



universidad
cenfotec_
La U de la informática

Fundamentos de Programación

Proyecto - Entrega 2

Equipo String

Integrantes

Thomas Bermúdez Mora
Franklin Castro Rodríguez
Gabriel Lobo Ulloa

Profesor

Mauricio Andrés Zamora Hernández

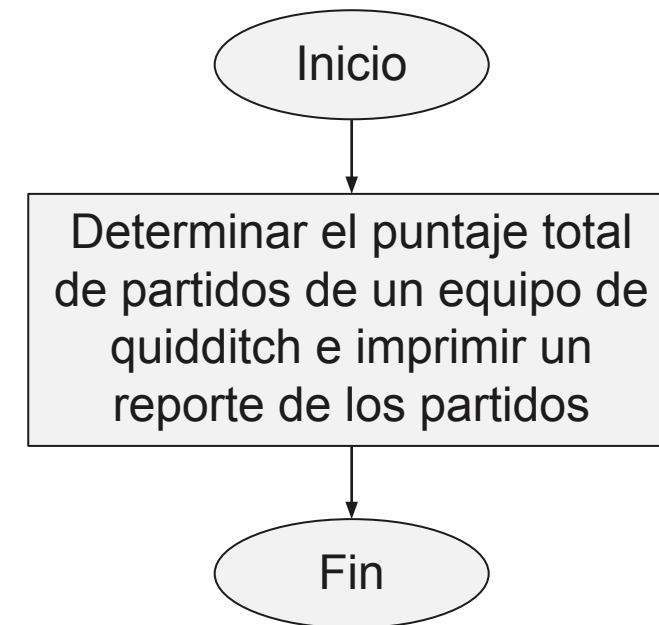
Grupo SC03

Problema

Enunciado

Haga un programa que lea el nombre de un equipo, el número de juegos ejecutados por el equipo y la información correspondiente a cada uno de los juegos, e imprima un reporte de resultados de todos los juegos del equipo, así como el puntaje total de los partidos, obtenido por el equipo. Para cada uno de los juegos se debe preguntar el nombre del equipo oponente, el marcador de cada uno, así como quién atrapó la *snitch*. El equipo que atrapó la *snitch* debe aparecer con un (asterisco) indicado en el marcador correspondiente, en el reporte de resultados.

Diagrama general



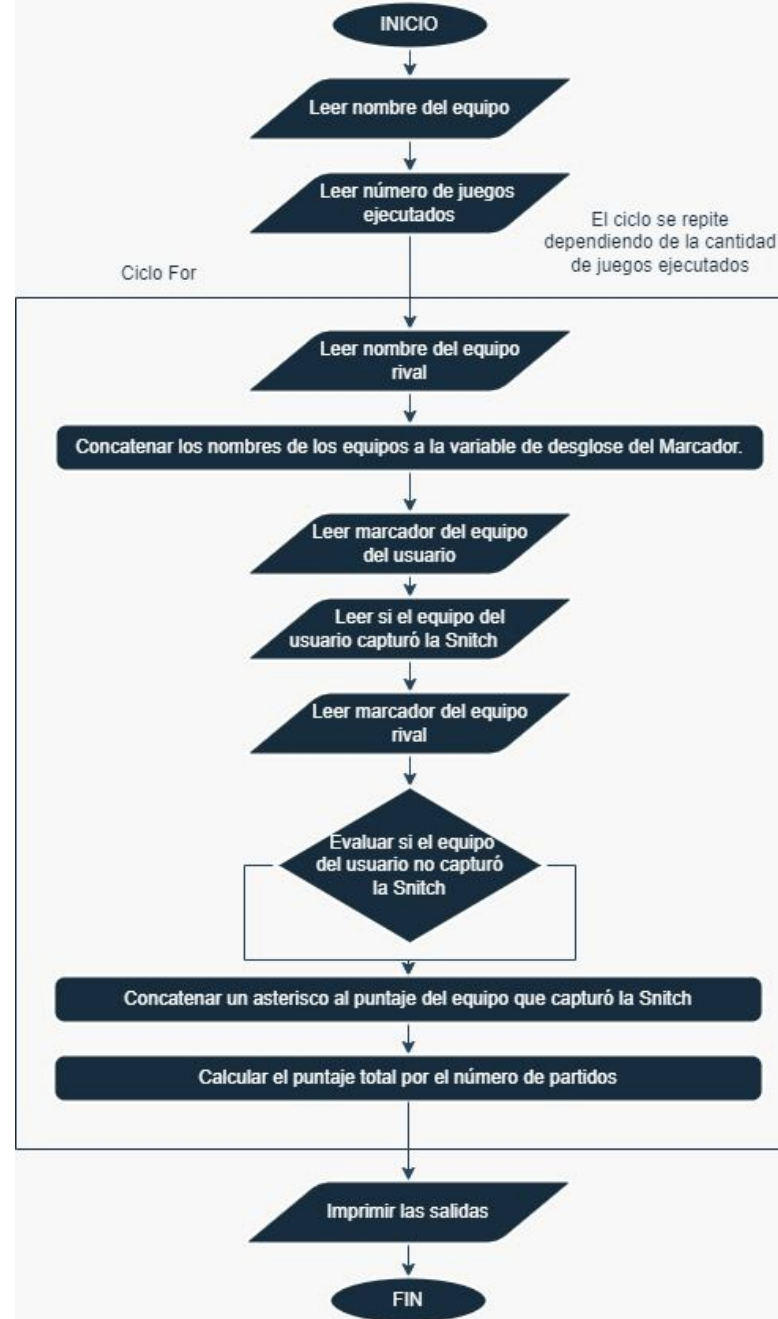
Tablas de variables

ENTRADAS			
Descripción	Notación		Ejemplo
	Nombre	Tipo de dato	
Variable que contiene el nombre del equipo.	nombreEquipo	String	Maryland
Variable que contiene el nombre del equipo rival contra el que jugó.	nombreEquipoRival	String	Oxford
Variable que contiene el número de juegos ejecutados.	juegosEjecutados	Entero	7
Variable que contiene el puntaje del partido del equipo.	puntajeJuego	Entero	640
Variable que contiene el puntaje del partido del equipo rival.	puntajeJuegoRival	Entero	5
Variable que almacena si el equipo atrapó o no la snitch	esSnitchCapturada	Bool	false

Tablas de variables

SALIDAS			
Descripción	Notación		Ejemplo
	Nombre	Tipo de dato	
Variable que acumula los datos del marcador de los juegos.	desgloseMarcador	String	“Marcador para Slytherin Slytherin vs Gryffindor 56 * - 51 Slytherin vs Hufflepuff 45 - 89 *”
Variable que contiene el puntaje total por número de juegos.	puntajePartidos	Entero	254

Diagrama explicativo



Calidad – casos de prueba

Caso #	Entrada	Resultados esperados	Resultados obtenidos	Encargado	
1	Slytherin	“Marcador para Slytherin Slytherin vs Gryffindor 5 * - 3 Slytherin vs Hufflepuff 4 - 5 * Slytherin vs Ravenclaw 6 * - 4”	“Marcador para Slytherin Slytherin vs Gryffindor 5 * - 3 Slytherin vs Hufflepuff 4 - 5 * Slytherin vs Ravenclaw 6 * - 4”	Probado por:	Equipo String (Thomas, Franklin y Gabriel)
	3			Fecha:	05/04/2022
	Gryffindor				
	5				
	SI				
	3				
	Hufflepuff				
	4				
	NO				
	5				
	Ravenclaw	15	15		
	6				

Calidad – casos de prueba

Caso #	Entrada	Resultados esperados	Resultados obtenidos	Encargado	
1	SI			Probado por:	Equipo String (Thomas, Franklin y Gabriel)
	4				
				Fecha:	05/04/2022

Calidad – casos de prueba

Caso #	Entrada	Resultados esperados	Resultados obtenidos	Encargado	
2	Gryffindor	"Marcador para Gryffindor	"Marcador para Gryffindor	Probado por:	Equipo String (Thomas, Franklin y Gabriel)
	3				
	Ravenclaw	Gryffindor vs Ravenclaw 8 - 5 *	Gryffindor vs Ravenclaw 8 - 5 *	Fecha:	05/04/2022
	8				
	NO	Gryffindor vs Slytherin 3 * - 7	Gryffindor vs Slytherin 3 * - 7		
	5				
	Slytherin	Gryffindor vs Hufflepuff 2 - 6 *"	Gryffindor vs Hufflepuff 2 - 6 *"		
	3				
	SI	13	13		
	7				
	Hufflepuff				
	2				

Calidad – casos de prueba

Caso #	Entrada	Resultados esperados	Resultados obtenidos	Encargado	
2	NO			Probado por:	Equipo String (Thomas, Franklin y Gabriel)
	6				
				Fecha:	05/04/2022



universidad
cenfotec_
La U de la informática