



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
ESCUELA DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN
IIC2113-DISEÑO DETALLADO DE SOFTWARE

Actividad de práctica: C#

Fecha de entrega: 9 de septiembre 20:00 hrs

Introducción



Usted es fanático de MARVEL y acaba de ver el nuevo trailer de la película *Spider-Man: No Way Home*. Sin embargo, no tienes con quién ir al estreno ya que tu mejor amiga Daniela (~~que conste que ama marvel~~) no ha visto ni una sola película o serie de MARVEL y por lo tanto no sabe nada acerca de superhéroes. Por esto, decides crear un programa en **C#** para prepararla mentalmente y pueda acompañarte a ver la película sin perderse de ningún detalle, logrando entenderla sin problemas.

Flujo

Para la realización de tu programa deberás considerar una aplicación **por consola** con distintos menús. Al iniciar tu programa se deberá mostrar un menú en donde aparezca una lista que enumere las primeras 20 series, las cuales obtendrás a través de la API que se especifica en la sección correspondiente de este documento. Luego, deberás mostrar un mensaje en consola, donde mediante números se de la opción de elegir alguna serie, o escribir la palabra **exit** para terminar la ejecución. En caso de entregar un número de serie inválido o un input inválido deberás mostrar un mensaje que indique el error y permita reingresar una opción válida.

SERIES DE MARVEL:

1. Fantastic Four by Dan Slott Vol. 1 (2021).
2. Superior Spider-Man Vol. 2: Otto-matic (2019).
3. Spider-Man (Peter Parker).
4. 15 Love (2011).
5. 1602 Witch Hunter Angela (2015).
6. 1939 Daily Bugle (2009 – Present).
7. Marvel 1602: New World (2005).
8. 2020 Iron Age (2020).
- ...
19. 2020 iWolverine (2020).
20. 2020 Machine Man (2020).

Selecciona una serie indicando su número o exit para terminar el programa:
>

Por otra parte, si selecciona una serie válida deberás mostrar una lista que enumere los personajes que aparecen en esta, seguida por un mensaje en donde se de la opción de terminar el programa (**exit**), volver atrás (**back**) o ingresar el número de algún personaje. Se debe manejar opciones inválidas. En caso de que se seleccione un personaje, se debe redirigir a un menú en donde se enumeren los comics en que aparece este personaje y dar la opción de salir (**exit**) o volver atrás (**back**).

API

Para desarrollar esta actividad, deberás hacer llamados a la API provista por Marvel para obtener información de sus series y superhéroes. Para acceder a este servicio, tendrás que registrarte en el siguiente **link** y obtener una API key. Posterior a esto, deberás revisar la **documentación** provista y hacer los llamados apropiados.

Diagrama UML

Antes de realizar tu programa te recomendamos que te sientes a pensarlo y modelarlo utilizando un diagrama UML. Deberás entregar un diagrama de **clases** UML que refleje tu programa utilizando la convención vista en clases. Recuerda que puedes iterarlo a medida que desarrolles tu programa. Solo se aceptarán diagramas en formato **.pdf**, **.png** o **.jpg**, no se aceptarán otros formatos, por favor no insistan.

Distribución de décimas

Esta actividad cuenta con un total de **5 décimas**, que podrás utilizar para la Interrogación 1, las cuales se dividen de la siguiente manera:

- Menús + flujo: 2 décimas
- Llamadas a la API: 1 décima
- Diagrama UML: 2 décimas

La implementación de tu código debe seguir las buenas prácticas vistas en clases, de lo contrario no se obtendrán décimas.

Issues + Discord

Esta actividad es completamente individual, por lo que no deben compartir su código con ninguna persona a excepción de los ayudantes y la profesora, en caso de que lo soliciten. Las dudas que tengan podrán realizarlas a través de issues en el repositorio de Github del curso y/o a través del Discord del curso.

Código de Honor

Este curso se adscribe el Código de Honor establecido por la Universidad, el que es vinculante. Todo trabajo evaluado en este curso debe ser propio. Como alumno, es su deber conocer el **Código de Honor**. Recuerden que esta actividad es estrictamente individual.

Entrega

Esta tarea deberás entregarla a través de un cuestionario habilitado en canvas. En este, deberás enviar un archivo `.zip` que incluya

- Proyecto de Visual Studio con código fuente
- Ejecutable compilado
- Diagrama UML en el formato correspondiente

El plazo para hacerlo es hasta el **9 de septiembre a las 20:00**. No se aceptarán entregas por otro medio ni fuera de plazo.