La aplicación permite la producción de tres tipos de consola de videojuegos,para ello entramos a la parte de producción, seleccionamos la consola deseada ,rellenamos los datos solicitados en la parte izquierda y luego procedemos con los botones para su produccion, dependiendo del tipo de usuario logueado tendrá más o menos opciones , por ejemplo un supervisor puede añadir más materia prima para la producción , mientras que un operario solo podrá chequear los valores.

El sistema también permite a un supervisor ,ver todos los usuarios registrados en el sistema y editar sus atributos o también eliminarlo de sistema .

Cuenta con una bodega donde se guardan las consolas una vez finalizada su producción.

Utilizo la herencia a la hora de crear las consolas, para ello tengo una clase abstracta

Que jamas será instanciada llamada Consola , de la que heredan las tres consolas que se pueden producir, La clase Consola cuenta con un método virtual , para que sus clases puedan sobrescribirla.

Utilice la sobrecarga de constructores para que me permita crear consolas para colocar en la bodega a fin de ser una especia de “historial” de consolas que fueron creadas con anterioridad.

Para gestionar el inventario utilizo la colección llamada Listas .

La aplicación cuenta con dos enumerados , donde están los tipos de dos consolas.

Los datos de la aplicación están manejados en una clase estatica llamda Datos,donde están las

Listas y métodos necesarios para gestionar la app, vendría a ser como una “base de datos”,

Donde están guardados los usuarios, la bodega con las consolas producidas etc.