

TRABAJO PRACTICO N°4

Cardozo Sergio Esteban 2°C

Ventana Principal



Cientes



Lista Juegos



Ventas



Historial Ventas



Log Out



Salir

22/11/2020 17:39:18



FUNCIONAMIENTO

Ventana de Login:

Cada persona que se loguee ya tiene un usuario y una contraseña.

Federico Dávila: Usuario: fede – Contraseña: fede.

Mauricio Cerizza: Usuario: mauri – Contraseña: mauri

Lucas Rodríguez: Usuario: lucas – Contraseña: lucas

Ezequiel Oggioni: Usuario: eze – Contraseña: eze



Log In Play For Fun

Usuario

Contraseña

Ingresar

PLAYFORFUN

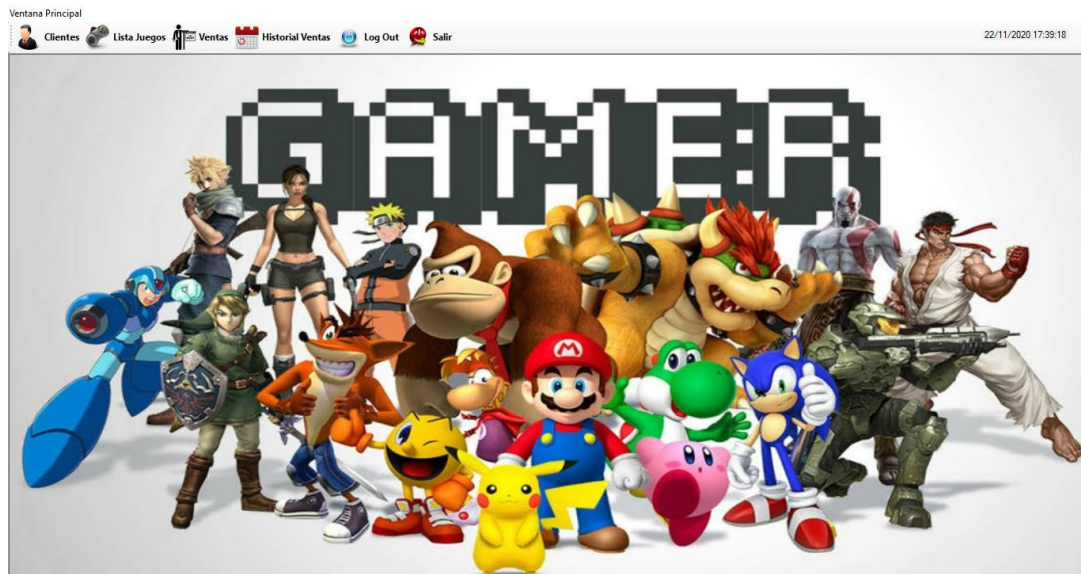
10 AÑOS

Splash Form:



Ventana Principal:

En la ventana principal vamos a decidir que queremos hacer, agregar clientes, juegos, generar una venta o ver el historial de ventas.



Formulario Clientes:





Botón Agregar: Este Formulario permite Agrega Cliente ingresando sus datos en los TextBox y se guardara en la Base de Datos solo si el cliente no está ingresado previamente.

Botón Modificar: Te permite modificar solo Nombre y Apellido de un Cliente seleccionado de la grilla.

Botón Borrar: Te permite borrar un Cliente seleccionado de la lista y de la base de datos.

Botón Atrás: Cierra el formulario y vuelve a la ventana principal.

Clientes

 Agregar  Modificar  Borrar  Atrás

Panel Control

ID Socio

Nombre

Apellido

DNI	NOMBRE	APELLIDO
0001	Sergio	Cardozo
0002	Darius	Frammingham
0003	Dona	Giacobelli
0004	Dot	De la Perelle
0005	Kurtis	Tirte
0006	Hyacintha	Padula
0007	Durante	Cureton
0008	Jeffrey	Swendell
0009	Ines	Hopfner
0010	Mark	Tudbald
0011	Eran	Ridolfo
0012	Frederique	Momany

Formulario Lista Juegos:





Botón Agregar: Este Formulario permite Agrega un Juego ingresando sus datos en los TextBox, y seleccionando que tipo de juego es. Se guardará en la Base de Datos solo si el mismo Juego (nombre Juego) no está ingresado previamente.

Botón Modificar: Te permite modificar solo Precio y Stock de un Juego seleccionándolo previamente de la grilla.

Botón Borrar: Te permite borrar un Juego seleccionado de la lista y de la base de datos.

Botón Atrás: Cierra el formulario y vuelve a la ventana principal.

VideoJuegos

 Agregar  Modificar  Borrar  Atras

Panel Control

Agregar Video juego Precio


Tipo video juego <-Tipo de Juegos-> Stock

NOMBRE VIDEOJUEGO	PRECIO	STOCK	TIPO JUEGO
ASSASSIN'S CREED CHRONIC...	9999,99	10	Estrategia
DRAGON BALL Z XENOVERSE...	2699,99	4	Accion
DEVIL MAY CRY 5 PS4 (2")	2699,99	1	Accion
UNCHARTED REMASTERED ...	2699,99	2	Accion
FIFA 20 - PS5	7999,99	3	Deportes
WATCHDOGS LEGION - PS4 FI...	9999,99	3	Accion
FIFA 21 - PS4	9999,99	5	Deportes
THE LAST OF US: PARTE II - P...	4399,99	5	Accion
ASSASSIN'S CREED VALHALLA	1499,99	5	Rol
CALL OF DUTY BLACK OPS C...	6999,99	3	Accion
BLOODBORNE	1499,99	1	Deportes
GRAN TURISMO SPORT	9999,99	10	Estrategia

Formulario Ventas:


Permite realizar una venta. Para realizar una venta hay que seleccionar un cliente de la grilla. Luego a modo de verificación seleccionar el Checkbox del ListView que va a comprar el juego (Botón eliminar saca al cliente para poder elegir a otro cliente). Y el o los juegos en cuestión que va a comprar. Al apretar el botón vender se genera la venta y la guarda en la base de datos guardando la fecha actual de la venta, No se permite ventas de Juegos sin Stock.

Ventas


 Atras

Selecciona un Cliente

ID SOCIO	NOMBRE	APELLIDO
0001	Sergio	Cardozo
0002	Darius	Frammingham
0003	Dona	Giacobelli
0004	Dot	De la Perelle
0005	Kurtis	Tirte
0006	Hyacintha	Padula
0007	Durante	Cureton

 Agregar

ID SOCIO ☒ 0004 NOMBRE Dot APELLIDO De la Perelle

 Eliminar

ID	NOMBRE VIDEO JUEGO	TIPO JUEGO	PRECIO	ST...
<input type="checkbox"/> 1	ASSASSIN'S CREED CHRONICLES PS4 (1")	Estrategia	9999,99	10
<input type="checkbox"/> 2	DRAGON BALL Z XENOVERSE 1+2 PS4 (2")	Accion	2699,99	4
<input checked="" type="checkbox"/> 3	DEVIL MAY CRY 5 PS4 (2")	Accion	2699,99	1
<input type="checkbox"/> 4	UNCHARTED REMASTERED PS4 (1")	Accion	2699,99	2
<input type="checkbox"/> 5	FIFA 20 - PS5	Deportes	7999,99	3
<input type="checkbox"/> 6	WATCHDOGS LEGION - PS4 FISICO	Accion	9999,99	3
<input type="checkbox"/> 7	FIFA 21 - PS4	Deportes	9999,99	5



Vender

FORMULARIO HISTORIAL VENTAS:

Muestra todas las ventas realizadas.

El botón Guardar genera un archivo Ventas.xml en el escritorio con todas las ventas generadas.

Historial De Ventas

 Guardar Archivo  Atras

Ganancias a la fecha: \$6399,97

APELLIDO	NOMBRE	JUEGO	PRECIO	FECHA VENTA
Cureton	Durante	DEVIL MAY CRY 5 PS4 ...	2699,99	21/11/2020 18:52
Tirte	Kurtis	MARIO BROSS FAMILY	999,99	22/11/2020 11:47
Frammingham	Darius	DEVIL MAY CRY 5 PS4 ...	2699,99	22/11/2020 17:37

UTILIDADES:

Excepciones: **Class SistemaVentasException:** Captura posibles excepciones provocadas por el flujo del programa. Como problemas al ingresar a la base de datos (**class: SistemaDAO**), problemas en la serialización (**class: Serializer**), si dos Clientes son iguales por su IDSocio o Nombre y Apellido al agregarlos (**class Empresa**), o si dos juegos son iguales por su nombre (**class Empresa**).

Generics: **Class Serializer<T>.** Serializa un objeto genérico a XML, limitando que el comodín sea una clase y que tenga un constructor por defecto. En el programa se usa el objeto genérico como una lista de ventas para poder generar el archivo (**class: Empresa**).

Test Unitarios: **Proyecto UnitTest** probando funcionalidades del programa

Interfaces: **Class IArchivo.** Implementado en SistemaVentasException. Propiedad Texto que escribe en el archivo de texto la fecha en el que ocurrió el error, y el mensaje del error. Propiedad Ruta designa la ruta en la que se va a guardar el archivo con los Errores en tiempo de ejecución.

Archivos y Serialización: **Class Serializer:** Método de clase SerializarAXml. Genera un archivo XML con el objeto indicado y lo guarda en la ruta pasada por parámetro. Utilizado en la clase Empresa serializando una lista de Ventas. Método de clase Escribir. Genera un archivo de Texto con los errores de flujo de sistema y lo guarda en el escritorio si el archivo existe lo sobrescribe. Utilizado en la clase SistemaVentasException para serializar la Excepcion provocada.

Base de Datos: **Class ConexionSQL** inicializa una nueva conexión string y el método Ejecutar abre una nueva conexión a la base de datos. Terminado el proceso la cierra. **Class SistemaDAO** hereda de ConexionSQL, haciendo las operaciones necesarias para trabajar con la base de datos, Insertar, Borrar, Actualizar, y Mostrar datos.

Hilos: **SplashForm.** Método IniciarConteo inicializa el subproceso pasándole al Thread el método que va a iniciar el hilo que es **ProgresoBarra** empieza a hacer el conteo y lo muestra en el lblProgreso.

Eventos y Delegados: **Delegado Class SplashForm.** CambiarProgresoDelegate (string texto, int valor), al aumentar en 1 el valor de la progressBar va a cambiar el texto del lblProgreso.

Eventos: Método LogOut asociado al manejador FormClosed del formulario principal para que cuando se presione el botón LogOut del formulario principal se abra el formulario del Login.

Métodos de Extensión: **FormateoPrecio:** Va a formatear el precio, escribiendo **Ganancias a la fecha:** `${valor:0.00}`, aceptando dos decimales después de la coma (Utilizado en HistorialVentasForm para calcular las ganancias).

FormatearGrid: Método de extensión que formatea los DataGridView dándole un estilo (utilizado en todos los DataGridView de los formularios).

Es Letras: Método de extensión que extiende la clase KeyPressEventArgs para solo permitir letras en los textbox indicados. Utilizado en formulario ClientesForm evento KeyPress del nombre y apellido del cliente.

Es número: Extiende la clase KeyPressEventArgs para solo permitir números en un textbox. Utilizado en el formulario Clientes Form evento KeyPress del textbox IDSocio.