Universidad Rafael Landívar
Facultad de Ingeniería
Informática y Sistemas
Programación Avanzada

PROYECTO 2 PERSONAL URL

Megan Morales 1221120 Emilio Barillas 1150620

INTRODUCCIÓN

Para la realización del proyecto del curso de programación avanzada se puso en práctica los conceptos de estructuras de datos dinámicas y programación orientada a objetos. De esta manera el alumno tiene como objetivo diseñar un programa que permita almacenar los datos de alumnos y trabajadores de la universidad, la solución debe de recibir datos de alumnos y de trabajadores, almacenando sus credenciales para poder importarlas o bien, estar ser importadas. Se aplican algoritmos de estructuras dinámicas debido que los datos deben de almacenarse a medida que se ingresan. Para diseñar cada uno de los perfiles de los integrantes de la plataforma se usarán conceptos de programación orientada a objetos, ya que estos perfiles comparten datos en común, con mínimas variaciones.

ANÁLISIS

ENTRADAS

- Perfil alumno de pregrado
- Perfil alumno de posgrado
- Perfil trabajador docente
- Perfil trabajador no docente
- Número de DPI
- Listado Alumnos
- Listado Trabajadores

SALIDAS

- Nombre de una persona dado el DPI
- Listado de Estudiantes
- Listado de Docentes
- Listado de trabajadores no docentes
- Salario Promedio de trabajadores no docentes
- Salario Promedio de trabajadores docentes
- Salario promedio de trabajadores
- Cantidad de estudiantes maestría
- Cantidad de estudiantes por facultad
- Conocer promedio de alumno
- Conocer nota más alta y baja de alumno y al curso que pertenece
- Alumno con mejor promedio de una facultad

PROCESOS

- Generar carné
- Mostrar, insertar, modificar y eliminar alumno
- Mostrar, insertar, modificar y eliminar docente
- Generar listas doblemente enlazadas
- Determinar promedio de salarios
- Buscar por DPI
- Imprimir listado de estudiantes
- Imprimir listado de docentes
- Promedio de alumnos
- Nota más alta y más baja de alumno

RESTRICCIONES

- Cada miembro debe tener nombres, apellidos, número de DPI
- Los alumnos poseen carné, facultad, año en que ingresó, nota de cursos.
- Los estudiantes deben ser de pregrado o posgrado
- Los trabajadores deben ser docentes o no docentes
- Para los trabajadores se conoce la fecha de inicio, el departamento, las asignaturas o el cargo que representa dentro de la institución

DISEÑO

DIAGRAMA DE CLASES

Persona

string nombre

string apellidos

string DPI

getNombre() getDpi()

getApellidos()

setNombre(string nombre) setDpi(string DPI)

setApellidos(string apellidos)

Estudiante

string nivelAcademico

int carnet string facultad int añolngreso

Lista Doble<Curso*> listaCursos

insertarCurso(Curso* nuevoCurso)

getNivelAcademico()

getFacultad()

getCarnet()

getAñolngreso()

setNivelAcademico(string nivelAcademico)

setFacultad(string facultad)

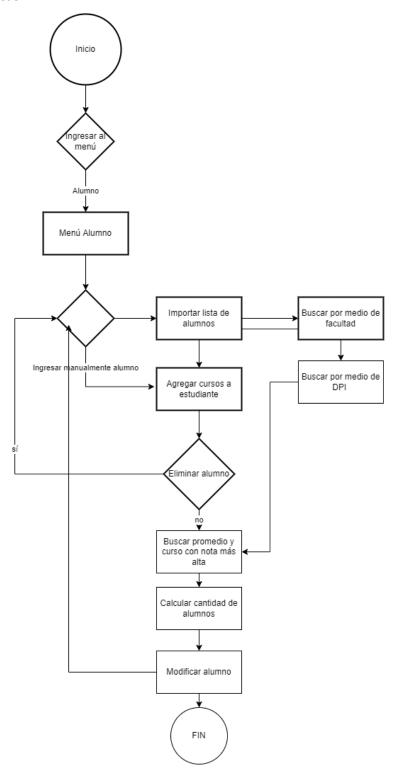
setAñolngreso(int añolngreso)

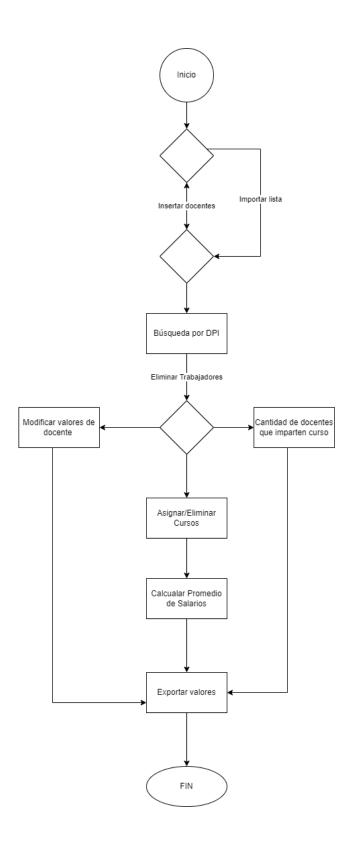
Trabajador

double salario string fechaDelnicio string departamento string tipo string cargoOcupacional Lista Doble<Cursos*> listaCurso

buscarDPI()
mostrarDocentes()
mostrarNoDocentes()
exportarDocentes()
exportarNoDocentes()
importarDocentes()
importarNoDocentes()
calcularSalarioPromedio()

DIAGRAMA DE FLUJO





CONCLUSIONES

- Las estructuras de datos dinámicas son vitales al momento de almacenar información en bases de datos.
- Los punteros ayudan a referencias valores y así reducir consumo de memoria y agiliza la búsqueda de datos.
- Los métodos de búsqueda agilizan la consulta y edición de datos.
- Las listas doblemente enlazadas son útiles para almacenar varios elementos en un nodo.
- La herencia y polimorfismo son útiles al momento de crear varias clases con la misma base, pero con variaciones en sus métodos y atributos.

RECOMENDACIONES

- Desarrollar estructuras dinámicas utilizando punteros.
- Aplicar conceptos de programación orientada a objetos para la solución del enunciado.
- Evitar los métodos de búsqueda secuenciales debido a la cantidad de datos.
- Anidar las estructuras de datos para que tengan relación entre sí y así poder referenciar objetos de diferentes índoles.

REFERENCIAS

Bibliotecas utilizadas para la realización del proyecto

```
#include <iostream>
Funciones de C++

#include <string>
Permite utilizar estándar string en el programa

#include <ctime>
Utilizado para definir números aleatorios

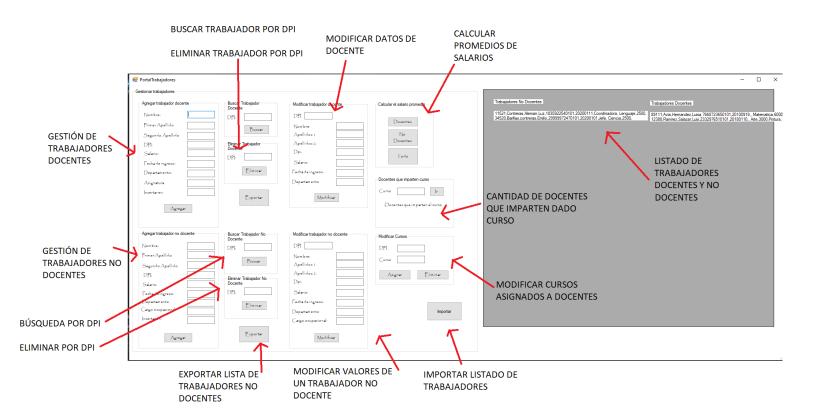
#include <fstream>
Utilizado para leer documentos csv línea por línea

#include <sstream>
Utilizado para recopilar líneas de un documento csv y almacenarlas en variables del tipo string

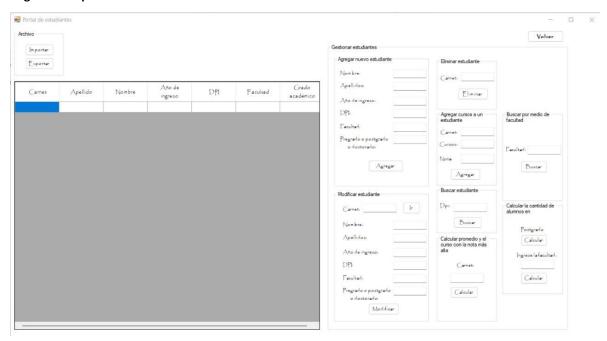
#include <stdlib.h>
Gestión de memoria dinámica, control de procesos y utilización de variables estándar
```

ANEXOS

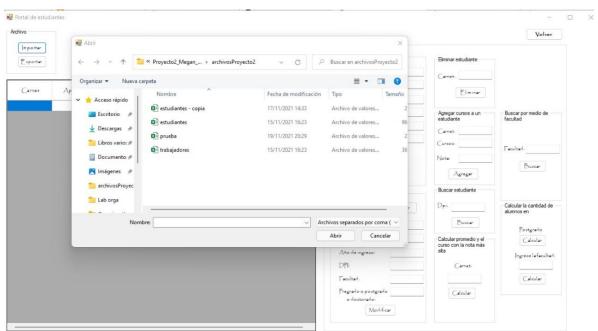
MANUAL DE USUARIO



Página Principal Portal Alumnos



Importar datos de un archivo CSV existente



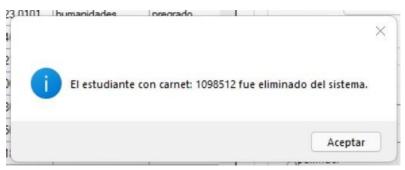
Añadir estudiantes a la lista



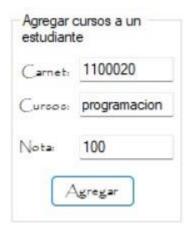
Eliminar estudiantes utilizando el número de DPI



Mensaje de confirmación



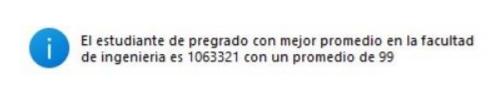
Agregar cursos a un estudiante



Buscar por medio de facultad



Valor resuelto



×

Aceptar

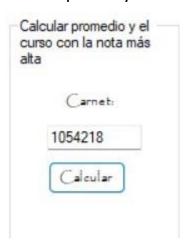
Buscar por medio de DPI



Valor devuelto



Cálculo de promedio y curso con la nota más alta



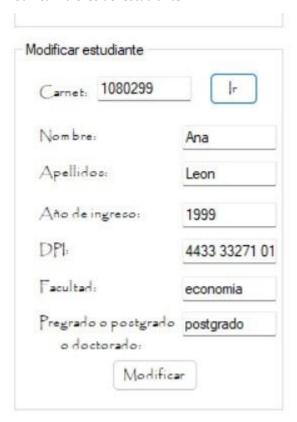
Determinar cantidad de alumnos



Cantidad de alumnos en cierta facultad



Modificar valores del estudiante



Exportar datos de la lista

