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.

---

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

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

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

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

4. 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:

a. Agregar personas y autos.

b. Borrar personas y autos.

c. Modificar personas y autos.

d. Asignarle a la persona seleccionada en la grilla 1 el auto seleccionado en la grilla 2

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.