

EVALUACIÓN N°2 EA2
EVALUACIÓN (TIPO: EJECUCIÓN PRÁCTICA) - PONDERACIÓN: 30%

FPY1101	Fundamentos de programación	PROFESOR:
----------------	------------------------------------	------------------

NOMBRE		SECCIÓN	
RUT		FECHA	

Aprendizajes (Procedimentales, Actitudinales y conceptuales)	Indicadores de logro
Construir el código utilizando un lenguaje de programación para dar solución al problema planteado	Utiliza variables para almacenar los distintos tipos de datos. Programa las estructuras de control para validar las restricciones planteadas por el cliente.
Resolución de Problemas (N1): Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución, aplicando los métodos aprendidos	Reconoce lo que es un problema, explicándolo antes de abordarlo. Realiza preguntas para la definición del problema planteado, acotando su alcance e impacto. Aplica un método lógico en la resolución del problema, considerando pasos definidos y relacionados entre sí.
Reconocer las características, instrucciones, estructuras de selección y repetición de los algoritmos para su aplicación en el contexto de un problema.	Diferencia expresiones aritméticas, relacionales y lógicas para desarrollar un algoritmo

INSTRUCCIONES GENERALES

Esta evaluación contempla evaluación de competencias de empleabilidad asociada a la resolución de problemas.

Una vez finalizada la actividad, comprima la carpeta con los archivos correspondientes y siga las instrucciones de su profesor.

ENUNCIADO

El Hotel "Paradise Dreams" desea implementar un sistema informático para la gestión de sus huéspedes. A continuación, se detallan los requisitos para el desarrollo:

Se te solicita crear un menú en el cual se puedan registrar los datos de un huésped. Los atributos que debe tener la ficha son los siguientes:

Número de Reserva
Nombre del huésped
Dirección
Correo electrónico
Edad
Número de acompañantes

El menú debe tener las siguientes opciones:

Sistema de Gestión de Huéspedes

- 1) Registrar Huésped
- 2) Consultar Datos de Huésped
- 3) Salir

Donde:

Registrar Huésped: Solicita todos los datos de un huésped para hacer el registro de una nueva ficha. Cada uno de los atributos debe cumplir con lo solicitado mediante validación.

- Nombre del huésped: no puede estar vacío.
- Dirección: no puede estar vacía.
- Número de Reserva: debe ser un número entero que se encuentre dentro del rango de 1000 y 9999.
- Edad: debe ser un número entero que se encuentre en el rango de 18 a 120.
- Correo electrónico: debe ser una cadena de caracteres que contenga al menos un carácter "@".
- Número de acompañantes: debe ser un número entero mayor o igual a cero.

Consultar Datos de Huésped:

Muestra por pantalla todos los atributos del huésped que coincidan con el número de reserva ingresado. Los datos se deben mostrar de forma ordenada, utilizando herramientas de tabulación y/o saltos de línea según lo aprendido en clases (ver reglas de negocio más abajo).

Salir:

Sale del ciclo del menú y muestra un mensaje "Gracias por preferir Hotel 'Paradise Dreams' ".

Reglas de negocio:

Debe crearse un usuario y una contraseña para el administrador. Solo este usuario tiene permisos para visualizar la opción 2.

- Ejemplo:
- Usuario: seller
- Contraseña: 123

En el resumen (opción 2), deberá desplegarse toda la información del huésped y, si el número de acompañantes es superior a 3, el sistema deberá indicar 'huésped con demasiados acompañantes'; caso contrario, 'huésped dentro de límite de acompañantes'.

Entrega:

Para la entrega, deberás guardar el programa en un archivo .zip, siguiendo el siguiente formato de nombre:

-> nombreEstudiante_FPY1101_SECCION

Ejemplo: JuanGomez_FPY1101_01B