



Tecnicatura Universitaria  
en Programación

## PROGRAMACIÓN II

Parcial

1° Año – 2° Cuatrimestre



## Índice

Parcial	2
Enunciado: .....	2

## Parcial

### Enunciado:

Se necesita desarrollar una aplicación que permita registrar **los equipos del mundial Qatar 2022**. Para ello Ud. dispone de un proyecto incompleto que deberá completar, comprimir y adjuntar a la tarea configurada en UVS para esta instancia de evaluación.

### Se pide:

- Conectar la aplicación con el servidor de base de datos del laboratorio mediante la siguiente cadena de conexión: "Data Source=sqlgabineteinformatico.frc.utn.edu.ar;Initial Catalog=Qatar2022;User ID=alumnoprog22;Password=SQL+Alu22". Así mismo dispone de un script de creación para conectarse localmente a su equipo: Qatar2022.sql

dbo.Equipos

Columnas

- id\_equipo (PK, int, No NULL)
- pais (varchar(50), No NULL)
- director\_tecnico (varchar(50), No NULL)

```
ALTER PROCEDURE [dbo].[SP_INSERTAR_EQUIPO]
    @pais varchar(50),
    @director_tecnico varchar(50),
    @id int output
AS
BEGIN
    INSERT INTO Equipos (pais, director_tecnico)
    VALUES (@pais, @director_tecnico);

    SET @id = SCOPE_IDENTITY();
END;
```

dbo.Jugadores\_Equipo

Columnas

- id\_equipo (PK, FK, int, No NULL)
- id\_persona (PK, FK, int, No NULL)
- camiseta (int, No NULL)
- posicion (varchar(50), No NULL)

```
ALTER PROCEDURE [dbo].[SP_INSERTAR_DETALLES_EQUIPO]
    @id_equipo int,
    @id_persona int,
    @camiseta int,
    @posicion varchar(50)
AS
BEGIN
    INSERT INTO Jugadores_Equipo(id_equipo,id_persona,camiseta, posicion)
    VALUES (@id_equipo, @id_persona, @camiseta, @posicion);
END;
```

dbo.Personas

Columnas

- id\_persona (PK, int, No NULL)
- nombre\_completo (varchar(100), No NULL)
- clase (int, NULL)

```
ALTER PROCEDURE [dbo].[SP_CONSULTAR_PERSONAS]
AS
BEGIN
    SELECT * from Personas ORDER BY 2;
END;
```

- ```

classDiagram
    class Equipo {
        -pais
        -directorTecnico
    }
    class Jugador {
        -Persona
        -posicion
        -nroCamiseta
    }
    class Persona {
        -nombreCompleto
        -clase
    }
    Equipo "1" *-- "23" Jugador
    Jugador "1" --> "1" Persona

```

- Mundial Qatar 2022

País:

Director Técnico:

Persona

Camiseta

Posición

1

▼

▲▼

▼

Agregar

| Jugador | Camiseta | Posición | Acciones |
|---------|----------|----------|----------|
|         |          |          |          |

Total de Jugadores:

Aceptar

Cancelar

- Pág. 3

- Deberá controlar que el número de camiseta esté comprendido entre 1 y 23 y además no se puede repetir dentro de un equipo.
- Deberá programar una opción **Quitar** que permita eliminar una persona de la grilla de jugadores del equipo que se está registrando.
- Al confirmar se deberá controlar que se hayan ingresado datos de al menos un jugador.
- Deberá indicar la navegación de los componentes de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.
- Al registrar un equipo se deberá mostrar un mensaje de confirmación y la pantalla deberá quedar lista para una nueva carga.
- En todo momento deberá mostrar el total de jugadores ingresados al equipo actual.
- Deberá garantizar siempre que el equipo se graba completo o no se graba.

Éxitos  
Programación II.

**Nota:**

En el código del formulario indique CURSO – LEGAJO – APELLIDO – NOMBRE.