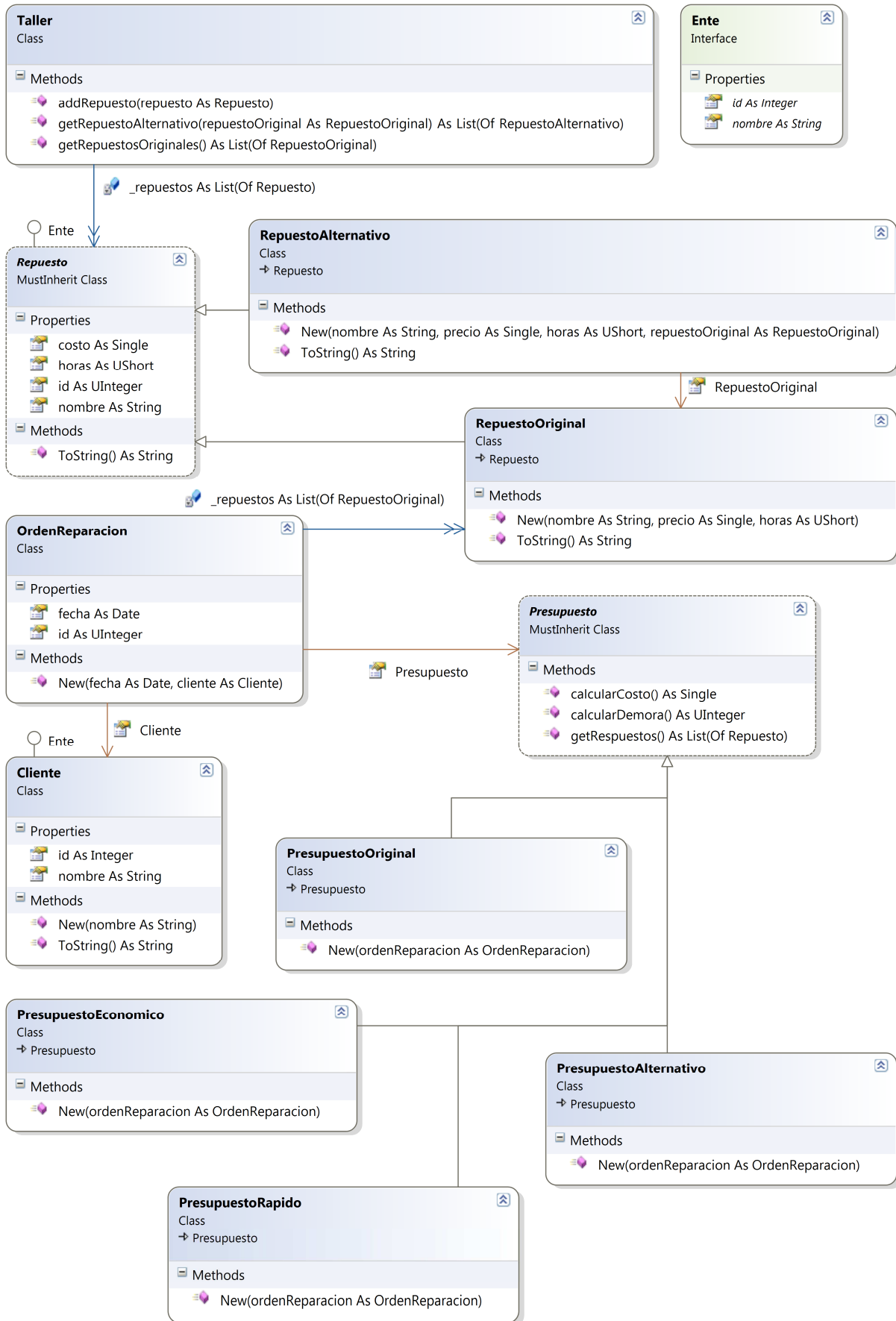
Descripciones adicionales del Proyecto de entidades

- Para simplificar el desarrollo no existe una entidad máquina.
- Implementar un id autonumerado en Repuesto, OrdenReparacion y Cliente.
- Cliente.ToString(): nombre del cliente.
- Repuesto.ToString(): nombre del repuesto.
- RepuestoOriginal.ToString(): nombre del repuesto seguida de la palabra "Original".
- RepuestoAlternativo.ToString(): nombre del repuesto seguida de la palabra "Alternativo".
- Crear excepciones por campo vacío o muy corto (mínimo 3 caracteres) en los campos de tipo String.
- Crear excepciones por campos de tipo numérico en cero o menor de cero.
- Crear una excepción en el método "getRepuestoAlternativo" de "Taller" si un repuesto original no tiene reemplazo.

Test

- Efectuar los test correspondientes de cada clase en un proyecto de aplicación de consola llamado Test. Incluir la captura de excepciones.

Programación II



Programación II

Formularios

- Crear un proyecto de Windows form y un formulario MDI con un menú para invocar los formularios detallados a continuación. En este incluir programáticamente objetos necesarios para usar en los otros formularios.
- Un formulario llamado "Editar_Discográfica" que permita elegir una discográfica y alterar su nombre y porcentaje de regalía.
- Un formulario llamado "Descargas" donde se puedan visualizar una lista de descargas. Al dar doble clic en cualquier elemento de la lista invocar el formulario llamado "Detalle_descarga".
- En el formulario "Detalle_descarga" mostrar los datos de la canción descargada incluido los intérpretes y la discográfica.