

Manual de Usuario Proyecto 2

ingresar Este programa se ha diseñado en c#, para su uso como un álbum de recopilación de estampas de la copa mundial 2022. El álbum ha consistido en poder visualizar las estampas faltantes, marcadas y repetidas de cada selección a participar. El álbum consta de 32 selecciones con 19 estampas cada una. El total de estampas en el álbum son 638.

El programa contiene 4 funcionalidades principales, donde se puede determinar el estado de esa estampa (faltante, repetida y marcada), ver que estampas hay faltantes en el álbum, ver cuales están repetidas y cuales ya han sido marcadas.

Al iniciar el programa, solicita al usuario ingresar las estampas que tiene, y cada que ingresa una, le pregunta si desea ingresar otra.

Luego de que el usuario termina de ingresar las estampas que tiene, entra al menú principal, desde el cual puede ver las estampas que tiene, las que le faltan, y las repetidas de cada usuario.

Esto gracias a un switch, desde el cual se escribe la opción que se desea.