

Tarea #2 Ejercicios

Pasos a seguir

1. Lee atentamente la descripción de la problemática de cada ejercicio.
2. Diseña cada modelo (Clase) y sus relaciones que creas necesaria desarrollar.
 - a. Puedes utilizar un diagrama de Clases UML para apoyarte al momento de diseñar los modelos (Opcional).
 - b. Integra también las propiedades que requiera cada modelo.
3. En un nuevo proyecto de consola, implementa todos los modelos que consideraste.
4. Desarrolla una aplicación que haga uso de los modelos que diseñaste para darle solución a la problemática.

Recomendaciones

- El uso de listas va a ser requerido para resolver los ejercicios.
- Para mantener un orden puedes separar por carpetas los modelos.
- Si un modelo requiere imprimir sus datos en pantalla, recuerda sobre escribir el método ToString para facilitar la tarea.
- Crear métodos para inicializar los datos, y no tener que dar de alta todo cada que se corre el programa.

Ejercicio 1

Problemática

José es un amante y coleccionista de películas en diferentes formatos, cuenta con una librería que ha acumulado durante años, pero al pasar del tiempo es cada vez más difícil recordar en donde se encuentra cada una de sus preciadas cintas. Él es algo descuidado y muchas de sus adquisiciones se encuentran sin organizar por lo que cree que es momento de adecuar espacios y conseguir estantes para darle orden a su pasión. Sabe que necesita tener un registro de cada película, su información y donde encontrarla, pero realizar esta tarea a mano sería un verdadero martirio a si que ha decidido apoyarse de las tecnologías para lograrlo.

Ejercicio 2

Problemática

María acaba de emprender en su propio negocio, una tienda de productos para el hogar y otras categorías variadas y le ha ido muy bien. Le gustaría expandir su negocio, pero no está muy segura de que nuevos productos debería agregar a su tienda, tiene un Excel con toda la información de sus ventas, pero no sabe como aprovechar esa información. Le gustaría conocer que productos se venden más o que categorías son las más populares en su tienda además de ya no utilizar Excel para registrar sus ventas.

Evaluación

33/100: Abstracción de la problemática

33/100: Correcto uso del lenguaje C#

34/100: Trabajo no copiado

Entrega

Se deberá crear un repositorio de código público en GitHub (<https://github.com>) con el proyecto realizado y enviar la liga a (<https://classroom.google.com/u/1/c/NDYzMjcyODIzNzE0>) a la tarea correspondiente (Tarea #2).

La fecha límite para la entrega será el domingo 13 de marzo de 2022, antes de que termine el día. Se deshabilitará la opción de entregas fuera de fecha, así que tengan en cuenta sus tiempos.

Cualquier duda sobre la tarea envía un mensaje o correo a través de la plataforma classroom al profesor o directamente a la dirección milesduron@uaz.edu.mx.