

JUGADOR 1



PUNTUACIÓN MÁS ALTA 2500



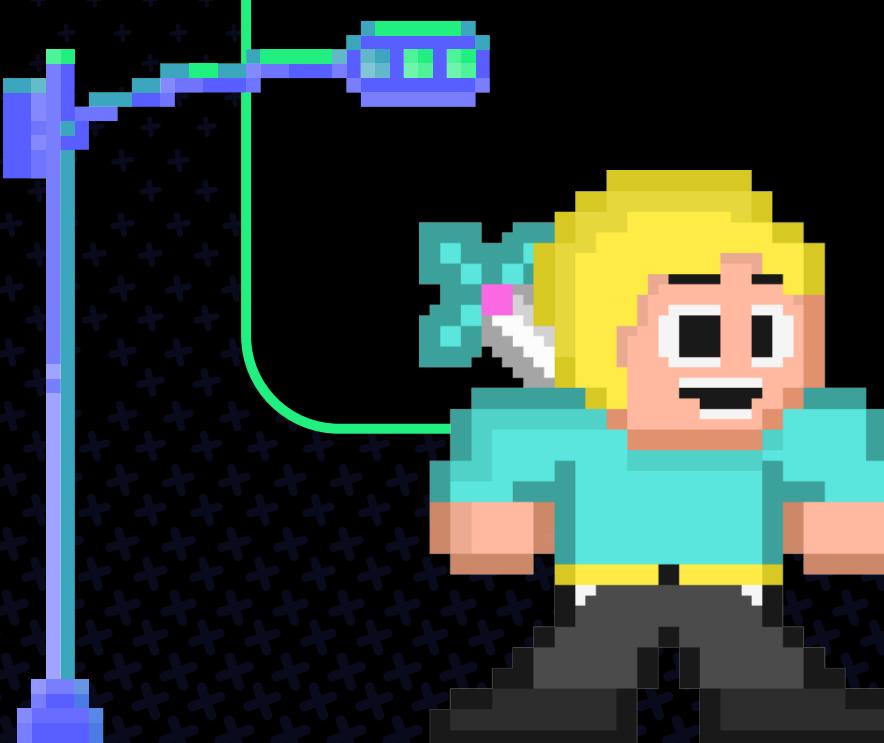
JUGADOR 2

SISTEMA DE GESTIÓN DE ADMISIONES - UTPL

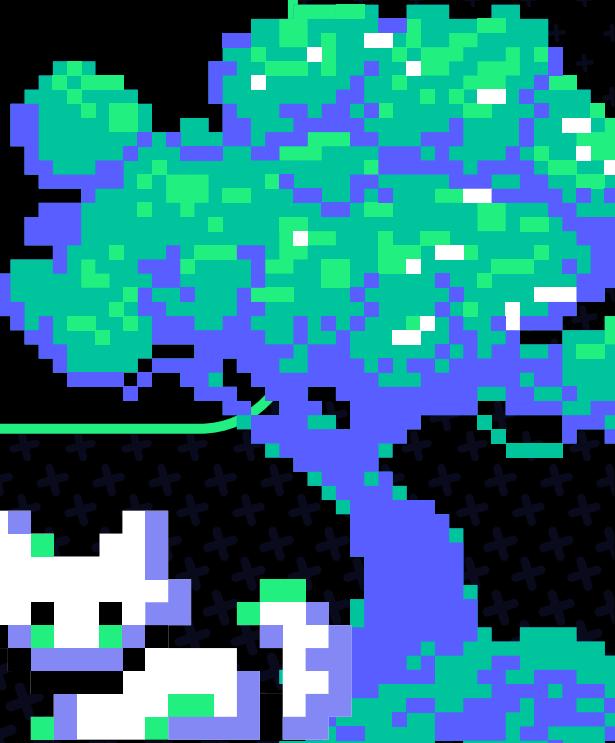
START

MENU

SIGN IN



◆ INTEGRANTES: NAHUM CARAGUAY Y SANTIAGO CASTILLO





OBJETIVOS

DISEÑAR UN SISTEMA QUE SIMULE EL PROCESO DE ADMISIONES UNIVERSITARIAS DE LA UTPL PARA EL PERIODO OCTUBRE 2024 - FEBRERO 2025, CONSIDERANDO:

- REGISTRO DE POSTULANTES.
- VALIDACIÓN DE REQUISITOS DE ADMISIÓN.
- CLASIFICACIÓN POR TIPO DE EXAMEN (EXAMEN O DIAGNÓSTICO).
- CRITERIOS DE MÉRITO PARA CUPOS ADICIONALES.
- ESTADÍSTICAS FINALES PARA LA TOMA DE DECISIONES



UTPL

MENU



DESCRIPCION GENERAL DEL SISTEMA

ASPECTOS GENERALES:



Se integran 28 carreras ofertadas por la UTPL, clasificadas según tipo de admisión:

- Examen (con puntaje mínimo requerido).
- Diagnóstico (sin mínimo, pero puede requerir nivelación).

Cupo fijo por carrera: 64 postulantes + hasta 5 adicionales.

Méritos considerados:

- Abanderado (+5 pts).
- Bachillerato afín (+2 pts).
- Discapacidad mayor al 35% (+3 pts).

◆ ARQUITECTURA DEL PROYECTO (ARCHIVOS .JAVA)

El sistema está compuesto por 4 clases principales:

1. **AdmisionesUTPL.java**
2. **Carrera.java**
3. **Postulante.java**
4. **Controlador.java.**

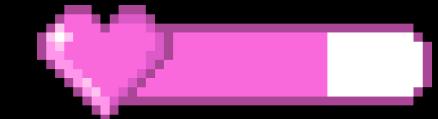
- AdmisionesUTPL.java
- Contiene el método main.
 - Punto de entrada al programa.

- Postulante.java
- Representa al estudiante con sus datos personales y académicos.
 - Calcula el mérito total.

- Carrera.java
- Define los atributos y comportamientos de cada carrera.
 - Guarda su tipo de admisión y requisitos.

- Controlador.java
- Gestiona todo el flujo del programa (menú, registro, admisión, resultados, estadísticas).

MENU



- Se calcula el puntaje total de mérito sumando criterios adicionales.
- Esto determina si un postulante entra entre los cupos asignados.

CODIGO CLAVE 2

```
PUBLIC DOUBLE GETMERITO0 {  
    DOUBLE MERITO = PUNTAJE;  
  
    IF (ABANDERADO) MERITO += 5;  
  
    IF (BACHILLERATOAFIN) MERITO += 2;  
  
    IF (DISCAPACIDAD) MERITO += 3;  
  
    RETURN MERITO;  
}
```

MENU



- Permite al usuario interactuar con el sistema.
- Cada opción se enlaza con una función del controlador.

CODIGO CLAVE 3

```
PUBLIC VOID MENU(SCANNER SCANNER) {  
    SYSTEM.OUT.PRINTLN("1. REGISTRAR POSTULANTE");  
    SYSTEM.OUT.PRINTLN("2. PROCESAR ADMISIÓN");  
    SYSTEM.OUT.PRINTLN("3. MOSTRAR RESULTADOS");  
    SYSTEM.OUT.PRINTLN("4. ESTADÍSTICAS");  
}
```

MENU

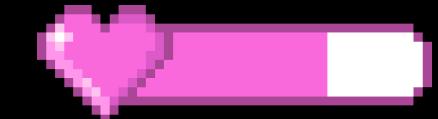


- Se ordenan los postulantes de cada carrera por mérito descendente.
- Se asignan cupos en orden de mérito, hasta 64 + 5 cupos.

CODIGO CLAVE 4

```
ORDENADOS.SORT((A, B) -> DOUBLE.COMPARE(B.GETMERITO(),  
A.GETMERITO()));
```

MENU

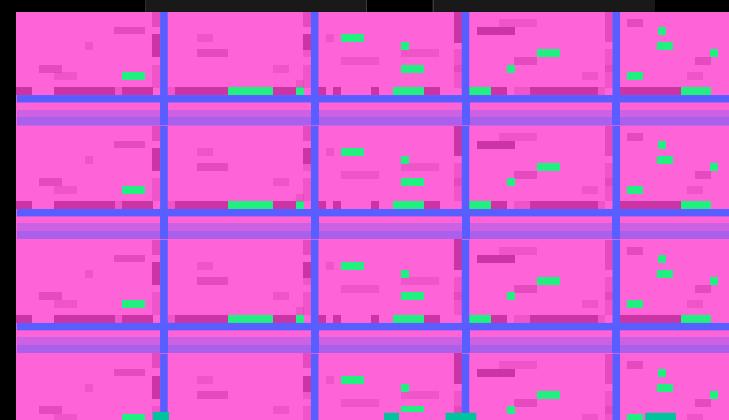


- No requiere mínimo para ser admitido.
- Si el puntaje es menor al definido por la carrera, se requiere nivelación:

CODIGO CLAVE 5

```
IF (C.GETTIPO().EQUALS("DIAGNOSTICO") && P.GETPUNTAJE()  
< C.GETPUNTAJENIVELACION()) {  
  
    P.SETREQUIERENIVELACION(true);  
}
```

JUGADOR 1



RESULTADOS Y ESTADÍSTICAS

Se muestran:

- Lista de admitidos y no admitidos por carrera.
- Información de si requiere nivelación.
- Carreras con menos del 50% de cupos ocupados.
- Carreras que usaron cupos adicionales.

```
IF (ADMITIDOS > CARRERA.GETCUPOS()) {  
    SYSTEM.OUT.PRINTLN("USO DE CUPOS ADICIONALES.");  
}
```

CONCLUSIONES

- El sistema implementa todos los criterios propuestos por la UTPL.
- Usa principios de la POO: encapsulamiento, clases, objetos, métodos.
- Útil como simulación institucional para medir demanda y admisión por mérito.



JUGADOR 1



PUNTUACIÓN MÁS ALTA 2500



JUGADOR 2

GRACIAS POR
SU ATENCIÓN

START

MENU

SIGN IN

