

Dept. d'Informàtica i Telecomunicacions	Curs 2018-2019
Grup: DAM2T	
M06 Accés a dades UF1	
Pràctica 1 - Fitxers	
Nom professor/a: M ^a del Mar Fontana	
Data:	

Pràctica 1: Fitxers

El director deportivo de Stucum, requiere una aplicación que le permita registrar las inscripciones de los alumnos a las "Jornades Esportives" de este año.

De cada alumno necesita saber: nombre, apellidos, curso, sexo, edad y el deporte que quiere practicar. Para facilitar la gestión, necesita que las inscripciones de cada deporte se registren en ficheros separados. Así, por ejemplo, si un alumno se inscribe a tenis se guardará sus datos en el fichero tenis.txt, si se registra en fútbol en el fichero futbol.txt, etc. Cada alumno sólo se puede inscribir una vez y a un único deporte.

Los deportes con los que se dispone este año son:

- Fútbol
- Fútbol sala
- Básquet
- Bádminton
- Vóley playa

Se debe implementar una aplicación que le permita a Ramón, gestionar y disponer de la siguiente información:

1. Registrar inscripción de un alumno.
2. Consultar los alumnos que hay inscritos de un curso determinado (ejemplo, listado de alumnos de 1BAT1, DAM2T1, DAM2T2, DAW1M, etc).
3. Consultar qué deportes no podrían llevarse a cabo porque tienen alguna incidencia. Por ejemplo, si hay un número de inscritos impar a bádminton (los partidos deben ser de dos o cuatro). Si no hay al menos 22 inscritos en fútbol (cada equipo es de 11 jugadores), etc.
4. Eliminar una inscripción de un alumno.
5. Ver el listado de todas las inscripciones, agrupadas por deporte y con los alumnos ordenados alfabéticamente.
6. Anular un deporte de las jornadas. Esto mostrará el listado de alumnos que quedan sin inscripción y eliminará el fichero correspondiente.

Consideraciones

La entrega deberá realizarse con un único fichero .zip con la carpeta completa del proyecto. Dicho fichero deberá incluir ficheros con datos de prueba. Si no hay ficheros de datos de prueba se restará dos puntos a la nota final de la práctica.

La entrega deberá hacerse del proyecto entero en un fichero .zip con el nombre y primer apellido del alumno. Ejemplo: marfontana.zip.

Deberán tenerse en cuenta todos los posibles errores que puede haber en cada opción del menú e informar al usuario cuando se produzcan. Es importante el feedback con el usuario.

Criterios de corrección

Si la práctica funciona correctamente y hace lo que se pide la nota es de un 5.

Si se utilizan los mecanismos, librerías y funcionalidades explicados en clase de forma correcta, la nota puede llegar hasta un 7.

Si el código está optimizado y limpio, la nota puede llegar hasta un 8.

Si el código está ordenado y debidamente documentado, la nota puede llegar a un 9. Es imprescindible que se comenten las decisiones de diseño. Los argumentos y retornos de las funciones se deben documentar y justificar.

Si se llega más allá de lo pedido en la práctica, la nota puede llegar a un 10.