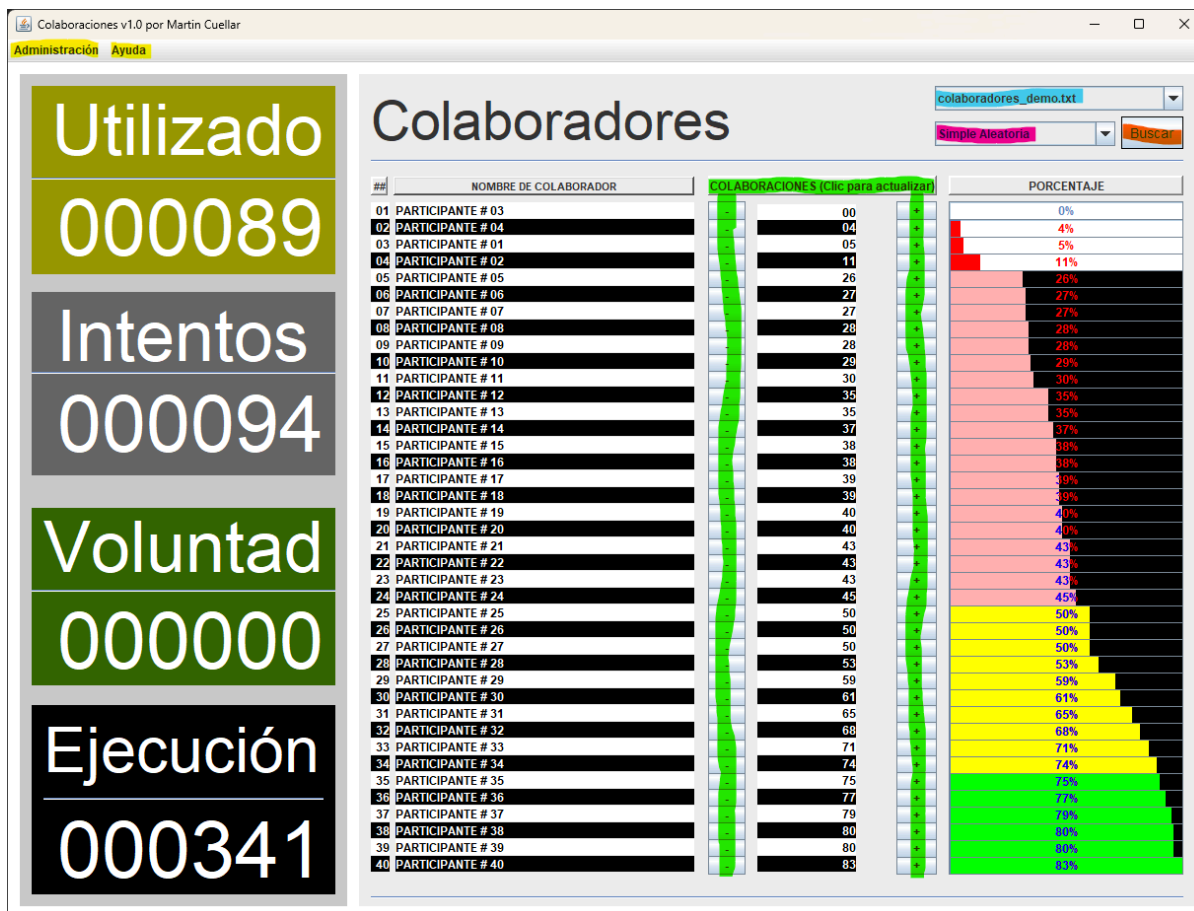


# Proyecto Colaboraciones v1.0.java

## 1. Pantalla inicial (Dashboard o panel)



### i. Título

- Parte 1, nombre de programa y versión:
  - **Colaboraciones v1.0 por**
- Parte 2, asignar su:
  - **Nombre**
  - **Apellido**

### ii. Menú

- **Administración**
- **Ayuda**

### iii. Estadísticas:

- **Utilizado**
  - Contador del **número de veces** que se ha **seleccionado** un colaborador en las pantallas de aleatoriedad y se ha **aceptado**.
  - Es **actualizado** cuando se da clic en el botón de **Aceptar** en cualquiera de los modos (Simple, Lista y Rueda) de aleatoriedad.
- **Intentos**
  - Contador del **número de veces** que se ha buscado un colaborador.
  - Es **actualizado** cuando se da clic en el botón de **Buscar!** en cualquiera de los modos (Simple, Lista y Rueda) de aleatoriedad.
- **Voluntad**
  - Contador del **número de veces** que se ha **incrementado** de forma manual las **colaboraciones**.  
También puede disminuir el contador, si se **decrementa** de forma manual las **colaboraciones**.
  - Es **actualizado** cuando se da clic en el botón de **+** (**incremento de colaboraciones**) o **-** (**decremento de colaboraciones**).
- **Ejecución**
  - Contador del **número de veces** que el programa se ha **ejecutado**.
  - Es **actualizado** cuando el programa es **ejecutado**.

### iv. Colaboradores:

- **Controles de la izquierda:**
  - **colaboradores\_demo.txt** **ComboBox**
    - Lista de los archivos del **directorio actual** con el filtro de **colaboradores\_\*.txt**.
    - Es **actualizado** cuando el programa es **ejecutado**.
    - Si se selecciona una nueva opción en el **ComboBox**, se debe realizar lo siguiente:

- **Guardar** los colaboradores actuales (con sus cambios si lo existieran) en el **archivo previamente seleccionado**.
- **Leer** los colaboradores del **nuevo archivo seleccionado**.
- **Actualizar** el listado.
- **Simple Aleatoria** **ComboBox**
  - Lista de los modos ( **Simple Aleatoria** , **Lista Aleatoria** y **Rueda Aleatoria** ).
- **Buscar** **Button**
  - Abre la ventana **correspondiente** al **modo seleccionado** (en el ComboBox anterior).
  - La ventana debe ser **modal**

## • Lista de colaboradores:

- **Encabezado:**
  - **##** **label**
  - **NOMBRE DE COLABORADOR** **label**
    - **COLABORACIONES (Clic para actualizar)** **label**
      - Si se da clic a la etiqueta debe ordenarse el **listado de colaboradores** de **menor a mayor** según el número de **colaboraciones**.
  - **PORCENTAJE** **label**

- **Datos:**

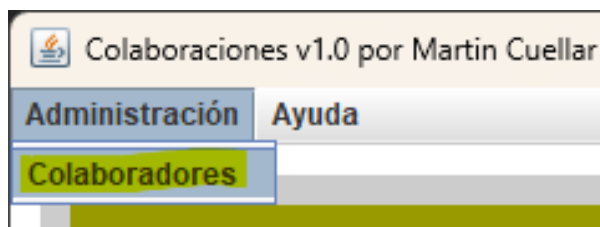
**NOTA:** Tener en cuenta que dependiendo de la fila los colores cambian (□ y ■).

- **##** **label**
  - Un correlativo de **1** a **40** filas máximo.
- **NOMBRE DE COLABORADOR** **label**
  - El **nombre del colaborador** en la **fila actual**.
  - **COLABORACIONES (Clic para actualizar)** **label**
    - Botón **-**
      - **Decrementa** en **uno** el campo **colaboraciones**.
    - Label **colaboraciones**
      - Muestra las **colaboraciones** actuales del **colaborador**.
    - Botón **+**

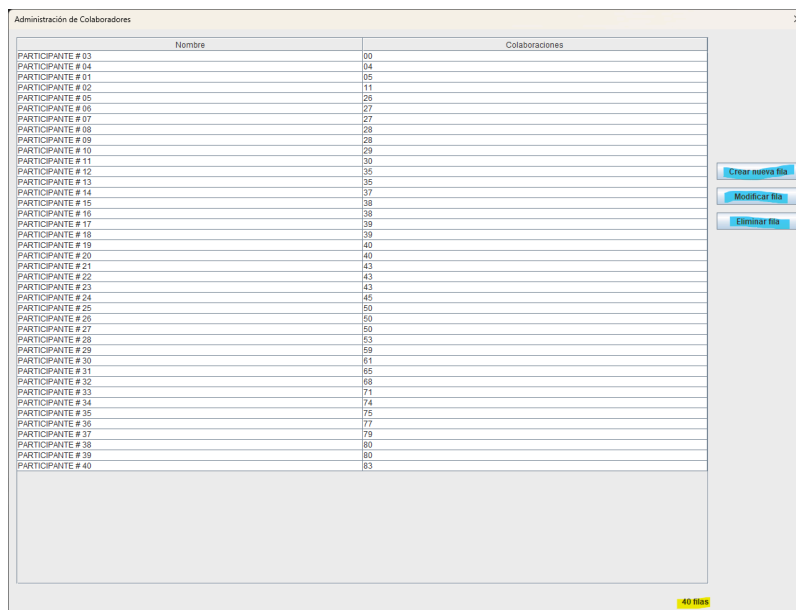
- **Incrementa en uno** el campo **colaboraciones**.
- **PORCENTAJE** **ProgressBar**
  - Muestra una **barra de progreso** **ProgressBar** basado en las **colaboraciones**.
  - Se debe de usar el valor **mínimo** y valor **máximo** de **todas** las **colaboraciones**.
  - Los colores de la barra de progreso, deben ser **significativos** y se manejan 4 niveles (< 25, < 50, < 75 y restante).

## 2. Pantalla CRUD 1/2

### i. Acceso usando el MenuItem de Colaboradores



### ii. Pantalla inicial de CRUD (Modal)



**NOTA:** Siempre mantener actualizado la etiqueta de **## filas** .

#### a. Si NO hay registros:

- El **panel de edición** debe estar **invisible**.
- Los **botones** ( **Modificar fila** y **Eliminar fila** ) deben estar **deshabilitados**.

### b. Si hay registros:

- El **panel de edición** debe estar **invisible**.
- Los **botones** ( **Modificar fila** y **Eliminar fila** ) deben estar **habilitados**.

### c. Si se llega al número máximo de filas (40):

- El botón de **Crear nueva fila** debe estar **deshabilitado**.

## 3. Pantalla CRUD 2/2

### i. Pantalla Crear o Modificar fila (Modal)

Nombre	Colaboraciones
PARTICIPANTE # 03	60
PARTICIPANTE # 04	64
PARTICIPANTE # 01	95
PARTICIPANTE # 02	11
PARTICIPANTE # 05	26
PARTICIPANTE # 06	27
PARTICIPANTE # 07	27
PARTICIPANTE # 08	28
PARTICIPANTE # 09	28
PARTICIPANTE # 10	29
PARTICIPANTE # 11	30
PARTICIPANTE # 12	35
PARTICIPANTE # 13	35
PARTICIPANTE # 14	37
PARTICIPANTE # 15	38
PARTICIPANTE # 16	38
PARTICIPANTE # 17	39
PARTICIPANTE # 18	39
PARTICIPANTE # 19	40
PARTICIPANTE # 20	40
PARTICIPANTE # 21	43
PARTICIPANTE # 22	43
PARTICIPANTE # 23	43
PARTICIPANTE # 24	45
PARTICIPANTE # 25	50
PARTICIPANTE # 26	50
PARTICIPANTE # 27	50
PARTICIPANTE # 28	53
PARTICIPANTE # 29	59
PARTICIPANTE # 30	61
PARTICIPANTE # 31	65
PARTICIPANTE # 32	68
PARTICIPANTE # 33	71
PARTICIPANTE # 34	74
PARTICIPANTE # 35	75
PARTICIPANTE # 36	77
PARTICIPANTE # 37	79
PARTICIPANTE # 38	80
PARTICIPANTE # 39	80
PARTICIPANTE # 40	83

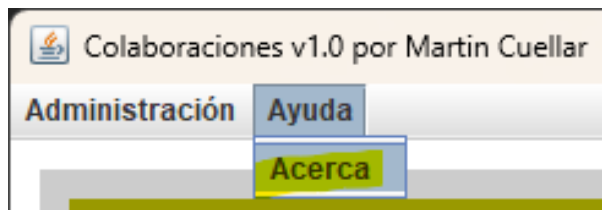
Nombre:  Colaboraciones:

40 filas

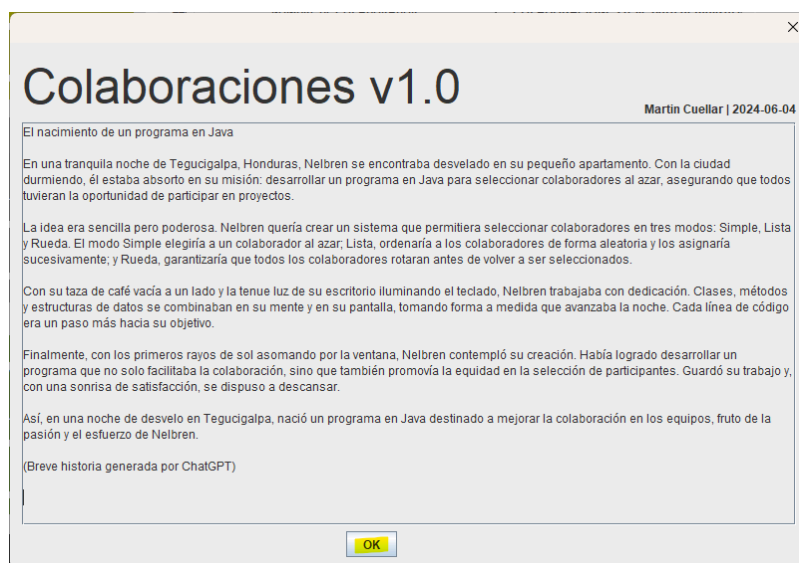
- El **panel de edición** debe estar **visible**.
- Los **botones** ( **Crear nueva fila** , **Modificar fila** y **Eliminar fila** ) deben estar **deshabilitados**.

## 4. Pantalla Acerca

### i. Acceso usando el MenuItem de Acerca



### ii. Pantalla Acerca (Modal)



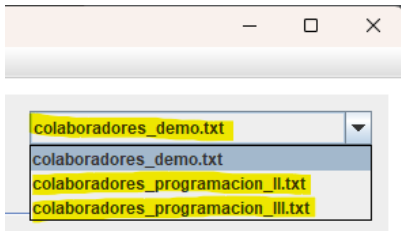
#### a. Titulos

- Mantener el **título del programa** y **\*\*versión**
- Modificar:
  - **Nombre**
  - **Apellido**
  - **Fecha**

#### b. Contenido

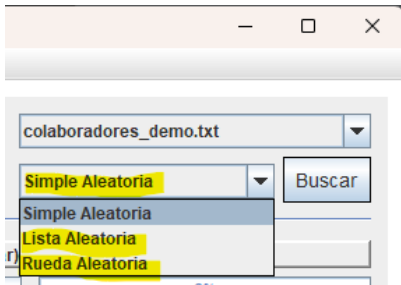
- Modificar la historia por una que lleve su nombre.

## 5. Pantalla de selección de archivo



**NOTA:** Ver las indicaciones que están en los **Controles de la izquierda** de los **Colaboradores** de la **Pantalla inicial**, donde se da el detalle de los pasos que se deben de realizar cuando se seleccione el archivo.

## 6. Pantalla de selección de modo



## 7. Pantalla de Aleatoriedad Simple

De los primeros **diez (10) colaboradores** que están ordenados de **menor a mayor** número de **colaboraciones**, se selecciona al azar un **colaborador** y se **muestra** en el centro de la ventana.



**NOTA:** Ver las indicaciones que están en **Utilizado** e **Intentos** de las **Estadísticas** de la **Pantalla inicial**, donde se da el detalle de los pasos que se deben de realizar cuando se presionen los botones.

## 8. Pantalla de Aleatoriedad Lista

De los primeros **diez (10) colaboradores** que están ordenados de **menor a mayor** número de **colaboraciones**, se despliegan los **colaboradores** de forma equitativa a lo **largo** de la **ventana** y se va seleccionando por un total de **cinco (5)** veces al azar un **colaborador**. La selección se hace usando el color **rojo** como diferenciador.

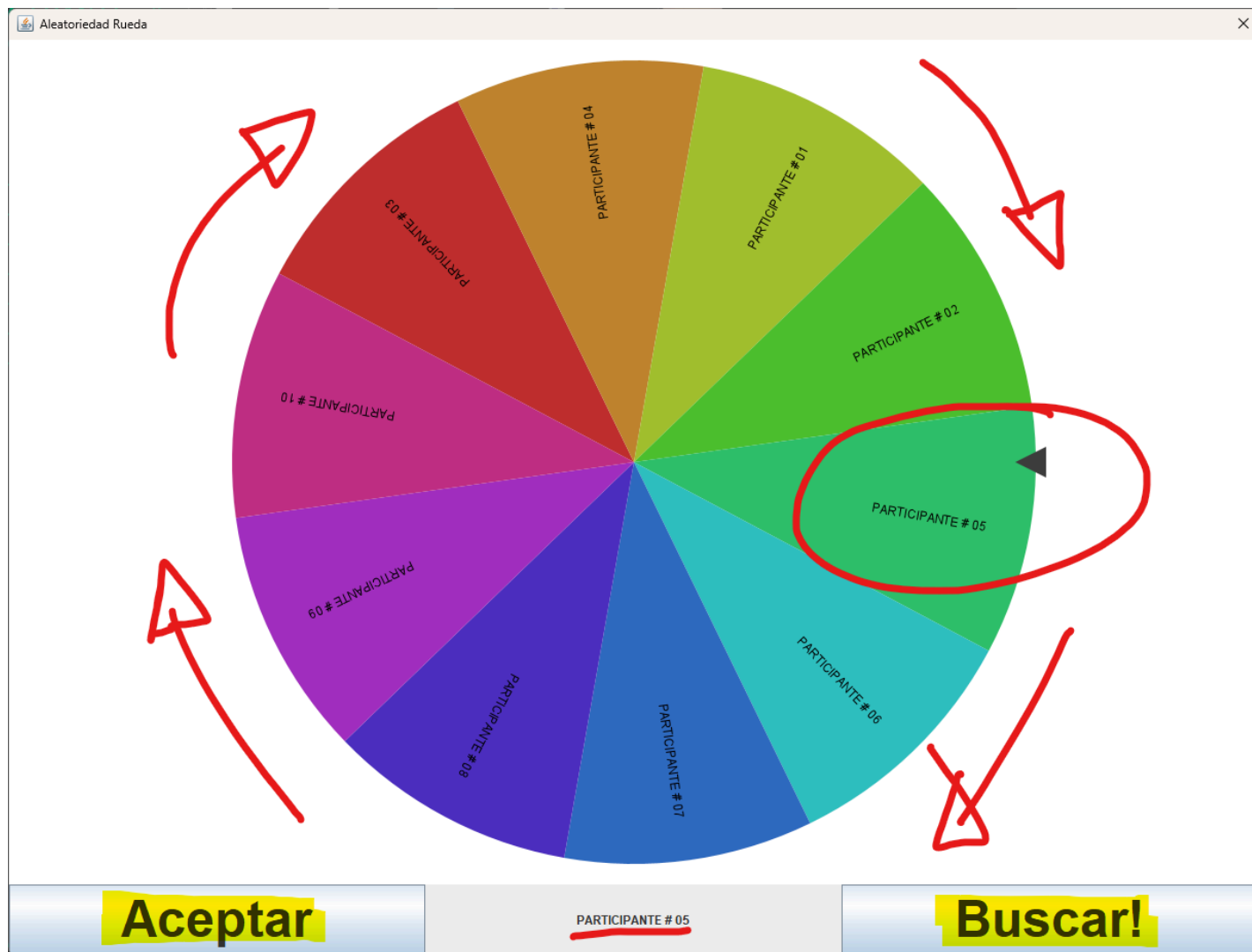




**NOTA:** Ver las indicaciones que estan en **Utilizado** e **Intentos** de las **Estadísticas** de la **Pantalla inicial**, donde se da el detalle de los pasos que se deben de realizar cuando se presione los botones.

## 9. Pantalla de Aleatoriedad Rueda

De los primeros **diez (10) colaboradores** que están ordenados de **menor a mayor** número de **colaboraciones**, se despliegan los **colaboradores** de forma equitativa (al centro de cada segmento pastel o en forma de pizza, debe estar distribuido el nombre de adentro hacia afuera) alrededor de un círculo simulando una **rueda de la fortuna** y se va rotando en el sentido de las agujas del reloj o sea hacia la derecha un **número de veces (libre de asignar)**. En uno de los extremos de la rueda debe existir un puntero que indique quien es el **colaborador** seleccionado. Además debe **generar sonidos** como los que realiza [wheelofnames.com](https://wheelofnames.com).









**NOTA:** Ver las indicaciones que estan en **Utilizado** e **Intentos** de las **Estadísticas** de la **Pantalla inicial**, donde se da el detalle de los pasos que se deben de realizar cuando se presionen los botones.

## 10. Requerimientos técnicos

### • Penalización de Código

#	Descripción
1	<b>PUEDE</b> usar 🤖 librerías avanzadas. <b>Penalizado si no indica la referencia.</b>
2	Con <b>INCORRECTA</b> ✎ <b>indentación</b> ó <b>sangrado</b>
3	Que <b>NO</b> use ⓘ nombres de variables <b>significativas</b>
4	💀 <b>MUERTO</b> (se ejecuta, resultados nunca se usan)

#	Descripción
5	 <b>INALCANZABLE</b> (nunca podrá ser ejecutado)
6	 <b>REDUNDANTE</b> (calcular un valor ya calculado)
7	Dentro de  <b>COMENTARIOS</b> o por  del  <b>IDE</b>
8	Con <b>ERRORES</b>  de compilación y/o ejecución ( <b>automáticamente pena máxima de cero puntos</b> )




## • Tipo de Archivos

- Archivo de configuración (asigne nombre simbólico) **Binario**
- colaboradores\_\*.txt **Texto**

## • Clases

Clase	Atributos privados	Métodos
<b>Colaborador</b>	Los que estime conveniente.	Los que estime conveniente.
<b>Colaboradores</b>	Los que estime conveniente.	adicionar, vaciar, máximo, mínimo, tamaño, listar, ordenar, obtener un colaborador y obtener los primeros colaboradores (estos métodos deben ser utilizados).

## • Referencias

- **Incluir lo consultado:**
  -  Enlaces de internet
  -  Recursos consultados
  -  Prompts (instrucciones)

• Nombre de Proyecto y Archivo a subir

#	Descripción
1	Nombre 📁 de proyecto: Proyecto_Colaboraciones
2	Archivo 📁 comprimido: Proyecto_Colaboraciones_XXX_YYY.zip Donde <b>XXX</b> es su <b>Nombre</b> y <b>YYY</b> su <b>Apellido</b> .

Rúbrica

Descripción	Puntos
1. Pantalla inicial (Dashboard o panel)	5
2. y 3. Pantalla CRUD	2
4. Pantalla Acerca	1
5. Pantalla de selección de archivo	1
6. Pantalla de selección de modo	1
7. Pantalla de Aleatoriedad Simple	2
8. Pantalla de Aleatoriedad Lista	3
9. Pantalla de Aleatoriedad Rueda	4
10. Requerimientos técnicos	1
Total	20

