

PROGRAMACION DE COMPUTADORES

III

PROYECTO PARTE1

KEVIN ENRIQUE RUIZ PALACIO

STEVEN JOSÉ MOLINA LASTRA

UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR

FACULTAD DE INGENIERIA

INGENIERIA EN SISTEMAS

VALLEDUPAR CESAR

2022

Planteamiento del problema

Se requiere de una solución para una Biblioteca que brinda un servicio de libros, en el cual tomaremos datos de los libros que ingrese el usuario y/o dueño del establecimiento, con este planteamiento tenemos que la aplicación de consola recibe datos de audiolibros y libros; haremos uso de las buenas prácticas de programación, e implementaremos el código limpio.

Biblioteca

Se trata de un software que permite a la clínica organizar libros, toma toda la información de los libros y audio libro, todos estos datos se organizan en una tabla para facilitar la organización y el manejo de todos los pacientes. Cuenta con las funciones:

Guardar: Permite almacenar toda la información en una tabla.

Modificar: Permite que el usuario pueda modificar la información ya registrada para corregir errores.

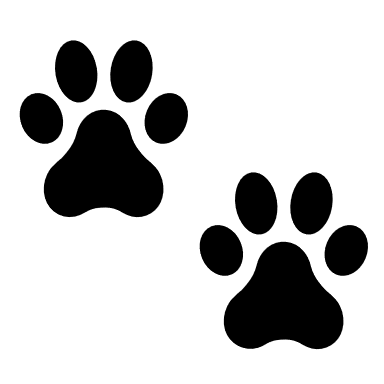
Eliminar: Permite eliminar el elemento seleccionado para cuando el paciente salga borrar la información.

Eliminar Todo: Borra toda la información almacenada.

Guardar TXT: Guarda toda la información en un archivo TXT.

Leer: Muestra toda la información almacenada el archivo TXT.

Con este software buscamos facilitar la obtención de datos a través de una aplicación de consola donde mostraremos un menú principal para que el cliente agregue los datos, tanto los del libro como audiolibro; el objetivo principal de esta aplicación (hablando de aprendizaje), es comprender a profundidad como se relaciona la app de consola con una base de datos y manejar bien el paradigma de la orientación a objetos.

El paso a seguir, es diseñar un modelo base (UML), para tener la estructura de nuestro algoritmo, aplicando las practicas del código limpio y buenas prácticas de la programación