

Sigla Asignatura	PGY2121	Nombre de la Asignatura	Desarrollo de Aplicaciones de Escritorio	Tiempo	3 horas (aprox)
Experiencia de Aprendizaje N° 1	Programación Orientada a Objetos				
Actividad	Evaluación de Experiencia 1				
Nombre del Recurso Didáctico	Evaluación 1				

1. Contexto del problema

El canal de deportes ATLAS es uno de los más reconocidos a nivel mundial, posee licencias y derivadas de distintas rutas de deportes a nivel internacional, competencias de copas continentales y clasificatorias en distintos deportes, pero con el pasar de los años se ha ido quedando atrás en cuanto a la información y comunicación entregada a sus clientes, lo cual le ha costado más de una negociación peliaguda para mantener o ganar derechos televisivos y de reproducción en la media digital.

La Asociación Chilena de Handball ha querido patrocinar la eventualidad integrando un sistema de suscripción de los usuarios de ATLAS a los clubes de Handball chilenos, dando un espaldarazo a la información que se cuenta actualmente y dando un nuevo enfoque tecnológico, además de una nueva fuente de ingresos, a los clubes de Handball Chilenos.

Es por esto que han decidido contratar a un programador de primera (usted) para que les ayude a realizar una plataforma de escritorio que permita dar en clavo a lo requerido.

2. Requerimientos

La plataforma de escritorio contará con un diseño simple y que permita la reutilización de código, aprovechando reglas simples y validaciones constantes y centralizadas.

Para los usuarios que se registran en la plataforma, deben estar identificados por su ID, nombre completo, rut, digito verificador, fecha de nacimiento, teléfono, email, nombre de usuario y contraseña.

ID	1000	1001	1002
Nombre Usuario	dcog	ggft	scodiio
Email	david.cogiolle@gmail.com	gerr.adere@live.cl	sergio.villanueva@gmail.com
Contraseña	Afds22231	G1ovanniGg34	5534Gato33

En otra sección, también se pueden registrar los Clubes Deportivos, los cuales se identificarán por un rol único otorgado por la asociación de Handball, Nombre del Club, nombre del fundador, año de fundación, País de origen, Lema, colores y valor de su suscripción.

Codigo	ARH11	MCH12	LCH13
Nombre	Arsenal de Coquimbo	Manquehue City	Los Cóndores Unidos
Lema	Cañones a los puertos	Vivir y Fuerza	Desde lo alto al sol
Valor Suscripción	\$10.050	\$15.100	\$13.200
Colores	"Amarillo, Rojo"	"Celeste, Blanco"	"Amarillo, Naranja"

Por último, cada Usuario puede suscribirse a los clubes de los cuales quiere recibir información y noticias, esta relación está marcada por la fecha de inicio de la suscripción, valor de la suscripción, equipos al que se está suscrito y abono total por concepto de pagos, además de un correlativo de la venta

Numero	1010	1020	1030
Usuario	Usuario1	Usuario2	Usuario3
AbonoTotal	\$25.150	\$13.200	\$18.300
Equipos	"ARH11 \$10.050; MCH12 \$15.100;"	"LCH13 \$13.200"	"LCH13 \$13.200; MCH12 \$15.100"

Validaciones

- El código de los equipos está conformado por: Primeras 2 letras del nombre + Inicial del deporte al que pertenece (por ahora Handball, en un futuro podría ser agregado otro) + correlativo (empezando del 10).
- La lista de equipos a la cual se está suscrito es un String que posee el código y valor (formateado) de los equipos a los que está suscrito ese usuario.
- La contraseña debe poseer una mayúscula y un número al menos, además de poseer al menos 6 caracteres.
- Todas las fechas deben ser válidas en formato año/mes/día.
- El nombre de usuario no debe ser menor a 4 caracteres.
- El correo debe ser válido (con @ y .com, cl u otro).
- El registrado debe ser mayor de edad.
- El teléfono debe tener al menos 8 caracteres y empezar por 56.
- Se debe poseer un Run validador por su Dígito verificador.
- El folio de suscripción debe comenzar por 1000 y avanzar en pasos de 10.
- No se pueden guardar números negativos en la plataforma.

Métodos

Se debe poseer:

- Un método que permita al usuario comprobar el login con el nombre de usuario y contraseña.
- Un método que permita reiniciar la contraseña de un usuario a una contraseña temporal (válida según las reglas de validación).
- Un método que nos permita concatenar los colores de los Clubes Deportivos.
- Un método que nos permita cambiar el nombre a un club, actualizando su código correspondiente.
- Un método que nos permita suscribirnos a un club.
- Una forma que nos actualice los precios según los clubes que estemos suscritos.
- Una forma que nos permita concatenar el formato de clubes cuando nos suscribimos a ellos.
- Un método que nos diga la edad de una persona.
- Un método que nos detalle una suscripción, entregando toda la información de ella.

Terminal

Para completar el sistema y su presentación, se debe entregar un script en la clase principal/main de la plataforma Java que nos muestre un ejemplo de como crear usuarios, clubes y realizar las suscripciones, como también el detalle de cada ejecución que va realizando.

NOTA:

El código fuente debe subirse a Github, se recomienda el uso constante de registro y poseer una cantidad apropiada de *commits* al finalizar la entrega.

Se dispone un plazo máximo hasta el día Jueves 15 de Septiembre, a las 23:59 hrs.

A tomar en consideración para enviar:

- Su repositorio y/o código fuente en rar.
- No se considerarán *commits* por sobre la hora pactada.