

Universidad Rafael Landívar
Introducción a la Programación
(Practica)
Ing. Pablo Pineda Alejandro Ramos

PROYECTO NO.1

“SIMULACRO”

Julio José López Leonardo-1030021
Rosa Lisbeth Marroquín Calderón-1235822
Diego Andres Alvarez Gutierrez-1154922

29 de octubre del 2022

Introducción

A continuación, se presentará un proyecto de realizado en visual estudio, denominado como "Simulador "el cual Consiste en realizar un simulador de cuartos de final de un torneo de futbol. El proyecto consiste en desarrollar un algoritmo paso a paso desde cero, que le permita al usuario ingresar para 8 equipos de futbol, y que de estos se obtenga un ganador.

Cumpliendo con condiciones asignadas:

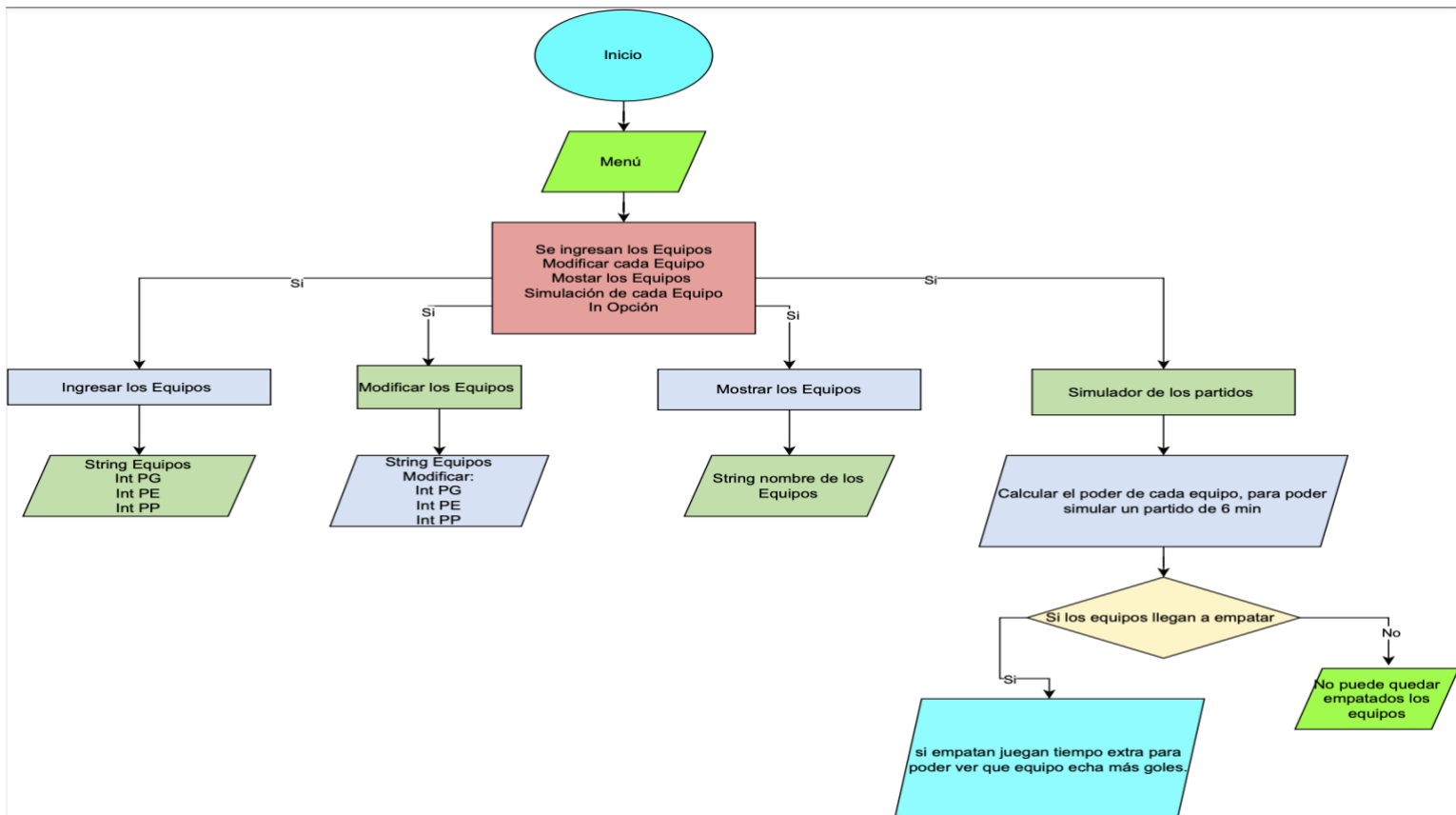
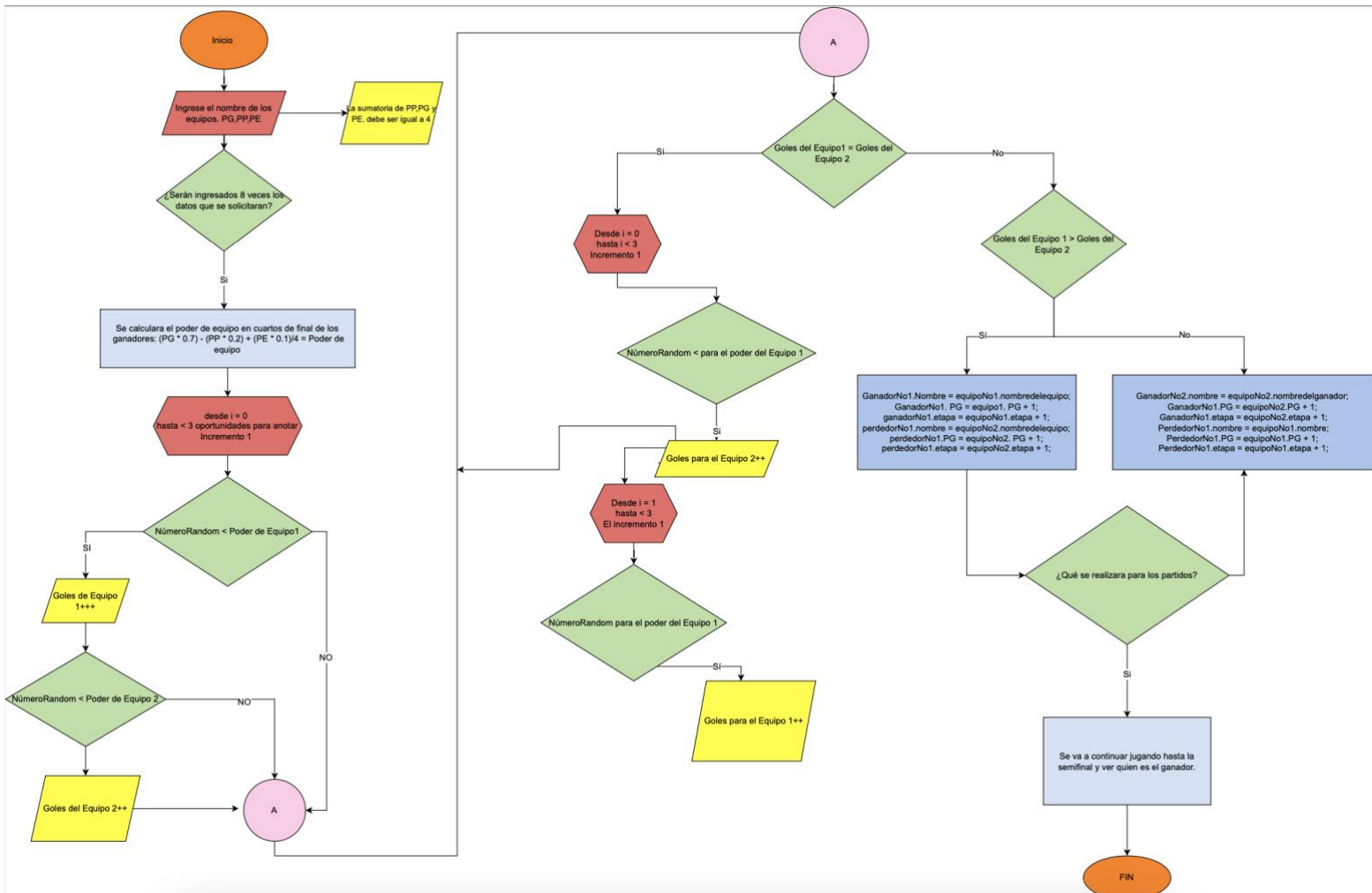
Al ingresar los equipos se debe de poder ingresar 8 equipos y sus propiedades (nombre, Partidos Perdidos, Partidos Ganados, Partidos empatados). Y que la sumatoria de todos los partidos de cada equipo sea igual 4.

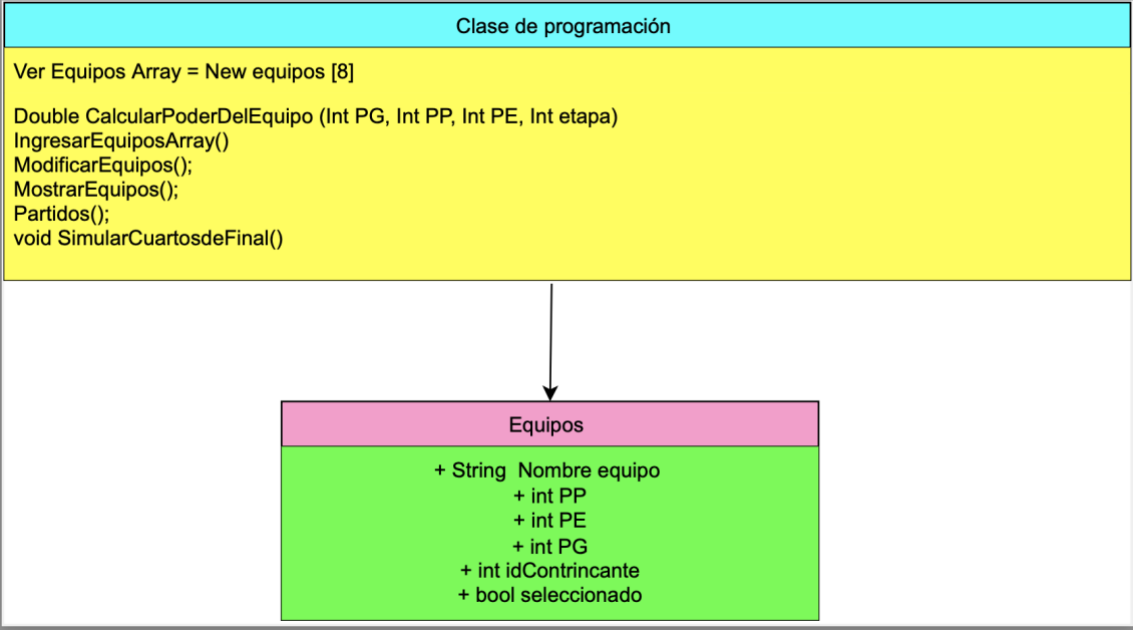
Cuando se requiera editar algun equipo, el ususario debe de poder cambiar la información de un equipo.

Luego de haber registrado a los 8 equipos se deben de mostrar con su informacion ingresada.

Realizar la simulacion con la condicion de que se hallan ingresado 8 equipos de lo contrario no se realizara la simulacion del torneo.

Diagramas de Flujo





Manual de Usuario

ÍNDICE

EMPLEO Y USO	
MENÚ DE OPERACIONES	
ELECCIÓN DE OPCIONES.....	
INGRESO DE EQUIPOS	
EDICIÓN DE EQUIPOS.....	
EQUIPOS INGRESADOS.....	
2SIMULACIÓN DE PARTIDOS	

EMPLEO Y USO

MENÚ DE OPERACIONES

ELECCIÓN DE OPCIONES

Permite al usuario elegir entre cuatro opciones.

```
C:\Users\diego\Downloads\P1_Simulador_Partidos\P1_Simulador>
1. Ingresar datos de EquiposArray
2. Editar EquiposArray
3. Mostrar EquiposArray
4. Simular Partidos
_
```

INGRESO DE EQUIPOS

Al ingresar el número 1, el usuario selecciona la opción de ingreso de equipos e ingreso de partidos ganados, partidos perdidos y partidos empatados. Permite al usuario ingresar los equipos que desee empezando desde el equipo # 0 al equipo # 7 e ingresar los partidos ganados, perdidos y empatados.

```
C:\Users\diego\Downloads\P1_Simulador_Partidos\P1_Simulador>
1. Ingresar datos de EquiposArray
2. Editar EquiposArray
3. Mostrar EquiposArray
4. Simular Partidos
1_
```

```
C:\Users\diego\Downloads\P1_Simulador_Partidos\P1_Simulador>
Asegurese que los partido sea igual a 4
Ingrese el Nombre del equipo# 1
Alemania
3
1
0_
```

EDICIÓN DE EQUIPOS

Al digitar el número 2 permite al usuario modificar alguno de los equipos, seleccionando cuál de los equipos quiere modificar ingresando el número del equipo.

```
C:\Users\diego\Downloads\P1_Simulador
Que equipo desea modificar
```

1. Ingresar datos de EquiposArray
 2. Editar EquiposArray
 3. Mostrar EquiposArray
 4. Simular Partidos
- 2_

EQUIPOS INGRESADOS

Digitando el número 3, el usuario selecciona la opción de mostrar los equipos ingresados anteriormente por si se desea modificar o revisar cualquier equipo.

```
C:\Users\diego\Downloads\P1_Simulador
Equipo1:Alemania
Equipo2:Polonia
Equipo3:Canada
Equipo4:Mexico
Equipo5:Costa Rica
Equipo6:España
Equipo7:Italia
```

1. Ingresar datos de EquiposArray
 2. Editar EquiposArray
 3. Mostrar EquiposArray
 4. Simular Partidos
- 3

SIMULACIÓN DE PARTIDOS

Al seleccionar la opción 4, el usuario puede iniciar la simulación de partidos. Al seleccionar esta opción el programa le mostrara al usuario un mensaje indicándole la etapa en la que se encuentra y los equipos que se enfrentaran en esa etapa.

```
C:\Users\diego\Downloads\P1_Simulador_Partidos\P1_Simulador_Partidos
1. Ingresar datos de EquiposArray
2. Editar EquiposArray
3. Mostrar EquiposArray
4. Simular Partidos
4
```

```
C:\Users\diego\Downloads\P1_Simulador_Partidos\P1_Simulador_Partidos
Equipos a enfrentaser en los cuartos de final
Equipo 0 va contra 0
Equipo 1 va contra 3
Equipo 2 va contra 5
Equipo 3 va contra 1
Equipo 4 va contra 7
Equipo 5 va contra 2
Equipo 6 va contra 6
Equipo 7 va contra 4
```

```
C:\Users\diego\Downloads\P1_Simulador_Partidos\P1_Simulador_Partidos
Face 1: Cuartos de Final
Ganó España
```

Link del video donde se explica la funcionalidad del programa:

[progra-20221029_103647-Grabación de la reunión.mp4](#)