

RETO 3.4

Nombre del reto:	Diseño de sistema estadístico para escuela
------------------	--

Descripción del reto con su respectiva solución:

Una escuela primaria desea implementar un sistema estadístico de clasificación de notas de los exámenes de sus estudiantes.

La escuela utiliza un sistema de notas basado en números que van desde el 0 hasta el 5, con diferentes rangos con labels que enfatizan el desempeño de los estudiantes.

El sistema debe generar datos estadísticos que puedan ayudar a los profesores a identificar grupos o estudiantes con dificultades. Actualmente se cuenta con la información de las calificaciones de los exámenes para cada uno de los estudiantes de la clase F, el sistema debe generar los datos estadísticos a partir de los siguiente información:

Nombre	Género	Materia	Nota
maria	f	matematicas	4.2
armando	m	matematicas	4.9
maria	f	idiomas	3.7
armando	m	idiomas	2.7

Las calificaciones en la escuela se asignan con la siguiente escala de rangos:

Rango de notas	Calificación
(4.5 - 5]	Excelente
(3.5 - 4.5]	Sobresaliente
(2.5 - 3.5]	Regular
(1 - 2.5]	Insuficiente
[0 - 1]	Deficiente

El algoritmo debe ser capaz de responder a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es el porcentaje de aprobación para todos los exámenes presentados por el grupo?
2. ¿Cuántos exámenes tienen una calificación insuficiente?
3. ¿Cuál es la materia con el peor desempeño promedio para el género masculino?
4. ¿Cuál es el estudiante con el mejor desempeño para la materia geografía?

EJEMPLO

Para facilitar el proceso de ingreso y manipulación de los datos, los valores de tipo string se les asignará un identificador numérico único por categorías:

Nombre	Identificador
armando	1
nicolas	2
daniel	3
maria	4
marcela	5
alexandra	6

Materia	Identificador
geografia	1
matemáticas	2
informatica	3

Género	Identificador
m	0
f	1

Entrada del programa
18 1.0 0.0 1.0 1.6 1.0 0.0 2.0 3.5 1.0 0.0 3.0 1.3 2.0 0.0 1.0 0.3 2.0 0.0 2.0 4.4 2.0 0.0 3.0 2.0 3.0 0.0 1.0 4.2 3.0 0.0 2.0 3.9 3.0 0.0 3.0 3.2 4.0 1.0 1.0 4.3 4.0 1.0 2.0 2.7 4.0 1.0 3.0 3.9 5.0 1.0 1.0 1.8 5.0 1.0 2.0 1.8 5.0 1.0 3.0 0.2 6.0 1.0 1.0 1.6 6.0 1.0 2.0 0.4 6.0 1.0 3.0 2.4
Salida del programa
0.44 7 geografia maria

Otro aspecto importante es el formato de entrada de los datos, la primera línea de la entrada se trata del número de registros que se deben leer. Las líneas de los registros tienen un formato de tabla, el orden de las columnas es: nombre, género, materia y calificación, las columnas están separadas por un espacio. Se recomienda copiar y pegar este ejemplo en la terminal para realizar pruebas.

FASE 3

Para esta fase del proyecto se requieren construir dos proyectos de software:

1) Sistema de calificación basado en consola/terminal:

Este sistema se caracteriza por requerir el uso de la **herencia** en programación orientada a objetos, además la entrada del programa será insertada de la misma forma que se realizó en las fases anteriores. Los requerimientos funcionales de este proyecto son los siguientes.

- Se debe implementar una clase padre la cual debe llevar el nombre **GradingSystem**, esta clase tiene la siguiente estructura:
 - Contiene cuatro métodos cada uno llamado **stat#**, donde **#** corresponde al resultado de la operación requerida por el sistema, para este caso se trata de las 4 preguntas presentes en el enunciado.
 - Estos métodos pueden recibir el número de parámetros que usted decida.
 - Al igual que la fase anterior estos métodos deben retornar la respuesta a las preguntas requeridas.
 - Todos los cálculos y operaciones referentes a las cuatro preguntas deben realizarse dentro de esta clase.
- Se debe implementar una clase hijo llamada **SchoolGradingSystem**, esta clase debe ser hija de la clase **GradingSystem**. La estructura de esta clase es la siguiente:
 - Se debe extender la funcionalidad de la clase padre con una implementación particular del método **loadData**, este método debe leer la información suministrada.
 - Este método puede o no llevar parámetros de entrada.
- Por último se debe implementar una clase llamada **App**, esta clase debe contener un método **main**, en el cual se debe instanciar un objeto de tipo **SchoolGradingSystem** y se deben ejecutar los métodos para mostrar la salida en el formato requerido.

2) Sistema de calificación por GUI:

Este sistema se caracteriza por hacer uso de los paquetes de JavaFX para el diseño de una interfaz gráfica. Este proyecto ofrece una nueva experiencia de usuario permitiendo desplegar la información de forma más amigable para personas no especializadas. Lo que se requiere para este proyecto es lo siguiente:

- Se debe hacer uso de la clase padre **GradingSystem** que se implementó en el proyecto anterior.
 - Se debe definir una clase hija la cual extiende la funcionalidad de la clase padre.
 - El diseño de esta clase hija es libre y se pueden definir los métodos que se deseen.
- Se debe crear una clase primaria la cual es donde se debe ejecutar la

- aplicación y donde las clase definidas interactúan con la interfaz gráfica.
- La interfaz gráfica debe ser una ventana en la cual se puedan ingresar los datos de entrada de la aplicación y se desplieguen los resultados.
- Los requerimientos de la interfaz gráfica son los siguientes:
 - Se deben usar los elementos: Label, TextField, TextArea y Button.
 - Se sugiere el siguiente diseño en el cual se debe ingresar el número de registros que se van a ingresar en un TextField, los datos se ingresan en el TextArea izquierdo y en el TextArea derecho se muestran los resultados al presionar el botón calcular.

Sistema estadístico

n: 18

Calcular

1.0	0.0	1.0	2.3
1.0	0.0	2.0	0.3
1.0	0.0	3.0	3.8
2.0	0.0	1.0	1.4
2.0	0.0	2.0	0.1
2.0	0.0	3.0	3.3
3.0	0.0	1.0	2.9
3.0	0.0	2.0	3.7
3.0	0.0	3.0	3.2
4.0	1.0	1.0	4.5
4.0	1.0	2.0	2.5

0.61
1
biologia
maria

Notas:

- Los datos presentes en la imagen de ejemplo son de demostración y no muestran resultados referentes a este enunciado en específico.
- Trabajar cada proyecto de forma independiente.
- Es importante seleccionar los tipos adecuados para cada método, ya que esto puede generar errores a la hora de calificar.
- Prestar especial cuidado a las notaciones de los rangos.
- Se considera aprobado a una calificación igual o mayor a Regular.
- Los elementos con un identificador menor tienen prioridad, al ejecutar un proceso y este arroja varios posibles resultados, se debe imprimir el que tenga menor identificador.

Instrucciones Reto 3

Nota: En la actividad Reto 3 GUI deberá incluir un archivo .zip con el contenido de la carpeta del proyecto Java correspondiente al **Sistema de calificación por GUI**. Por favor llame el comprimido de la siguiente forma: **ApellidoNombre-#Grupo.zip**. Donde Apellido se refiere al apellido de estudiante, Nombre se refiere al nombre del estudiante y #Grupo se refiere al número de grupo al que pertenece el estudiante.

Nota: En la actividad Reto 3 Codegrade deberá incluir los archivos App.java, SchoolGradingSystem.java y GradingSystem.java, que hacen parte del proyecto **Sistema de calificación basado en consola/terminal**.

Nota: Se recomienda usar un modificadores públicos para definir la clase y los métodos.

Nota: Los métodos stat1, stat2, stat3 y stat4 deben retornar el valor correspondiente a la solución de la pregunta(no pueden ser declarados void), el tipo con el que se declara el método debe ser adecuado al tipo de dato, además se pueden usar los parámetros de entrada que sean necesarios.. El método **loadData** puede ser del tipo deseado y puede recibir cualquier número de parámetros.

Nota: En caso de haber salidas numéricas todas deben estar formateadas dependiendo del tipo de dato, los reales(float o double) deben ser impresos con una precisión de dos decimales, ejemplo: 2.67, 5.00 y 12.40. Los de tipo entero(int o long) deben ser impresos como enteros, ejemplo: 3, 45 y 10.