

Entregable 3 - DSL

Fecha límite de entrega: 28/10 por tarea de Moodle.

Grupo de 2 personas como máximo.: Avisar al docente en clase si cambia la conformación del grupo.

Fecha de presentación en clase: 28/10 - Deben estar los dos integrantes presentes.

Forma de entrega: Se debe subir un zip, con el nombre Entregable2Apellido1Apellido2.zip, ejemplo (Entregable2GarciaPerez.zip) que contenga los apellidos de los integrantes del grupo.

El zip debe contener:

- ☐ Código fuente
- ☐ Documentación técnica de tipo informe PDF con las decisiones tomadas, herramientas de DSL utilizadas, (IMPORTANTE) reglas de producción del DSL utilizado, conclusiones de lo aprendido.

Requerimientos del sistema:

Implementar en Python un sistema que permita especificar información de partidos de fútbol mediante comandos y/o archivos de texto.

En primer lugar se necesita crear un DSL interno con el patrón fluent interface, en Python, para permitir la carga inicial de datos de equipos y jugadores. Cada equipo tiene un nombre, un código de 3 letras y una lista de jugadores. De los jugadores interesa el número de camiseta y el nombre. Para esta versión inicial del sistema (es decir, para este entregable) no interesa la posición en que juegan los jugadores. Controlar que no se repitan los números de camiseta de los jugadores.

Luego, se necesita implementar un DSL externo con PLY o Lark, que permita gestionar la información de los partidos de fútbol, ingresando la misma desde archivos de texto, o con comandos por consola. Este DSL externo tendrá comandos específicos de fútbol.

Los comandos deben ser, como mínimo:

- Fecha
- Equipo Local
- Equipo Visitante
- Formación Local: (Por ejemplo 4 - 3 - 3)
- Formación Visitante: (Por ejemplo 4 - 4- 2)
- Titulares: Lista de 11 Jugadores (números de camiseta)
- Banco de suplentes: Lista de Jugadores (número de camiseta)
- Gol: Equipo, Tiempo, Jugador Autor, Jugador Asistente
- Tarjeta: Equipo, Tiempo, Numero de Jugador, Color(Amarilla o Roja)
- Cambio: Equipo, Tiempo, Número jugador sale, numero jugador entra

Considere la creación de estructuras necesarias para guardar los resultados, identificar los partidos, sumar puntos (Considerando ganadores sumando 3 puntos, empates 1 punto, perdedor 0 puntos).

Los archivos pueden tener información de varios partidos. Realice lo necesario para procesar esto adecuadamente.

Cumpliendo con los requisitos, pueden tomar libremente las decisiones que crean mejor para implementar mejor este software.

Menú sugerido del sistema:

1. Carga de partidos:
 - a. Carga con comandos
 - b. Carga desde archivo
2. Ver tabla de posiciones por puntos
3. Ver tabla de goleadores
4. Listar resultados de todos los partidos