Universidad Rafael Landívar

Facultad de Ingeniería

Licenciatura en Sistemas

Programación Avanzada

**Proyecto 2**

**“Juego de las Estrellas”**

Marlon Roches

Carné: 1250918

Guatemala, 2 de noviembre del 2018

**INDICE**

[Introducción 3](#_Toc513224648)

[Objetivos 4](#_Toc513224649)

[Análisis 5](#_Toc513224650)

[Diseño 6](#_Toc513224651)

[Diagrama de Flujo 7](#_Toc513224652)

[Seudocódigo 11](#_Toc513224654)

[Conclusiones 19](#_Toc513224655)

[Bibliografía 20](#_Toc513224656)

# Introducción

En el presente trabajo sobre el proyecto “Juego de las Estrellas” consiste en un sistema multifuncional el cual trabaja extrayendo información de un archivo de textos para trabajar.

Tiene 3 menús que se usan como guías en el flujo de la aplicación los cuales desarrollaremos:

Manejo de datos: En este menú tenemos las opciones de “carga de datos”, el cual nos servirá para utilizar los datos que están en el archivo. texto y usar una estructura de datos para poder utilizarlos, “Sanción al Jugador” buscara al jugador que se quiere sancionar y lo marcara para ser descalificado del juego.

Reporte de estadísticas: Mostrara las estadísticas por un jugador, por equipos, por mejor estadística y los que son mas probables de participar en el juego de las estrellas.

Simulación: Esta se basa en simular jugadas automáticas con pases, ataques, etc. aleatorios, por lo cual ninguna jugada será igual a otra.

# Objetivos

* Cumplir con las condiciones que nos pide.
* Crear 3 módulos del programa y que funcionen correctamente.
* Manejar la puntuación conforme al nivel y al tiempo al que se enfrente.
* Que a simulación y la carga de datos sean satisfactoriamente llevadas a cabo.

# Análisis

* **Entradas**:

1. Archivo de texto
2. Código de jugador, equipo, posición. (Búsqueda)
3. Equipos (Simulación.)

* **Procesos:**

1. Carga de datos,
2. mediciones de estadísticas,
3. simulación
4. Extracción del archivo texto

* **Salidas:**

1. Top de jugadores según equipo, estadísticas, juego de estrellas.
2. Simulación de juego.

* **Validaciones:**

1. Si el jugador está sancionado, no podrá estar en el juego y automáticamente será expulsado.

# Diseño

Pendientes

# Conclusiones

Pendientes

# Bibliografía

Pendientes