

# Championship

Eduardo Pérez, edujpp1@gmail.com  
Angely Azuaje, angiibri4@gmail.com  
Álvaro Rivas, alvaroerr@gmail.com  
Astrid Araujo, made.araujo95@hotmail.com  
Jorge Briceño, bricenoj9@gmail.com

Octubre 2016

## 1 Proyecto a Realizar

En el semestre B2015 se realizó un proyecto en la asignatura Programación 2 impartida por la facilitadora Solazver Solé donde su enunciado era el siguiente:

El proyecto a desarrollar trata de una aplicación para inscripción de personas en eventos deportivos.

Un evento deportivo, generalmente tiene los siguientes datos:

- Nombre del evento
- Fechas del evento (puede durar entre 1 y 3 días)
- Descripción del evento
- Valor de la inscripción en Bolívares
- Hora de inicio del evento
- Lugar del evento
- Fecha de entrega de material (puede ser uno o dos días)
- Hora inicio entrega de material
- Hora fin de entrega de material
- Lugar de entrega de material

Con la aplicación se podrá inscribir a un participante en un evento deportivo.

Del participante se registran sus nombre, apellidos, cédula de identidad y edad (edad que tendría para la fecha del evento).

En el momento de la inscripción el sistema debe asignarlo a la categoría que le corresponde según su edad:

- Infantil: menores de 15 años
- Juvenil: entre 15 y 19 años
- Libre: entre 20 a 29 años

- Sub Master: de 30 a 39 años
- Master A: de 40 a 44 años
- Master B: de 45 a 49 años
- Master C: de 50 a 54 años
- Master D: de 55 a 59 años
- Master E: de 60 años en adelante

Luego de inscribir a una persona, se pueden realizar modificaciones a sus datos antes de la fecha del evento. Después de inscribir al participante se le debe mostrar los datos del evento y la categoría en la que quedó inscrito.

Los datos de los participantes y del evento deben resguardarse de forma persistente usando archivos.

La aplicación debe generar varios reportes (a solicitud del usuario) importantes para la gestión del evento:

- a) Personas inscritas hasta el momento en el evento.
- b) Búsqueda de los datos de un participante si se conoce su cédula de identidad, además de los datos que se registran al momento de la inscripción debe mostrar la fecha de inscripción y su categoría.
- c) Datos de las personas inscritas en un rango de fechas definido por el usuario de la aplicación.

Además de mostrar los reportes también deben ser posible guardarlos en un archivo si el usuario lo desea.

Continuaremos con el desarrollo de esta aplicación mejorando fallos que se obtuvieron cuando se entregó como proyecto de programación 2 e implementaremos ideas que surgieron mientras el desarrollo se encontraba en marcha.

## 2 Relación con la Asignatura

Una de las ideas que surgieron cuando queríamos realizar esta aplicación fue ¿Cómo podríamos organizar los registros tanto de los eventos como de los participantes para que conserven un orden? Aponyándonos en esta idea tenemos pensado implementar todo lo que es el manejo de la base de datos de la aplicación por medio de árboles. Basicamente queremos implementar lo conocido en computación como CRUD para la aplicación por medio de árboles.

## 3 Solución

Como explicamos en el tópico anterior queremos llevar a cabo el CRUD por medio de árboles, solucionando así la pregunta que nos hicimos en un princi-

pio ¿Cómo podríamos organizar los registros tanto de los eventos como de los participantes para que conserven un orden?