

Universidad Rafael Landívar
Facultad de Ingeniería
Ingeniería en informática y sistemas
Sección: 04
Laboratorio de programación avanzada
Ing: RENÉ DANIEL MEJÍA ALVARADO

Proyecto 02 Album del mundial

Katherine Mayen - 1129222
Jonathan García-1045222
Giancarlo Ortega-1230222

Introducción

El mundial de futbol es un evento que se realiza cada 4 años y donde se reunen 32 selecciones para el mayor evento de futbol, la fiebre de este evento va desde comprar camisetas de los equipos favoritos hasta el llenar al album de estampas que poseen a cada jugador de las diferentes selecciones.

Muchas veces es algo difícil ir marcando las estampillas que vamos coleccionando o algo tedioso de hacerlo, por lo que Panini nos pidió la creación de un programa en el cual nos sea posible el llevar el control de cada estampilla del álbum.

En este proyecto se nos pidio realizar un programa donde se le permita al usuario ingresar la estampa deseada con su respectivo numero, codigo unico y seleccion. Asi mismo se debe de tener una cuenta de estampas repetidas, las que ya tenemos, las faltantes y poder buscar las estampas que deseamos.

Esto mediante el lenguaje de c++ donde se usara un forms en donde se acoplaran clases para el correcto funcionamiento de este programa.

Analisis

Entradas

- Codigo unico
- Seleccion
- Numero
- Archivo de un conjunto de estampas

Salidas

- Estampa buscada por nombre, codigo unico
- Estampas repetidas
- Estampas faltantes
- Estampas actuales

Procesos:

- Leer estampa
- Verificar estampa repetida
- Mostrar estampa repetida
- Verificar estampas faltantes
- Busqueda de estampa

Diseño

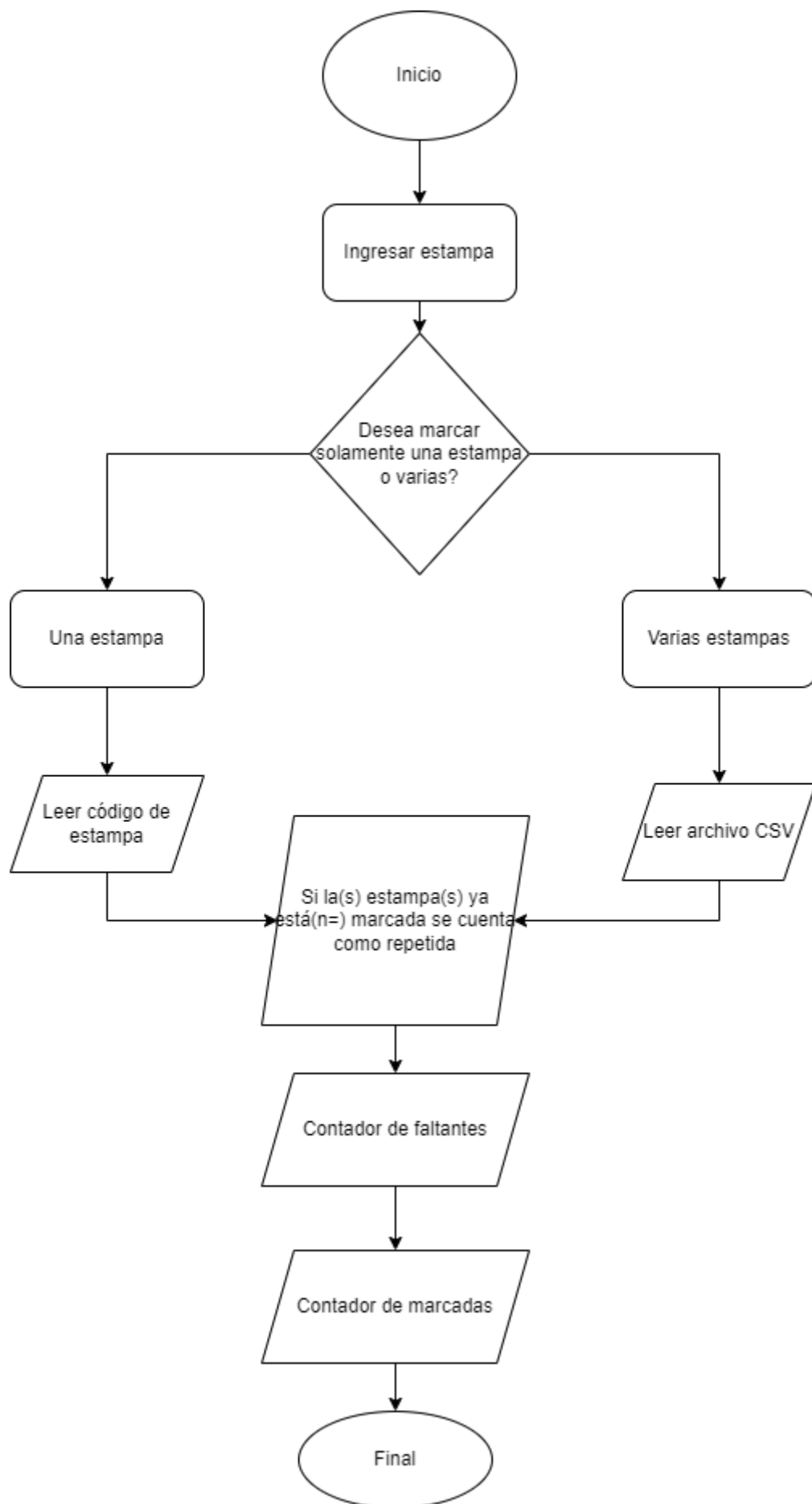


Diagrama filtros

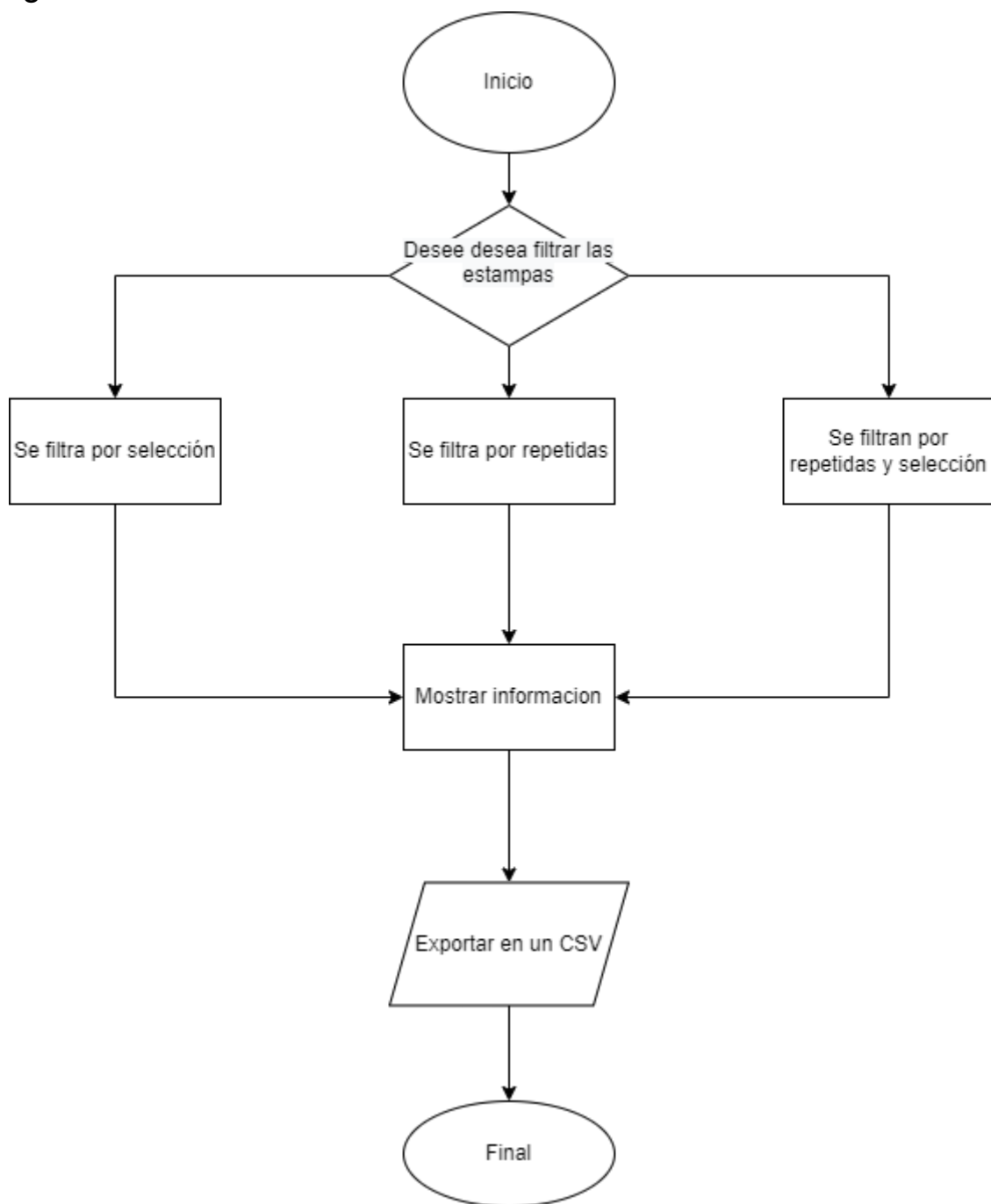
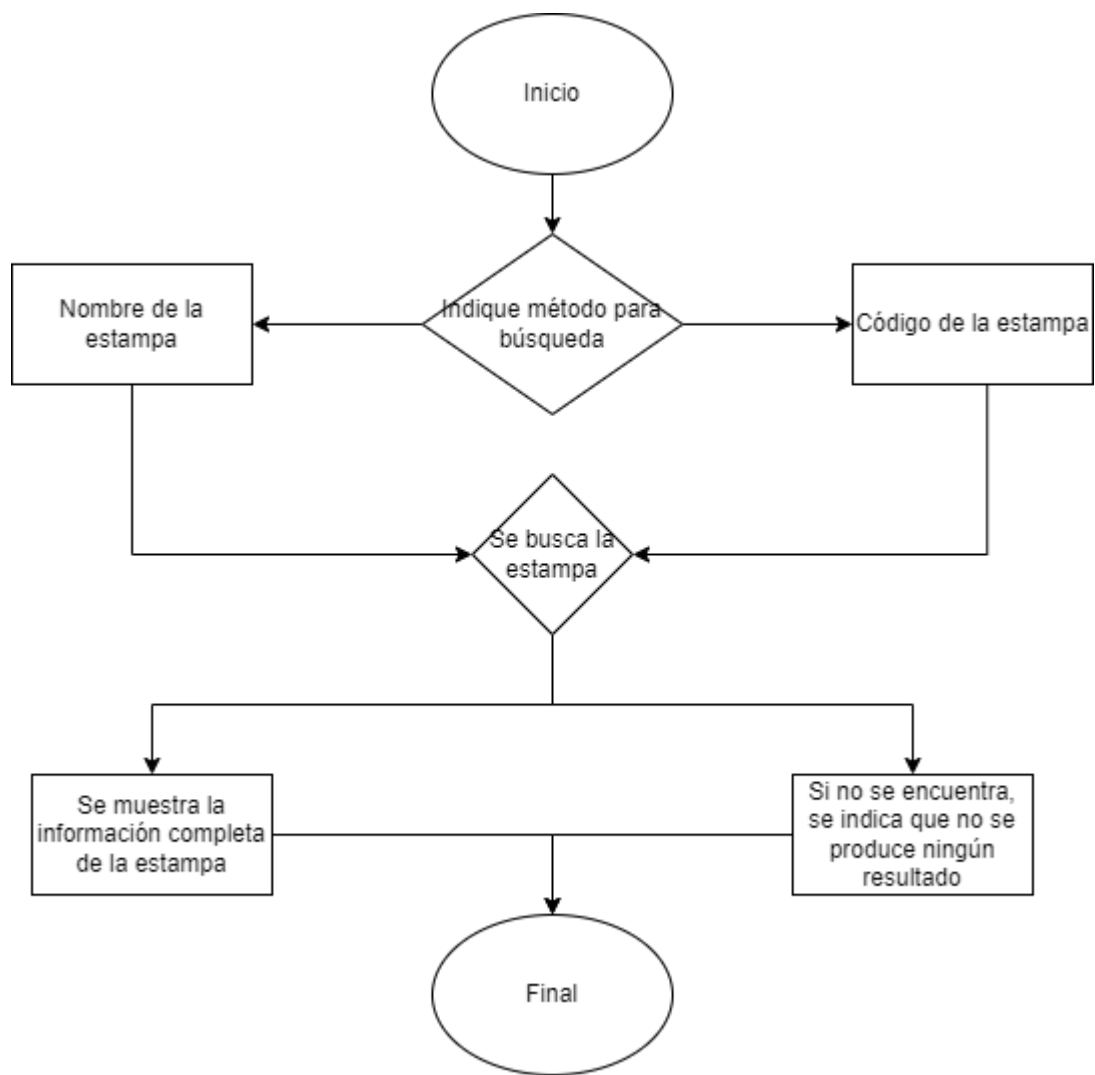


Diagrama busqueda



Conclusiones

- Es importante mantener un orden en el código para que sea más fácil de trabajar y de entender para los demás.
- Las pilas son útiles gracias a su gran facilidad e implementación de funciones como las usadas en este proyecto como es el ordenar y buscar las cuales son las bases del programa
- Los apuntadores nos facilitan el manejo de datos
- En este proyecto se puede ver como el ordenamiento de estructuras de datos nos ayudan a poder ubicar un dato que necesitamos y como estas estan en cosas como nuestro explorador de archivos o en este caso un aplicación de estampas del mundial
- Los métodos de búsqueda son muy útiles e interesantes, ya que nos brinda una mayor facilidad a la hora de que el usuario use el programa y lo hace más ordenado y agradable.

Recomendaciones

- Procurar que el forms quede de manera agradable a la vista para el usuario, ya que así se sentirá más cómodo de utilizar
- Hay que verificar que todas las bibliotecas que se necesiten estén incluidas, de lo contrario no se ejecutaría bien.
- Es necesario conocer cómo guardamos los datos y como vamos a leer estos mismos asi poder hacer de una forma más fácil las funciones necesarias
- Usar métodos de ordenamiento en cada estructura lineal ya que es parte crucial para que el usuario pueda entender donde está el dato que desea gracias a que ya esta ordenado y es más sencillo que el método de busqueda encuentre el dato que desea el usuario

Referencias

- <string> Objetos de plantilla de clase de tipo `basic_string` que controlan todos los argumentos de plantilla similares a `char`.
- `marshal_as` Este método convierte los datos entre entornos nativos y administrados.
- <wchar.h> Los tipos `wchar_t` son tipos integrados que representan caracteres alfanuméricos, glifos no alfanuméricos y caracteres no imprimibles
- <locale> La función puede ser utilizada para modificar o consultar el escenario actual total del programa o partes del mismo.

Anexos