**Estudiante:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objetivos**   1. Recordar el proceso de carga de información al mundo desde archivos de datos 2. Generar reportes de información del mundo en archivos de datos. 3. Practicar el refresco de información en la interfaz de la aplicación luego de cargar información nueva | **Número de participantes**  participante.jpg | **Materiales**   * Internet * Eclipse |
| **Duración de la actividad**  **01:30** |
| **FASE 1.**   1. Se requiere construir un aplicativo que permita gestionar la información de un estudiante en una Universidad X, la información que se requiere del estudiante es el nombre, el apellido, el semestre, correo electrónico y el celular. Para ello la gestión debe permitir consultar los estudiantes, agregar un nuevo estudiante, modificar los datos del estudiante y eliminar un estudiante. El proyecto requiere un almacenamiento en la memoria del computador. El sistema debe permitir a la luz de un menú que el usuario elija la opción que desee, en esta primera fase se trabaja con la consola de java. | | |
| **Requerimientos funcionales**  Diligencie la información de los requerimientos funcionales del sistema solicitado.   |  |  | | --- | --- | | **RF1** | **AgregarEstudiante** | | **Entradas** | **N/A** | | **Descripción** | Se requiere agregar un estudiante y para agregarlo se necesita la información que se requiere del estudiante es la cedula, nombre, el apellido, el semestre, correo electrónico y el celular | | **Resultado** | **Se ha agregado el estudiante correctamente** |  |  |  | | --- | --- | | **RF2** | **ModificarEstudiante** | | **Entradas** | **Cedula** | | **Descripción** | **Se requiere modificar un estudiante para esto se requiere la cedula** | | **Resultado** | **Se a modificado el estudiante** |  |  |  | | --- | --- | | **RF3** | **ConsultarEstudiante** | | **Entradas** | **Cedula** | | **Descripción** | **Se requiere consultar un estudiante** | | **Resultado** | **Se a encontrado el estudiante que ha solicitado** |  |  |  | | --- | --- | | **RF4** | **EliminarEstudiante** | | **Entradas** | **Cedula** | | **Descripción** | **Se requiere eliminar un estudiante** | | **Resultado** | **Se ha eliminado exitosamente el estudiante** | | | |
| **Diagrama de clases** | | |
| Realice el diagrama de clases teniendo en cuenta la clase Alumno y la clase proyecto | | |
| **Programación** | | |
| 1. Lo primero que va a realizar es un menú de opciones para el usuario, presentando en pantalla para que el usuario pueda elegir.   Utilice la función System.out.println(String); para construirlo    Pregunte por la opción que escoge el usuario a partir de un sistema de condicionales if elseif       1. Para que quede en un bucle debe colocar el código en una sentencia do – while e incorporar una bandera para terminar el programa, esta variable se llama activo y puede ser un tipo boolean. 2. Para tomar la elección del usuario se debe utilizar una variable de tipo Scanner llamada “lector” y luego validarla con los if – else if. 3. Comience por capturar la información del estudiante en la primera opción      1. Debe utilizar un ArrayList para almacenar la información de cada alumno. | | |
| Comience a documentar el ejercicio a manera de tutorial, de tal forma que cualquier persona pueda entender el ejercicio. | | |
|  | | |