Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Avellaneda



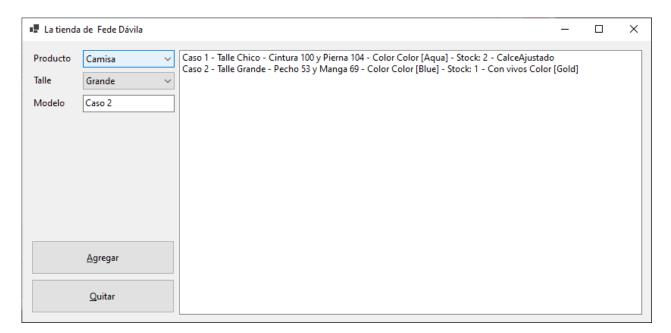
Técnico Superior en Programación - Técnico Superior en Sistemas Informáticos											
Materia: Laboratorio de Programación II											
Apellido:					Fecha	a:		26-05-2022			
Nombre:					Docer	nte ⁽²⁾ :					
División:	2°C				Nota ⁽²⁾ :						
Legajo:					Firma ⁽²⁾ :						
Instancia ⁽¹⁾ :	PP		RPP	Х	SP		RSP		FIN		

(1) Las instancias validas son: 1^{er} Parcial (PP), Recuperatorio 1^{er} Parcial (RPP), 2^{do} Parcial (SP), Recuperatorio 2^{do} Parcial (RSP), Final (FIN). Marque con una cruz. (2) Campos a ser completados por el docente.

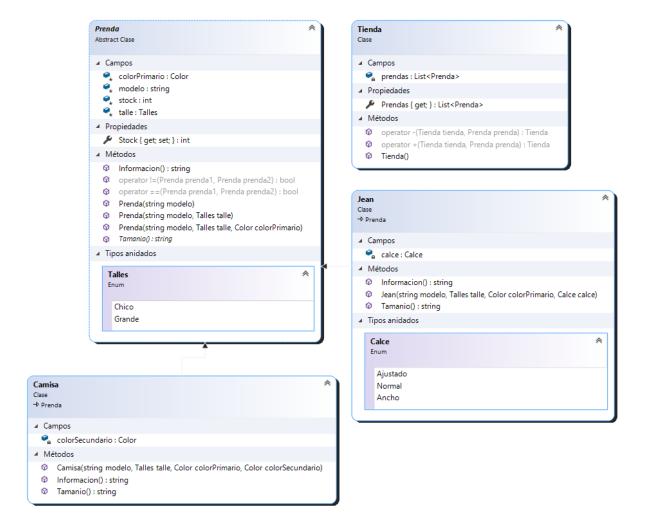
IMPORTANTE:

- 2 (dos) errores en el mismo tema anulan su puntaje.
- La correcta documentación y reglas de estilo de la cátedra serán evaluadas.
- El proyecto debe ser creado en .Net 5.
- Colocar sus datos personales en el nombre de la carpeta principal y la solución: Apellido.Nombre.Div. Ej: Pérez.Juan.2D. No sé corregirán proyectos que no sea identificable su autor.
- No se corregirán exámenes que no compilen.
- Reutilizar tanto código como crean necesario.
- Colocar nombre de la clase (en estáticos), this o base en todos los casos que corresponda.
- Aplicar los principios de los 4 pilares de la POO.

Vamos a crear un comercio de indumentaria simplificada, para lograr una funcionalidad determinada en el tiempo disponible. Para esto, en principio, propondremos tomar algunos atajos a fin de no perder tiempo en cosas de baja importancia:



1. Para comenzar, crear un proyecto del tipo Biblioteca de Clases y reproducir el siguiente esquema:



Prenda

- 2. El Stock por defecto debe asignarse en 1.
- 3. Dos prendas serán iguales si comparten Modelo y Talle.
- 4. Información será virtual.

Camisa

- 5. Tamanio dirá que:
 - a. Si el Talle es Chico, pecho será 49 y manga 67.
 - b. Si el Talle es Grande, pecho será 53 y manga 69.
 - c. Retornará un texto indicando ambos valores.
- 6. Información agregará los datos propios de la clase, indicando para el color secundario las palabras "Con vivos XXXX".

Jean

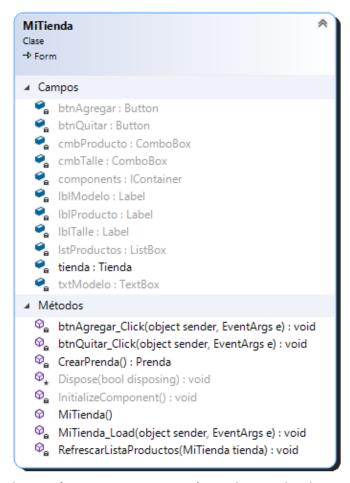
- 7. Tamanio dirá que:
 - a. Si el Talle es Chico, cintura será 100 y pierna 104.
 - b. Si el Talle es Grande, cintura será 116 y pierna 112.
 - c. Retornará un texto indicando ambos valores.
- 8. Información agregará los datos propios de la clase.

Tienda

- 9. El operator +, si la prenda existe sumará sus Stocks. Sino, agregará la prenda a la lista.
- 10. El operator -, si la prenda existe restará sus Stocks.

Formulario

- 11. Crear en un proyecto aparte con el formulario visto en la primer hoja de este documento.
- 12. El formulario deberá tener en el título el nombre del alumnos
- 13. El ComboBox tendrá el DropDownStyle como DropDownList. Cargar ítems en el manejador del evento Form Load. Aprovechar el enumerado.
- 14. El formulario deberá iniciar centrado en la pantalla, teniendo ancho suficiente como para que se lean los textos
- 15. Respetar título y diseño, así como los nombres de sus atributos como muestra el siguiente diagrama de funcionamiento mínimo requerido:



- 16. El método CrearPrenda creará un Jean o Camisa según se elija, con los datos cargados por pantalla:
 - a. Si es Jean, el Color será Aqua y el Calse Ajustado.
 - b. Si es Camisa, el color será Blue, y los vivos serán color Gold.
- 17. RefrescarListaProductos es un método de clase que actualizará la información en el ListBox. Para esto podés:
 - a. Sobrecargar el ToString en Prenda para que reutilice código, y utilizar las propiedades del List.
 - b. Utilizar un foreach y hacerlo ítem por ítem.
- 18. Recordá darle funcionalidad a los botones de Agregar y Quitar.
- 19. Si llegaste hasta acá y aun hay tiempo, dale al usuario la posibilidad de cargar los datos restantes (por ejemplo, el calse del Jean) eligiéndolos de los controles que creas más indicados.

Al finalizar, colocar la carpeta de la carpeta de la Solución completa en un archivo ZIP que deberá tener como nombre Apellido.Nombre.division.zip y compartir este por Slack sólo con el docente titular de la cursada.