

PROGRAMACIÓN I

Examen Final – Modelo B

| | | | |
|---------------|--|------------------|--|
| Nombre | | Apellidos | |
| Fecha | | Firma | |

Enunciado

En un centro de acogida de animales abandonados desean desarrollar un programa para la gestión de entrada de nuevos animales y para la adopción de aquellos que se encuentran en el centro. Para ello se debe crear un programa que permita llevar un registro de los animales que hay en el centro, los que llegan nuevos y los que se dan en adopción.

De cada animal se guardarán los siguientes datos:

- Tipo de animal (sólo hay perros o gatos).
- Chip del animal (número de 4 dígitos, por ejemplo: 0000, 0031, 3218, etc.)
- Edad del animal (número entero de años).
- Género del animal (macho o hembra).

El programa debe permitir:

- Añadir un nuevo animal al registro.
- Buscar animales por edad y tipo (perro o gato).
- Dar un animal en adopción (eliminándolo del registro).

El funcionamiento normal del programa debe ser:

Al empezar, el programa ofrece un menú inicial con dos opciones:

1. Buscar lista de animales de un tipo y edad determinados.
2. Añadir un nuevo animal al registro.
3. Salir.

Si se elige **“Salir”** finaliza el programa.

Si se elige **“Añadir animal”** preguntará todos los datos necesarios y se añadirá el animal al registro. Al añadir un nuevo animal se debe comprobar si ya existe otro animal registrado con el mismo chip. Si ya existe un registro con el mismo chip se muestra un mensaje diciendo que el registro ya existe y no se añade, volviendo al menú inicial.

Si se elige **“Buscar animales”** se preguntará de qué tipo (perro o gato) y la edad, y se mostrarán todos los animales que cumplan dicho criterio, mostrando todos sus datos. Se darán además las siguientes opciones:

- Dar en adopción.
- Volver al inicio.

En caso de que se elija **“volver al inicio”** se mostrará de nuevo el menú inicial.

En caso de que se elija **“dar en adopción”** se preguntará por el número de chip del animal que se desea adoptar y éste se eliminará del registro. Si se introduce mal el número de chip (el número de chip no se encuentra en la lista) se mostrará un mensaje indicándolo y se volverá al menú inicial.

Rúbrica de Evaluación

Se valorará que el programa se resuelva utilizando clases, escogiendo los tipos de datos más adecuados, verificando posibles errores, etc. En caso de no ser así, aunque el funcionamiento sea correcto, no se podrá obtener el 100% de la puntuación

| | | | |
|---|------------------------------|---|--|
| El programa muestra los menús tal y como se describe | 1 punto | | |
| Añadir animal al registro | No se pueden añadir animales | Se añaden animales, aunque estén duplicados los chips | Sólo se añaden animales si no están duplicados |
| | 0 puntos | 1.5 puntos | 3 puntos |
| Buscar animales por tipo y edad | No se pueden buscar animales | Se pueden buscar los animales, pero sólo te muestra uno | Se pueden buscar animales y te muestra todos los que cumplan el criterio de búsqueda |
| | 0 puntos | 1.5 puntos | 3 puntos |
| Dar en adopción | No se puede dar en adopción | Se puede dar en adopción el animal seleccionado. | |
| | 0 puntos | 3 puntos | |