

-Este proyecto esta enfocado en una liga de futbol, la cual tiene distintos equipos con distintas características, y distintas plantillas de jugadores que tienen diferentes datos.

-Tiene un sistema de filtrados, el cual cargara la lista dependiendo el tipo de filtrado elegido, esta seccion tiene un boton "Guardar" que permitira que el filtrado hecho se guarde en la carpeta TP4 en el escritorio del usuario.

-Creara y guardara los informes elegidos en la seccion de "Informes" en la carpeta Datos_Filtrados dentro de la carpeta TP4.

-Guardara los datos en archivos de extension .json y .xml dentro de la carpeta Datos_TP4 que se encuentra en el interior de la carpeta TP4.

*CLASE 10(Excepciones):Utilizado en varias partes de el codigo donde se podrian efectuar errores en tiempo de ejecucion, se guardara la informacion de la excepcion en la carpeta "Errores" que se encuentra dentro de la carpeta -TP4-.

*CLASE 11(Pruebas Unitarias):Proyecto de test de las funcionalidades mas importantes del proyecto principal.

*CLASE 12(Genericos): Utilizado en la clase Archivos y en la interfaz IGuardar para poder adaptar los metodos segun lo que se necesite.

*CLASE 13(Interfaces):Utilizado para guardar las listas de equipos o de jugadores en un archivo de extension .csv

*CLASE 14(Archivos):Clase usada para guardar,serializar,deserializar distintos tipos de archivos, con diferentes tipo de extension.

*CLASE 15-16(SQL):Desde una base de datos propia, fue utilizado para la carga de datos, tambien actualiza los datos al hacer un A-B-M de equipos o jugadores.

*CLASE 17(DELEGADOS Y LAMBDA):Los delegados fueron ubicados en una clase aparte llamada "Delegados", alli hay delegados personalizados utilizados para cargar datos de los jugadores, cambiar la hora del menu y aumentar el valor del equipo.

*CLASE 18(HILOS):Se utiliza en varias partes del codigo. En el formulario principal se actualiza la hora en un subproceso con un loop infinito. Tambien se utiliza para la serializacion de datos (para actualizarlos) en el harcodeo.

*CLASE 19(EVENTOS):Fue utilizado un evento en el alta del jugador, ya que al agregar un jugador a un equipo, se va a disparar un evento que tiene como objetivo aumentar el valor neto del equipo.

*CLASE 20(METODOS EXTENSION):Utilizado para la clase jugadores, cuando un jugador es del club "BOCA" su valor aumentara en 1000001 (un millon uno).

*El proyecto de consola es un proyecto con las funcionalidades principales y con el guardado de datos en la db y la eliminacion de los mismos para que no queden guardados ya que son pruebas.