

Trabajo Practico Integrador Argentina Programa 4.0

Grupo H

Integrantes:

Gonzalo Venturi

Emanuel Farfán

Pablo D'Amico

Diego Taboada

Contenido

Pronósticos Deportivos	3
Introducción	3
Consigna	3
Alcance	3
Metodología	4
Entrega 1	4
Entrega 1 – Detalles:	5
Repositorio GIT:.....	6

Pronósticos Deportivos

Introducción

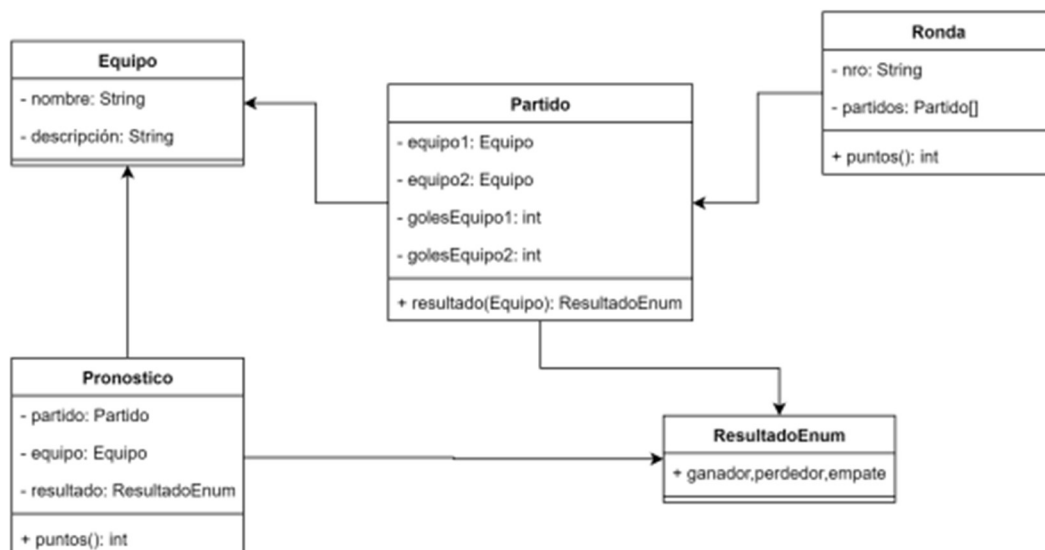
Nos han solicitado el desarrollo de un programa de Pronósticos Deportivos. Un pronóstico deportivo consta de un posible resultado de un partido (que un equipo gane, pierda o empate), propuesto por una persona que está participando de una competencia contra otras. Cada partido tendrá un resultado. Este resultado se utilizará para otorgar puntos a los participantes de la competencia según el acierto de sus pronósticos. Finalmente, quien gane la competencia será aquella persona que sume mayor cantidad de puntos

Consigna

La propuesta del trabajo práctico consiste en implementar un programa de consola que dada la información de resultados de partidos e información de pronósticos, ordene por puntaje obtenido a los participantes

Alcance

En este trabajo práctico nos limitaremos a pronosticar los resultados de los partidos, sin importar los goles ni la estructura del torneo (si es grupo, eliminatoria u otro); simplemente se sumarán puntos y se obtendrá un listado final. A continuación, se propone un diagrama de clases inicial que puede ser modificado en cualquier momento





Metodología

Luego de la presentación, se proponen entregas incrementales a lo largo del curso. El calendario definitivo será definido por cada docente.

Entrega 1

A partir del esquema original propuesto, desarrollar un programa que lea un archivo de partidos y otro de resultados, el primero correspondiente a una ronda y el otro que contenga los pronósticos de una persona 1 (Se considera una única ronda y un único participante en esta entrega). Cada ronda debe tener una cantidad fija de partidos, por ejemplo 2. El programa debe:

- Estar subido en un repositorio de GIT
- Tomar como argumento 2 rutas a cada archivo que se necesita
- Al leer las líneas de los archivos debe instanciar objetos de las clases propuestas
- Debe imprimir por pantalla el puntaje de la persona

Importante

Se debe considerar la forma de identificar los partidos de forma unívoca para su correcto procesamiento. Está permitido modificar la estructura del archivo si así lo considera.

Ejemplo

Archivo resultados.csv

Equipo 1	Cant. goles 1	Cant. goles 2	Equipo 2
Argentina	1	2	Arabia Saudita
Polonia	0	0	México

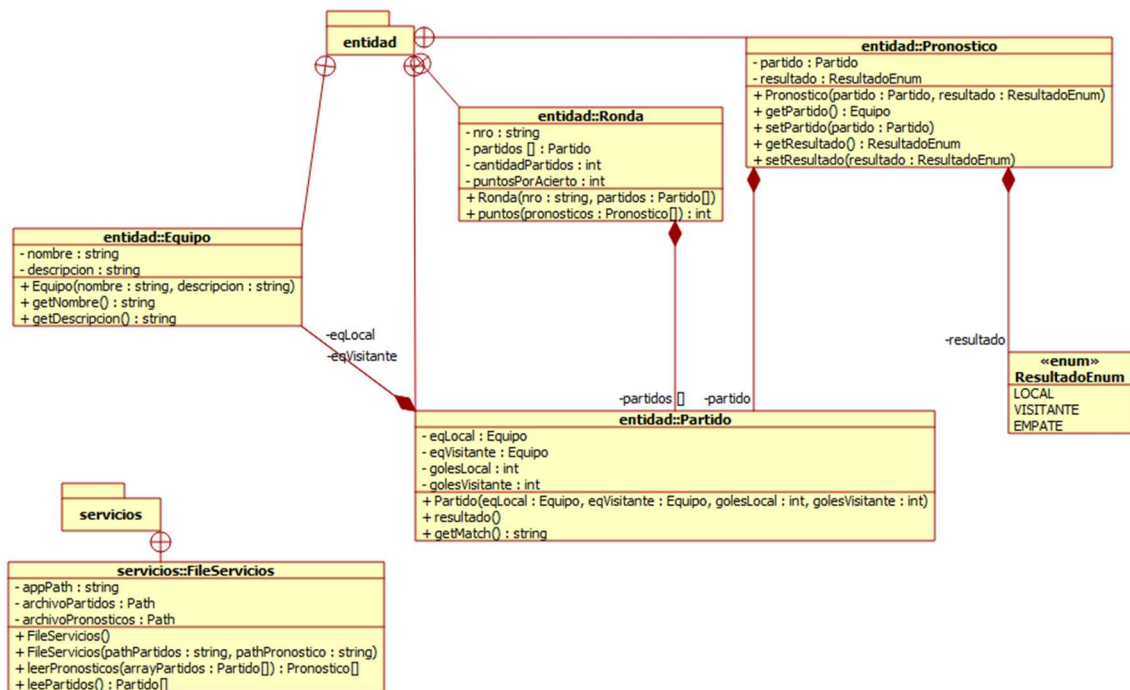
Archivo pronostico.csv

Equipo 1	Gana 1	Empata	Gana 2	Equipo 2
Argentina	X			Arabia Saudita
Polonia		X		México

Leyendo los 2 (dos) archivos, y suponiendo que cada resultado acertado suma 1 (un) punto, la salida del programa debe ser: Puntaje = 1

Entrega 1 – Detalles:

Para la entrega 1 se plantea el siguiente Diagrama de Clases:



Diseño de archivos:

Partidos.csv:

Formato:

EqLocal ; golesLocal ; golesVisitante , EqVisitante

partidos.csv
1 Defensa y Justicia,2,4,Vélez
2 Argentinos,0,0,Godoy Cruz
3 Rosario Central,0,1,Gimnasia
4 Estudiantes,3,1,Newell's
5 River,3,0,Unión
6 Barracas,2,2,Boca
7 San Lorenzo,4,1,Independiente
8 Tigre,2,2,Lanús
9 Racing,1,0,Huracán
10 Instituto,2,1,Talleres
11 Colón,0,3,Atlético Tucumán
12 Banfield,3,3,Platense
13 Belgrano,1,4,Sarmiento
14 Central Córdoba,1,1,Arsenal

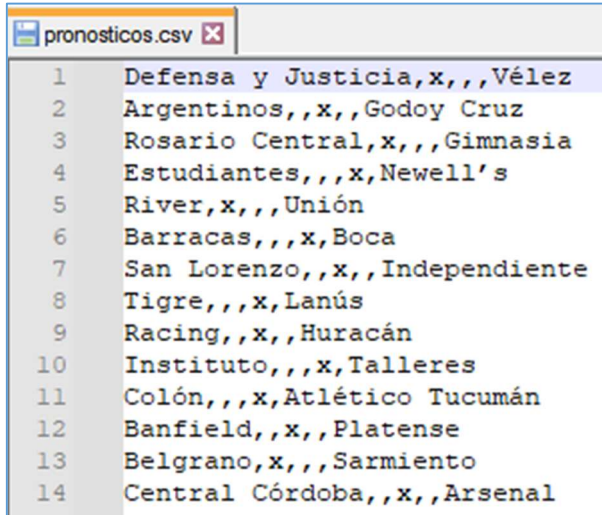


**Argentina
programa
4.0**

Pronósticos.csv

Formato:

EqLocal, LOCAL (x) , EMPATE (x) , VISITANTE (x) , EqVisitante



1	Defensa y Justicia,x,,Vélez
2	Argentinos,,x,,Godoy Cruz
3	Rosario Central,x,,Gimnasia
4	Estudiantes,,,x,Newell's
5	River,x,,Unión
6	Barracas,,,x,Boca
7	San Lorenzo,,x,,Independiente
8	Tigre,,,x,Lanús
9	Racing,,x,,Huracán
10	Instituto,,,x,Talleres
11	Colón,,x,Atlético Tucumán
12	Banfield,,x,,Platense
13	Belgrano,x,,Sarmiento
14	Central Córdoba,,x,,Arsenal

Repositorio GIT:

https://github.com/VenturiGonzalo/TPI_ArgProg.git