

Trabajo Práctico

Programación II

Primera parte

Estudiantes:

- Giannini, Leila
- Sanchez, Gastón

Profesores:

- Nores, José
- Russo, Christian

Comisión: 01



Índice:

1. Tads
2. Diagrama de clases
3. Interfaz

1. Tads

Sistema AlbumDelMundial

Datos:

listaDePaises
listaDeParticipantes

Acciones:

crearSistAlbumDelMundial()
registrarParticipante(nombre,dni,tipoAlbum)
registrarPais(nombre,nroRanking)
comprarFiguritas(dni,tipoFiguritas)
comprarFiguritas(dni,codigoPromocional)
pegarFiguritas(dni): listaFiguritaspegadas
consultarTipoDeAlbum(dni)
sortearPremio(dni)
consultarParticipantesAlbumCompleto()
consultarAlbumCompleto(dni)
intercambiarFigurita(dni,codigoFigurita)
consultarArgentinaCompletado()
buscarParticipanteconFiguritaRepetida(tipoAlbum,valor)
entregarPremioPorAlbumCompleto(dni)

AlbumTradicional

Datos:

codigo
listaDePaises
numSorteo
premio

Acciones:

crearAlbumTradicional(codigo, listaDePaises)
ObtenerNumeroSorteo()

AlbumExtendido

Datos:

codigo
listaDePaises
ListaFiguritastop10

Acciones:

crearAlbumExtendido(codigo, listaDePaises)
PegarFiguritaTop10(FiguritaTop10)

AlbumWeb

Datos:

codigo
listaDePaises

codigoPromocional
premio

Acciones:

crearAlbumWeb(codigo, listaDePaises)
ObtenerCodigoPromocional()

Participante

Datos:

dni
nombre
tipoAlbum
álbum
coleccionFiguritas<Figurita>
premio //vacío hasta completar el álbum

Acciones:

crearParticipante(dni.nombre,tipoAlbum)
elegirAlbum(tipoAlbum)
PedirCompraDeFiguritas()
AgregarAColeccion(Figuritas)
PegaEnElAlbum(Figuritas)

Pais

Datos:

nombre
ranking
listaDePosiciones(12)<posicion,NombreJugador>

Acciones:

crearPais(nombre,ranking)
AgregarJugador(FiguritaTradicional)

FiguritaTradicional

Datos:

numero
valorBase
nombreDelPais
nombreJugador
valorFinal
boolean pegada
boolean repetida

Acciones:

crear figuritaTradicional(numero,valorBase, nombreDelPais, nombreJugador)
ObtenerValorFinal()
marcarComoPegada()

FiguritaTop10

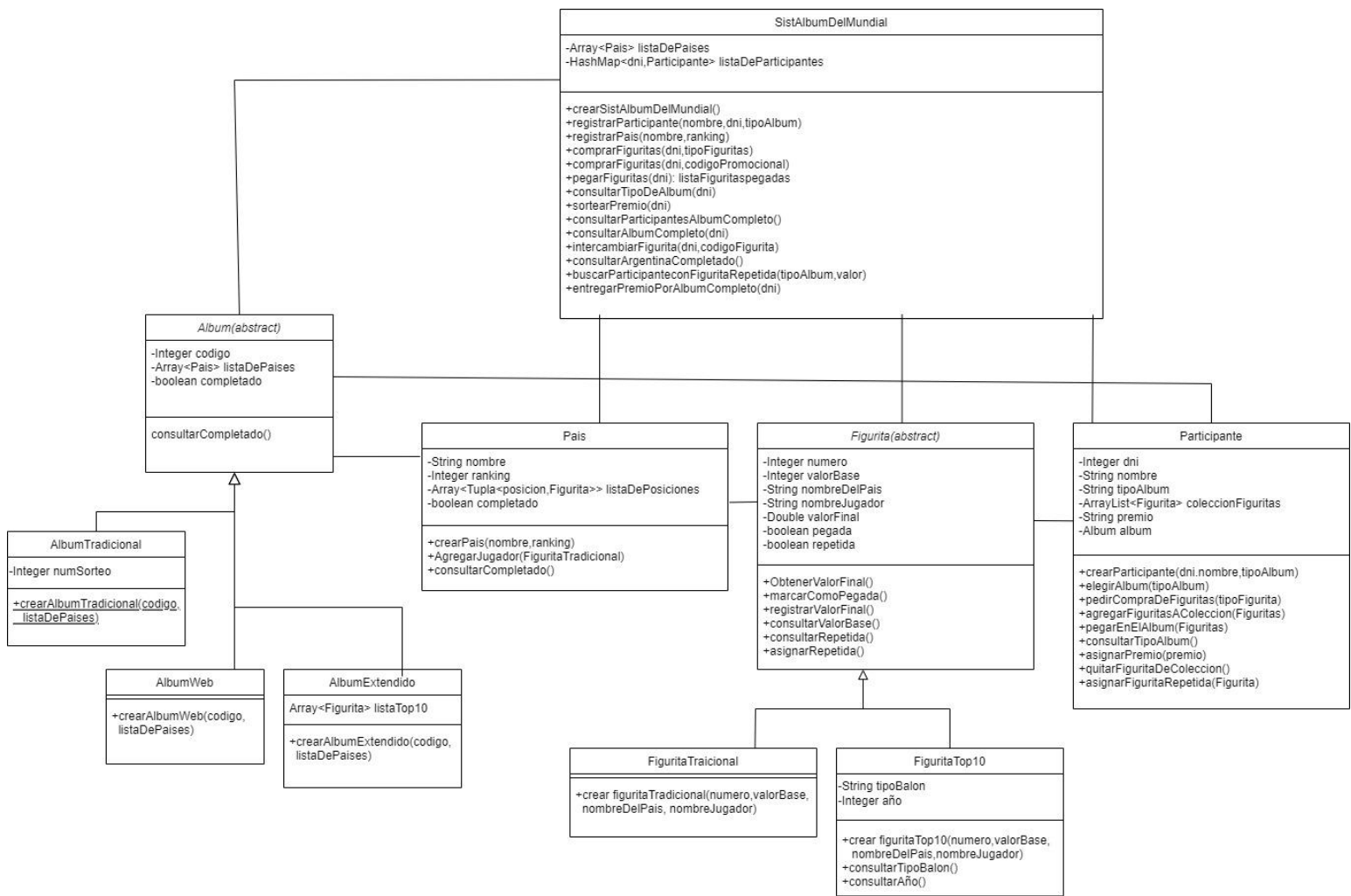
Datos:

numero
valorBase
nombreDelPais
año
nombreJugador
tipoBalon
valorFinal

Acciones:

crear figuritaTop10(numero,valorBase, nombreDelPais,nombreJugador)
ObtenerValorFinal()
marcarComoPegada()

2. Diagrama de clases



3. Interfaz

- `boolean RegistrarParticipante(String nombre, int dni,String tipoAlbum) //Devuelve false si ya está registrado`
- `boolean RegistrarPais(String nombre,int nroRanking) //Devuelve false si ya esta registrado`
- `ArrayList<Figuritas> ComprarFiguritas(int dni,String tipoFiguritas) //asigna paq de figuritas a participante de modo aleatorio`
- `ArrayList<Figuritas>ComprarFiguritas(int dni,String codigoPromocional) //intercambia el código por 4 figuritas`
- `ArrayList<Figuritas> pegarFiguritas(int dni): //Agrega al album del participante la lista de Figuritas que no esten pegadas ni repetidas y devuelve esa lista`
- `String ConsultarTipoDeAlbum(int dni) //Indica el tipo de album del participante elegido`
- `boolean SortearPremio(int dni) //Verdadero si sale el numero del participante, sino False`
- `ArrayList<Participantes> ConsultarParticipantesAlbumCompleto() //Devuelve la lista de los participantes que completaron el album`
- `boolean IntercambiarFigurita(int dni,int codigoFigurita) // busca un jugador con el mismo tipo de album y el mismo valor de la figurita, se fija que ambos jugadores no tengan la figurita del otro, y realiza el intercambio, devolviendo True si el proceso fue exitoso.`
- `ArrayList<Participantes> consultarArgentinaCompletado() // devuelve una lista de los participantes que completaron el país Argentina`