

Primer Parcial Laboratorio II

CARACTERÍSTICAS:

Se deberá realizar una aplicación para la administración de la facultad que permita manejar la información de la carrera .

Las características del programa son:

- Contar con un login de acceso a la aplicación.
- Tres niveles de usuarios: Admin, profesor y alumno.
- Cada materia tendrá esta información: Nombre, cuatrimestre, profesores, alumnos, materia correlativa.
- Para que se considere aprobada una materia, cada alumno deberá tener nota mayor a seis en los parciales y la condición tiene que ser regular.

REQUERIMIENTOS:

1. Administrar usuarios: El sistema deberá diferenciar por tipo de empleado.
 - a. Admin: Este usuario podrá:
 - i. Dar de alta distintos tipos de usuarios.
 - ii. Cambiar estado de materia a cada alumno (regular, libre).
 - iii. Crear materias.
 - iv. Asignar un profesores a las materias.
 - b. Profesor: Realizará estas acciones si está asignado a una materia.
 - i. Crear exámenes (fecha, nombre)
 - ii. Poner nota de examen a los alumnos.
 - c. Alumno:
 - i. Inscribirse a la materia.
 - ii. Dar asistencia en materia.
2. Inscripción a materias:
 - a. Permitirá que un alumno se inscriba a una materia sólo si aprobó las materias correlativas.
 - b. Solo podrá inscribirse en dos materias simultáneamente.
3. Notas de las materias:
 - a. Solo el profesor asignado a la materia podrá completar las notas de los exámenes.
4. Visualización de datos:
 - a. El alumno podrá ver todas las materias que cursó durante la carrera con las notas de parciales y estado.

- b. El profesor podrá visualizar todas las materias que dicta actualmente con los alumnos inscriptos en ellas.

A tener en cuenta

- La aplicación deberá contar con una interfaz clara y operativa. Deberá ser lo más profesional posible.

Condiciones de aprobación

1. Los 2 proyectos (Biblioteca de clases y Formularios) deben cumplir las reglas de estilo:
 - Código correctamente comentado con Summary.
 - Nombres de controles con los estilos correspondientes.
 - Los formularios no pueden tener ni color ni nombre ni icono por defecto.
2. Deben estar presentes las funcionalidades requeridas anteriormente.
3. La aplicación debe ser intuitiva y debe además estar distribuida en secciones de fácil navegación y acceso. Deben haber al menos 3 formularios diferentes.
4. Deben ser utilizados todos los temas mencionados a continuación:
 - Herencia.
 - Sobrecarga de constructores, operadores y métodos.
 - Propiedades.
 - Colecciones (al menos 2 colecciones diferentes).
 - Enumerados.
 - Formularios modal.
 - Clases estáticas.
 - Polimorfismo (clases abstractas, métodos abstractos, métodos virtuales).
5. No debe generar ningún tipo de error (ni de compilación, ni de ejecución).
6. Se deben respetar los 4 pilares de POO.
7. Deben existir botones que completen los datos de un administrador o de un empleado automáticamente para loguear la app (No loguearse automáticamente, sino completar la información en los textbox correspondientes para agilizar el ingreso de información).
8. La aplicación deberá tener hardcodeada información previamente para poder probarla sin cargar nada a mano.

9. Serán valorados a la hora de evaluar la creatividad que se aplique al programa en cuanto al diseño de la app.