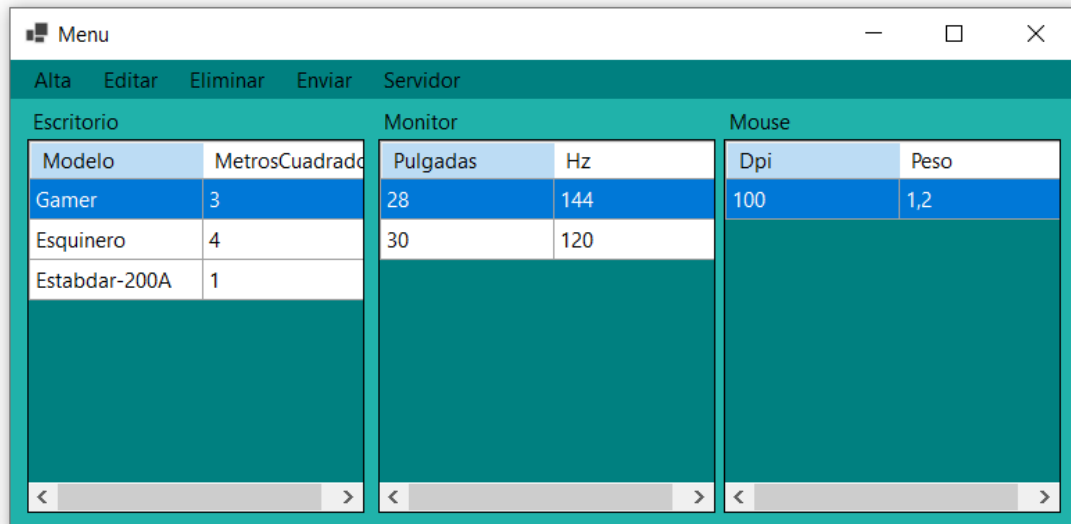


Santiago Tomás Leonardi

El programa está desarrollado para llevar el inventario y el método de envío adecuado que necesita cada periférico, de un equipo de **E-Sport**.

Las cuales su información persiste en el tiempo, y se resguarda de no fallar a la hora de ingresar datos erróneos.



Temas Implementados

- **Excepciones**
interfazGrafica\FrmMenu.cs (Línea 22)
- **Pruebas Unitarias**
PruebasUnitarias\Unit Test.cs (Toda)
- **Tipo Genéricos**
Biblioteca\Entidades\Estante.cs (Línea 9)
- **Interfaces**
Interfaces\Inventario (Aplicadas a las entidades Escritorio, Monitor y Mouse)
- **Archivos**
Sistema\Serializador.cs (Toda)

Ruta archivos guardados
TrabajoPractico3\InterfazGrafica\bin\Debug\net5.0-windows (Escritorio, Monitor y mouse)
- **Base de datos**
Se aplica cuando se sube o descargar los periféricos
Biblioteca/Sistema/ConexionSql (Toda)

- **Delegados**

Se aplica cuando se descarga de servidor para no bloquear la interfaz.
InterfazGrafica/FrmMenu.cs (Línea 25)

- **Hilos**

Se aplica cuando se descarga de servidor para no bloquear la interfaz.
InterfazGrafica/FrmMenu.cs (Línea 28 y 398)

- **Eventos**

Se aplica cuando se envía un escritorio, desactivando la opción de enviar por 10 segundos ya que no queremos explotar a nuestros empleados.
Biblioteca/Sistema/Sistema (Línea 11)