



## Entrega 2: Programación en Consola

Israel Cea, Carlos Díaz, Andrés Howard

### 1. Documentación

A continuación presentamos la documentación de la entrega 2 del grupo 16 de Programación Orientada a Objetos.

#### 1.1. Modo de navegación

El modo de navegación dentro de la aplicación, está diseñado en base a acciones pre-definidas establecidas para cada nivel. Cada acción se muestra junto a un número. Luego, para acceder a la opción elegida, se debe ingresar el número deseado en consola, y se desplegará un menú similar con nuevas opciones, o se mostrará la información ofrecida en cada opción.

Cada nivel en la aplicación muestra la opción de volver al nivel anterior o salir de la aplicación.

#### 1.2. Instructivo de uso

En primer lugar la aplicación le pregunta al usuario por sus datos para entrar, los cuales son *mail* y *clave*. El usuario que entra puede ser Administrador, Profesor o Alumno. Cada uno de los perfiles anteriores tiene distintos permisos, por ejemplo un alumno no puede dictar talleres, o un profesor no puede inscribirse como alumno en talleres.

Se han definido tres usuarios para correr la simulación; un administrador, un profesor y un alumno. Los datos de ingreso a la aplicación (LogIn) son los siguientes (se muestran como *usuario - clave*):

- Administrador:c@m.cl - 1234
- Profesor:a@m.cl - 1234
- alumno:i@m.cl - 1234



Una vez ingresados los datos anteriores el sistema reconoce el perfil del usuario y le ofrece un menú con las actividades que puede realizar.

En particular, un *alumno* puede:

- Mostrar talleres disponibles
- Inscribir Taller
- Ver talleres inscritos
- Salir

### 1.3. Modelo de clases

Se adjunta el diagrama de clases en archivo adjunto llamado `Talleres_VU.png`

### 1.4. Supuestos

A continuación enumeramos los principales supuestos tomados para la elaboración de la presente entrega.

1. A modo de simplificación, para enmarcanos dentro de los alcances requeridos, no vamos a tener interacción entre distintos computadores. Las interacciones propias de la plataforma serán simuladas.
2. Ante la ausencia de una base de datos conectada, la información para iniciar sesión de los usuarios la almacenamos en archivos de texto con formato binario.
3. Para que nuestra aplicación sea multiplataforma en lugar de usar .NET Framework 4.0 como sugería el enunciado utilizamos .NET Core 2.0, de lo contrario funciona sólo en Windows.
4. Los profesores no pueden inscribirse en otros talleres como alumnos.
5. Los alumnos no pueden dictar talleres.
6. La fecha de los mensajes de un foro es la fecha de creación el mismo, no se pueden editar o ingresar mensajes con otra hora.



7. El programa se enmarca en el contexto de una universidad, no maneja más de una.
8. Los usuarios ingresan opciones de las disponibles por el programa. No realizamos validaciones en esta etapa.
9. Se han definido tres usuarios para correr la simulación; un administrador, un profesor y un alumno. Se detallan los datos de ingreso en el instructivo de uso.