



Carrera: Técnico Universitario en Programación
Materia: Programación II
Tema: Datos y consignas para resolver el parcial 1

Recuperatorio Parcial 1 - Programación II

Integrantes de la cátedra

Kloster, Daniel - Profesor

Wenner Maximiliano - Ayudante

Contenido

El parcial consta de 4 preguntas que deben resolverse escribiendo directamente en el espacio que el cuestionario dispone, o, para el caso de las dos primeras, haciendo el desarrollo en CodeBlock, copiarlo y luego pegarlo en el cuadro de texto del cuestionario.

Las dos primeras preguntas requieren del desarrollo de funciones, y pueden necesitar del armado de clases; las dos últimas se responden con un texto corto.

Las preguntas para cada alumno se obtienen ingresando en el cuestionario **Recuperatorio Parcial 1 miércoles 29/06/2022** del aula virtual.

Las preguntas 1 y 2 tienen un puntaje de 3 puntos; la 3 y 4 valen 2 puntos cada una.

El tiempo efectivo de trabajo, una vez aclaradas las dudas sobre el funcionamiento, es de **2 horas**. Pasado ese tiempo habrá un tiempo de 5 minutos para la entrega. **Pasado ese tiempo no puede entregarse el examen, por lo que se considerará como ausente.**

La entrega del parcial debe hacerse presionando el botón correspondiente del cuestionario al

finalizar la resolución.

Se recuerda que en el examen no se considera si el programa compila o no. **Las respuestas deben adecuarse de manera estricta a lo que el enunciado de cada pregunta pide.**

El enunciado de las preguntas 1 y 2 se encuentra en la página siguiente

Enunciado para preguntas 1 y 2

1) La Asociación de Handball argentina dispone de un conjunto de archivos para la administración de los campeonatos de locales, entre los que se destacan:

Equipos.dat

Código de equipo (entero)

Nombre de equipo (char[30])

Provincia a la que pertenece (1 a 24)

Director técnico (char[30])

División ('A','B','C') (categoría)

Jugadores.dat

Código de jugador (entero)

Nombre (char [30])

Código de equipo al que pertenece (entero)

Número de camiseta (entero)

Edad (entero)

Partidos.dat

Código de partido (entero)

Código de sede (entero)

Código de equipo 1 (local)

Código de equipo 2 (visitante)

Fecha de realización (Objeto Fecha)

Todos los partidos del archivo de partidos se realizan entre equipos de la misma división.

Archivos de cabecera disponibles

Resolver las preguntas considerando como si se dispusiera de un archivo de nombre **clases.h** con la definición de los siguientes clases:

```
class Fecha{  
  
    private:  
  
        int dia, mes, anio;  
  
    public:  
  
        gets() y sets()  
  
        void Cargar();  
  
        void Mostrar();  
  
};
```

```
class Equipo{  
  
    private:  
  
        int codigoEquipo;  
  
        char nombreEquipo[30];  
  
        int provincia;  
  
        char directorTecnico[30];  
  
        char division;  
  
        bool estado;  
  
    public:  
  
        gets() y sets()  
  
        bool leerDeDisco(int);  
  
        bool grabarEnDisco();  
  
        void Cargar();  
  
        void Mostrar();
```

```
};
```

```
class Jugador{
```

```
    private:
```

```
        int codigoJugador;
```

```
        int edad, numeroCamiseta, codigoEquipo;
```

```
        char nombre[30];
```

```
        bool estado;
```

```
    public:
```

```
        gets() y sets()
```

```
        bool leerDeDisco(int);
```

```
        bool grabarEnDisco();
```

```
        void Cargar();
```

```
        void Mostrar();
```

```
};
```

```
class Partido{
```

```
    private:
```

```
        int codigoPartido;
```

```
        int codigoSede;
```

```
        int codigoEquipo1, codigoEquipo2;;
```

```
        Fecha fechaPartido;
```

```
        bool estado;
```

```
    public:
```

```
        gets() y sets()
```

```
        bool leerDeDisco(int);
```

```
bool grabarEnDisco();

void Cargar();

void Mostrar();

};
```

NOTA:

bool leerDeDisco(int);/// recibe la posición del registro que se quiere leer. Devuelve true si
//puede leer y false si no puede

bool grabarEnDisco(); //agrega un registro al final del archivo. Devuelve true si pudo grabar y false
si no pudo