

## Trabajo Práctico n°4:

Alumno: Rivero, Tomás Agustín

Curso: 2A

Desarrollo de punto 9 y 10 del trabajo práctico:

Punto 9: Explicación de la finalidad pretendida



Se pretendió realizar un sistema de venta de aeronaves, específicamente de tipos: Aviones, Helicópteros y Planeadores. El usuario puede agregar una aeronave, seleccionando el tipo e ingresando los datos correspondientes a cada clase en su respectivo formulario: Todos esas aeronaves que se agreguen se guardarán, al cerrar el formulario de la elección hecha, en una base de datos dedicada a las aeronaves sin vender. Estas aeronaves no vendidas se podrán eliminar de la base de datos o modificarlas.

Al igual que antes, el proceso para eliminarlas o modificarlas es el mismo, se selecciona el tipo de aeronave con el que se quiere trabajar, se mostrarán las aeronaves disponibles que no se hayan vendido, el usuario las podrá seleccionar y eliminarlas o modificarlas. Ambas acciones impactan inmediatamente en la base de datos de las aeronaves.

Podremos, por otro lado, vender una aeronave, seleccionando el tipo: se nos abrirá un formulario para la elección de la aeronave a vender y una vez hecha la venta, la aeronave seleccionada se eliminará de la base de datos de las sin vender y pasará a estar en la de la base de datos de las ya vendidas.

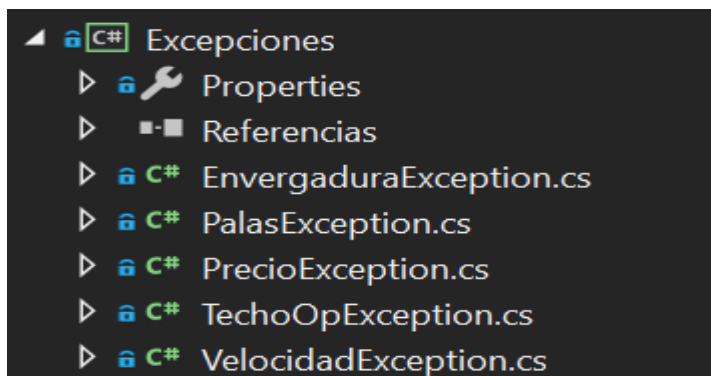
Cabe aclarar que no se puede modificar, o eliminar aeronaves ya vendidas.

Podremos además, visualizar las aeronaves que se encuentran en la base de datos de no vendidas y las que estén en la base de datos de las si vendidas. Por último, Para el caso de los aviones, se realiza, al ejecutar el formulario, la carga de un documento XML que permite tener un backup de las aeronaves no vendidas, específicamente de las de tipo "Avión" en la PC del usuario. Este botón desplegará un MessageBox que permitirá visualizar el documento.

Se procede a desarrollar el punto 10:

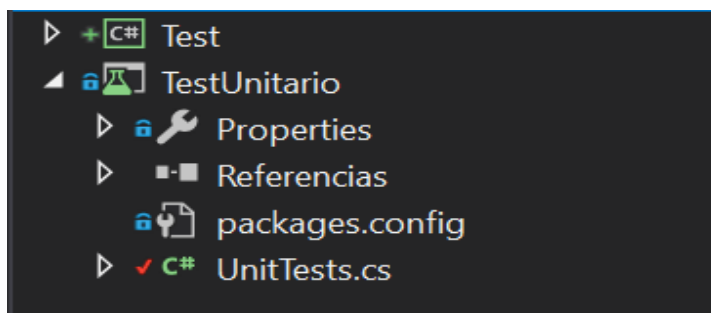
#### Clase 15: Excepciones

Las excepciones se encuentran dentro de un proyecto de ClassLibrary.



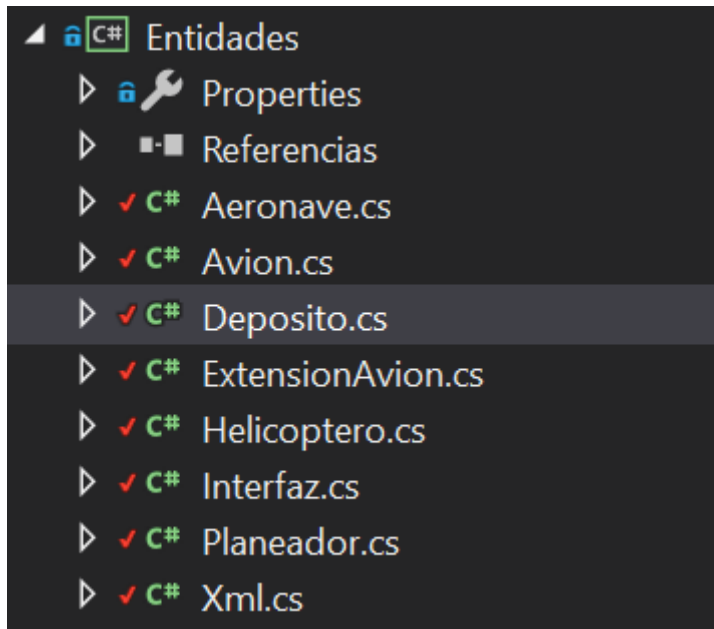
#### Clase 16: Test Unitarios

Los Test Unitarios se encuentran en un proyecto de tipo UnitTest.



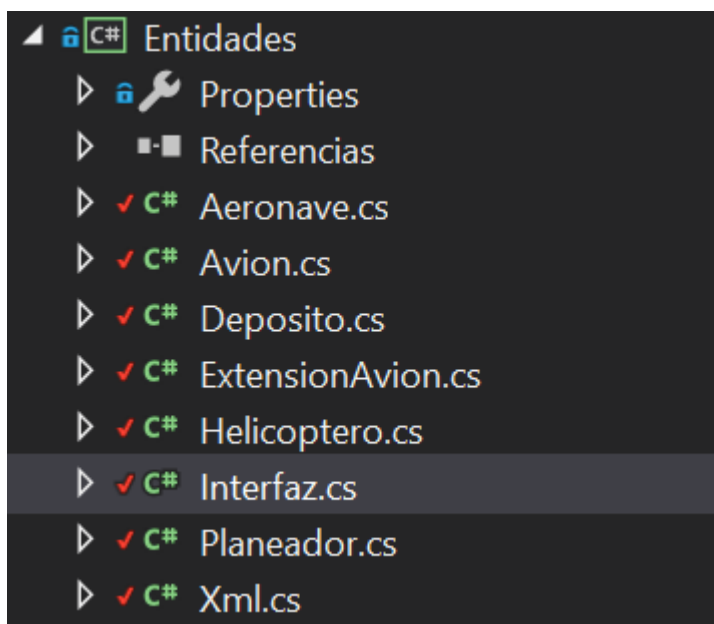
## Clase 17: Tipos Genéricos

Tipos Genéricos se encuentra dentro del proyecto de tipo ClassLibrary llamado "Entidades" en la clase llamada "Deposito".



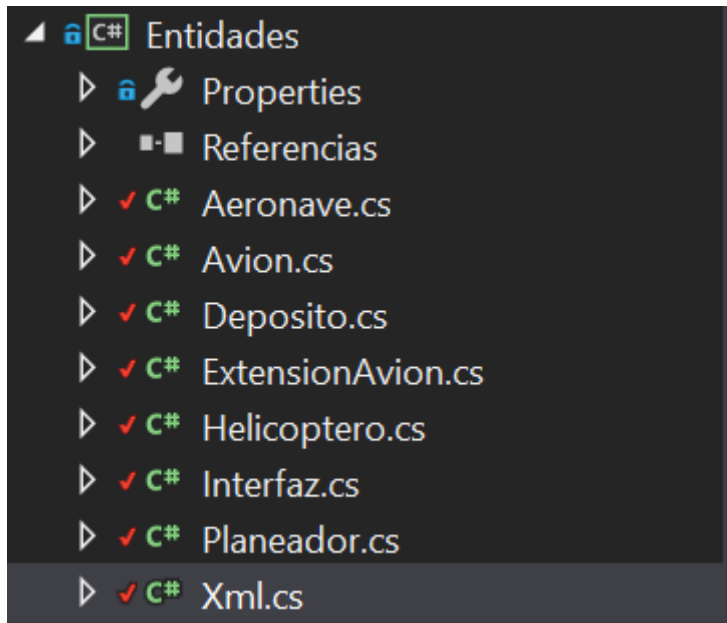
## Clase 18: Interfaces

La interfaz se encuentra dentro del proyecto de tipo ClassLibrary llamado "Entidades" en la clase llamada "Interfaz".



## Clase 19: Archivos

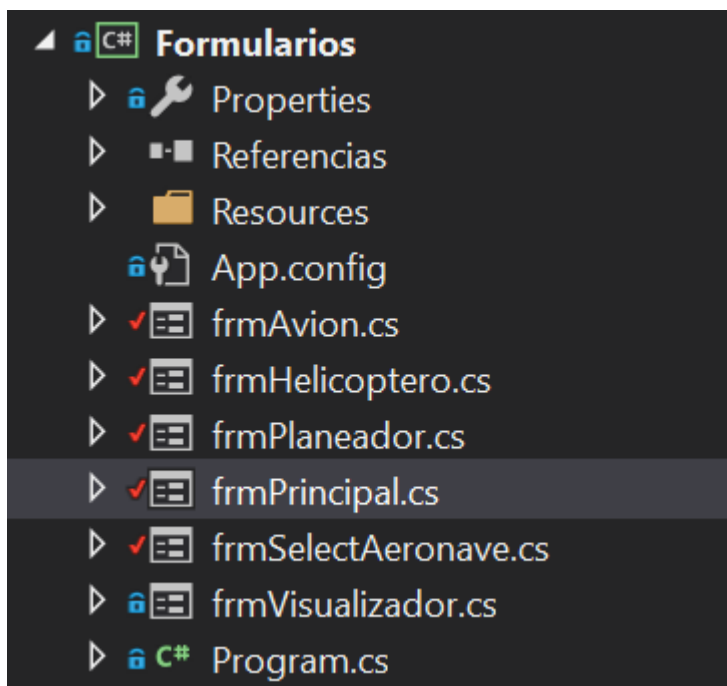
Archivos se encuentra dentro del proyecto de tipo ClassLibrary llamado "Entidades" en la clase llamada "Xml".



## Clase 20: -

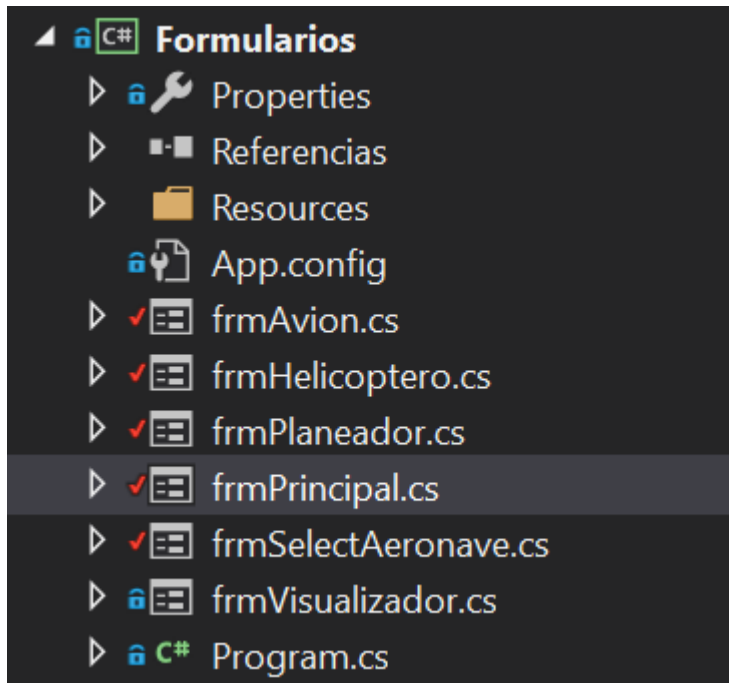
## Clase 21 y Clase 22: SQL / Base de Datos

SQL y base de datos se encuentran en el proyecto de tipo WindowsForm llamado "Formulario" dentro del Formulario llamado "frmPrincipal".



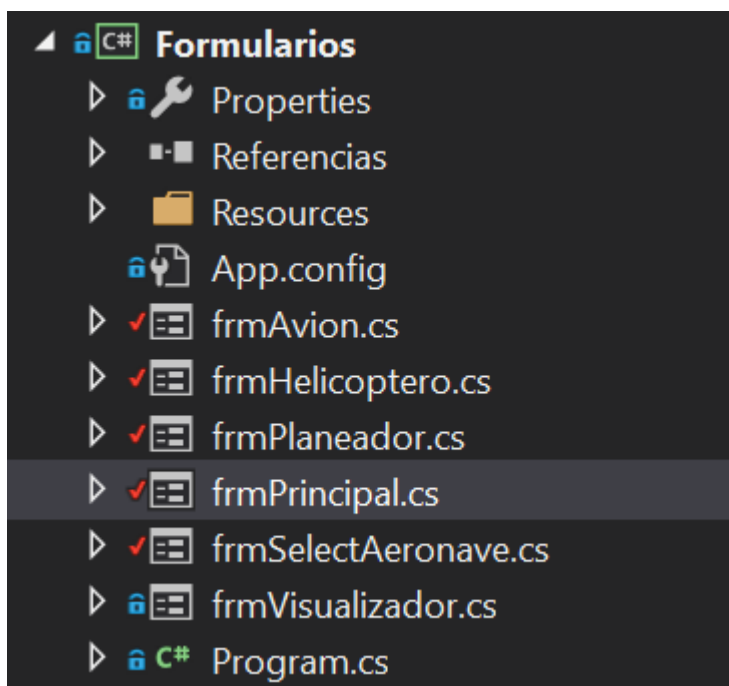
## Clase 23: Hilos

Hilos se encuentran en el proyecto de tipo WindowsForm llamado "Formulario" dentro del Formulario llamado "frmPrincipal".



## Clase 24: Eventos

Eventos se encuentran en el proyecto de tipo WindowsForm llamado "Formulario" dentro del Formulario llamado "frmPrincipal".



## Clase 25: Métodos de Extensión

Métodos de Extensión se encuentra dentro del proyecto de tipo ClassLibrary llamado "Entidades" en la clase llamada "ExtensionAvion".

