# ENUNCIADO

Nos solicitan crear un programa que maneje una lista de personas y los autos que estas poseen. Nos indican que una persona puede ser dueño de más de un auto. Pero que los autos poseen como máximo un titular.

## Una persona posee:

Características

\* DNI (cadena lectura/escritura)

\* Nombre (cadena lectura/escritura)

\* Apellido (cadena lectura/escritura)

Métodos

\* Lista de autos (Retorna la lista de autos que la persona es dueño)

\* Cantidad de autos (Retorna la cantidad de autos que posee la persona)

Constructores

\* Un constructor con todos los parámetros que permiten inicializar las propiedades.

Finalizador

\* Que cuando el objeto queda liberado muestre una leyenda indicando el DNI de la Persona.

## Un auto posee:

Características

\* Patente (cadena lectura/escritura)

\* Marca (cadena lectura/escritura)

\* Modelo (cadena lectura/escritura)

\* Año (cadena lectura/escritura)

\* Precio (decimal lectura/escritura)

Métodos

\* Dueño Persona (Retorna el dueño del auto)

Constructores

\* Un constructor con todos los parámetros que permiten inicializar propiedades.

Finalizador

\* Que cuando el objeto queda liberado muestre una leyenda indicando la Patente del Auto.

## GUI:

Nos solicitan que la GUI (interfaz gráfica del usuario) permita visualizar en grillas:

\* La lista de las personas. (Grilla 1)

\* La lista de los autos. (Grilla 2)

\* Los autos de la persona seleccionado en la grilla 1. (Grilla 3)

\* Una grilla (Grilla 4) con los siguientes datos y en el siguiente orden de columnas, para cada auto de la grilla 2: Marca, Año, Modelo, Patente, DNI del dueño, “Apellido, Nombre” del dueño en una misma columna. (Grilla 4)

La GUI debe tener botones para:

\* Agregar personas y autos.

\* Borrar personas y autos.

\* Modificar personas y autos.

\* Asignarle a la persona seleccionada en la grilla 1 el auto seleccionado en la grilla 2

Además:

\* La GUI debe tener una etiqueta donde se observe el valor correspondiente a la suma de los precios de los autos de la persona seleccionada en la grilla 1.

\* También nos solicitan que cada valor ingresado sea validado de manera que no se introduzcan datos inconsistentes.

## Recursos:

A considerar para la resolución:

\* Listas de programación

\* Clases

\* Instancias

\* Propiedades

\* Métodos

\* Constructores

\* Finalizadores

\* Programación Orientada a Objetos

\* Try…Catch.