

Acceso a Datos

Práctica 1.2

1. Formato y entrega

El proyecto se deberá desarrollar con el IDE Eclipse y tendrá el siguiente nombre: **ADD_P1.2_NOMBRE_APELLIDO1_APELLIDO2**, siendo NOMBRE tu nombre propio y APELLIDO1 y APELLIDO2 tus apellidos respectivamente separados por guiones bajos, en mayúsculas y todo sin tildes, ni caracteres especiales, ni ñes, ni espacios (si tu nombre y/o apellidos son compuestos, dejarlos juntos, es decir, sólo deben aparecer 2 guiones bajos).

El paquete base de las clases que formen el proyecto será el siguiente: **dam2.add.p12** (a partir de ahí puedes montar la estructura que quieras).

La versión del JDK con la que se compilará y entregará el proyecto será la **8u212**.

La clase que contenga el método de entrada a la aplicación (main), tendrá el nombre de **Main.java**.

Respecto a la nomenclatura a seguir de los elementos que componen el programa, se recomienda revisar el apartado correspondiente dentro del tema General del Google Classroom del módulo.

Una vez se vaya a realizar la entrega, se comprimirá la carpeta del proyecto completo en un .rar o .zip, dejando el mismo nombre del proyecto seguido de la extensión del formato comprimido, por ejemplo **ADD_P1.2_NOMBRE_APELLIDO1_APELLIDO2.rar**, y se subirá a la plataforma en la tarea de entrega correspondiente.

Solo se deberán implementar aquellos requisitos descritos en el enunciado. Antes de comprimir el proyecto para su entrega, se incluirá en la carpeta principal un fichero **README.txt** indicando que puntos se han desarrollado y cualquier otra explicación o comentario relevante que se considere, su objetivo no es para volver a escribir el enunciado.

Cualquier entrega que no cumpla cualquiera de los requisitos descritos anteriormente o que no esté entregada en tiempo y forma, no será corregida ni tomada en cuenta y tendrá que volverse a entregar en el período de entrega final de la evaluación.

No se resolverán dudas relativas a la presente práctica con menos de 24 horas de antelación a la fecha y hora de entrega de la misma.

En cualquier momento se podrá solicitar al alumno la defensa de la práctica entregada, ya sea a través de una exposición oral o mediante un vídeo demostrativo de su funcionamiento.

2. Enunciado

Desarrolla un juego de preguntas tipo Trivial con varias respuestas posibles.

Realizar una aplicación que permita:

1. Jugar. Las preguntas y respuestas se leerán del fichero **preguntas.xml** (se adjunta con este documento) con un formato determinado y serán mostradas al usuario secuencialmente, a las que irá respondiendo. De cada pregunta se almacenarán 3 posibles respuestas (que serán mostradas al usuario) y la respuesta correcta, para que cuando éste elija una, se pueda autocorregir, informando al usuario si dicha respuesta es correcta o no. [2 puntos]
2. Se implementará una clase Pregunta.java (POJO) para ir creando objetos de ese tipo a medida que se va leyendo el fichero XML de preguntas. [1 punto]
3. Se implementará un sistema de puntos para contabilizar las preguntas acertadas y las que no. [1 punto]
4. Añadir preguntas. El usuario podrá añadir más preguntas, escribiendo en el fichero XML de preguntas. [1 punto]
5. Importar preguntas. El usuario podrá importar preguntas desde un archivo EXCEL (**preguntas.xls**), con formato libre, añadiéndolas al fichero de preguntas, estando así disponibles para jugar. [1 puntos]
6. Una vez acabe cada partida, se pedirá al usuario si quiere que se muestre un informe en PDF (**partida.pdf**) con el resultado de la misma con la puntuación obtenida, la corrección de las preguntas, etc. [1 punto]
7. Una vez acabada la partida, se pedirá al usuario que introduzca su nombre. Si no existe el fichero de récords (un fichero de texto) se creará con el nombre **records.txt**, registrando así en cada línea el nombre del usuario y los puntos obtenidos. Si el fichero de récords existe, se comprobará si existe un registro para el usuario ingresado, si no existe se creará una nueva línea en el fichero y si ya existe, se comprobará la puntuación actual obtenida con la registrada,

almacenándose la nueva puntuación en el caso de ser mayor que la registrada. [1 punto]

8. Permitir ver los récords almacenados ordenados por puntuación, visualizándose de mayor a menor. [1 punto]
9. Diseñar un menú para poder elegir las opciones para ejecutar la aplicación. El menú debe tener las opciones siguientes:

MENÚ

1- Jugar

2- Añadir pregunta

3- Importar preguntas

4- Ver records

5- Instrucciones (se mostrará por pantalla las instrucciones del juego así como el sistema de puntuación)

0- Salir (mientras el usuario no marque esta opción, se permanecerá en el menú principal)

Introducir opción:

Además, todos los ficheros a manejar se almacenarán en una carpeta **/ficheros** dentro de la raíz del propio proyecto. [1 punto]