



Universidad Católica
San Pablo

UNIVERSIDAD CATÓLICA SAN PABLO
ESC. DE CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN

Ciencia de la Computación

Informe de código

Nombre de proyecto: Universidad de las Chicas Super Poderosas

Anthony Rodríguez Pinto

anthony.rodriguez.pinto@ucsp.edu.pe

Josue Carpio Peña

josue.carpio@ucsp.edu.pe

Ariana Jasmín León Zarate

ariana.leon@ucsp.edu.pe

Manuel Eduardo Loaiza Fernández

AREQUIPA - 2021

Las actividades propuestas según cronograma de semana uno son las siguientes:

	SEMANA 3		
	JOSUE	ANTHONY	ARIANA
CLASE CARRERA	X		
CLASE CURSO		X	
CLASE HORARIO			X
MÉTODO CONSTRUCTOR CARRERA	X		
MÉTODO CONSTRUCTOR HORARIO			X
MÉTODO CONSTRUCTOR CURSO		X	
ESTÉTICA	X	X	X

- **Proceso de actividades:**

- Todos:

- Comenzamos a utilizar memoria dinámica para mejorar el uso de nuestras clases.
 - Creamos getters y setters para cada clase y así facilitar el acceso a los atributos.
 - Separamos los archivos en .h, .cpp y .txt y los pusimos en carpetas para mejorar el orden en nuestro código y así poder trabajar más rápido y para que sea más entendible.
 - También comenzamos con la implementación de las clases “Carrera” , “Curso” y por último “Horario”.

- **Cambios que hicimos:**

1. El primer cambio que hicimos fue el de agrupar los archivos, para eso creamos carpetas llamadas “cpp”, “include”, “txt” y una adicional “funciones”.

Dentro de la carpeta “cpp” están todas las clases que implementamos, como usuario, administrador, alumno, profesor, carrera, curso, horario y menú,

definimos sus constructores, que en este caso son por defecto, los atributos de tipo string los inicializamos con una cadena vacía (“”) y los de tipo int y float con un 0, también definimos los getters de cada clase, para cada atributo, de la misma forma definimos nuestros setters que en este caso hicimos un sólo setter para todos los atributos. ANEXO 1

En la carpeta “include” están todos nuestros header files titulados con el nombre de cada clase, que es donde definimos la clase, con sus atributos y sus métodos, también tenemos un header file llamado “liberman.h” es el archivo en el que llamaremos a todas las librerías que vamos a utilizar incluidos nuestros headers, esta es la librería que llamaremos en todos nuestros archivos “.cpp” ANEXO 2

La carpeta “funciones” como su nombre lo dice contiene los archivos de cada función, por ejemplo “crearUsuario”, “modificarUsuario” entre otras, decidimos crear esta carpeta para que nuestro código no sea tan largo en un solo archivo y así poder visualizarlas mejor y poder trabajar de manera más rápida con nuestras funciones. ANEXO 3

Por último la carpeta “txt”, en esta se encuentran los archivos de texto donde se guardarán nuestros objetos cada vez que se finalice el programa. ANEXO 4

2. Dentro de la clase Horario tenemos los atributos días, hora inicial y hora final.
3. En la clase Curso tenemos los atributos nombre (nombre del curso), código, los créditos que vale, un array de notas y por último la nota final.
4. La clase Semestre tiene como atributos: número de semestre, un array de tipo Curso llamado cursos, y por último los créditos.
5. La clase Carrera tiene como atributos el nombre de la carrera, el código, los créditos que se necesitan para egresar, el número de semestres que tiene y por último un array de tipo Semestre llamado semestres.

- **Dificultades en las actividades:**

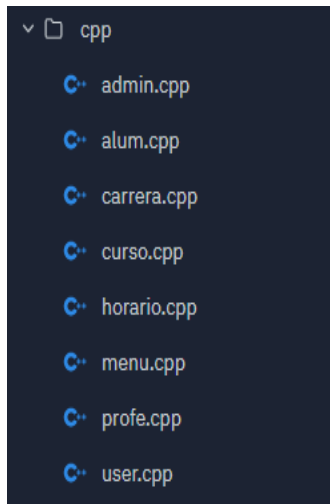
1. Tuvimos una gran dificultad con entender y aprender a utilizar bien la memoria dinámica

- **Conclusión:**

Modificamos las funciones para que utilicen memoria dinámica, y para que los cambios se realicen en un array, no de frente en el archivo de texto.

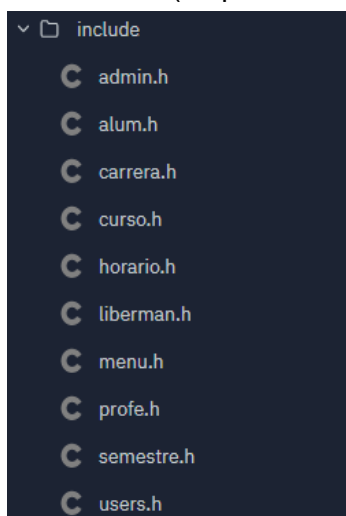
- **ANEXO:**

- ANEXO 1 .cpp (carpeta cpp)

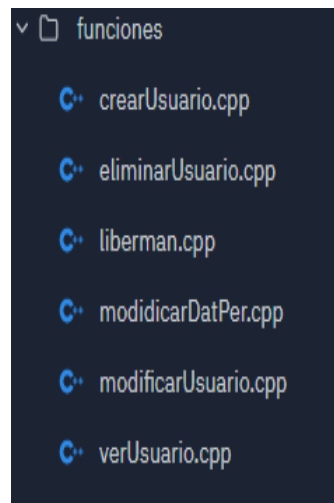


-

- ANEXO 2 .h (carpeta include)



- ANEXO 3 .txt(carpeta funciones)



-

- ANEXO 4(carpeta txt)

-

