

Quiniela Análisis

1. ¿Qué información necesita del usuario?

- Saber qué es lo que necesita el usuario necesita eliminar, mostrar o ingresar un equipo o una persona que esté apostando, respondiendo a cada pregunta que se le muestre dentro del centinela.

2. Para agregar una apuesta.

a. ¿Cómo hará para agregar la apuesta correctamente cuando el equipo no esté

registrado en la quiniela?

- Al momento de tratar de ingresar un valor en la lista y no existe el equipo muestra un error esto se puede aprovechar y programar ese error por medio de try y except para hacer que si no existe el equipo lo crea.

b. ¿Cómo hará para agregar la apuesta correctamente cuando el equipo ya esté

registrado en la quiniela?

- Por medio de una función en el cual se agrega el valor que quiera el usuario y se suma el valor que tenía anteriormente
`lista[orden]=[nombre]+lista[orden]`

3. ¿Qué validaciones necesita hacer el programa? Detalle los casos en los que se debe

aplicar programación defensiva, incluyendo cómo será aplicada.

- Se va a utilizar la programación defensiva cuando el programa muestre un error y se puede usar el try except por ejemplo cuando se trata de ingresar un equipo que no existe o cuando se quiere mostrar un equipo que no existe.

4. Escriba detalladamente el algoritmo narrativo que seguirá para desarrollar la quiniela.

- Pregunta qué es lo que quiere hacer el usuario si es ingresar, mostrar, eliminar o salir del programa.
- Si escoge uno, pregunta el país que quiere mostrar luego el nombre que desee ingresar.
- Si escoge dos, muestra todas las apuestas que se han hecho.
- Si escoge tres, pregunta qué país desea ingresar para mostrar los aficionados que apostaron por el.
- Si escoge cuatro, pregunta qué país desea eliminar.
- Si escoge cinco, pregunta cual es el país que pertenece el aficionado que quiere eliminar y luego pregunta el nombre del aficionado a eliminar.
- Si escoge seis sale del programa.
- Cada vez que se realiza la una acción vuelve a preguntar qué es lo que desea hacer hasta que escoga la opción seis deja de preguntar.