

Algorítmica y Programación por Objetos 1

Ejercicio de nivel 6 Álbum Consideraciones adicionales de diseño

1. Sistema de carpetas y nombre de imágenes.

Debido a la cantidad de imágenes que se manejan en la aplicación, se creó un sistema de carpetas para ayudar a guardar la información de manera eficiente. De esta manera, se maneja una carpeta por cada país, y cada país maneja una carpeta por cada año de participación. Dentro de esta última carpeta, se encuentran las imágenes de las láminas del escudo y el equipo correspondientes, y las imágenes de cada uno de los jugadores.

Adicionalmente, se definió el siguiente sistema para el nombramiento de las imágenes:

Tipo de lámina	Nombre de la imagen
EQUIPO	equipo.png
ESCUDO	escudo.png
JUGADOR	<número camiseta>_<nombre sin espacios>.png

De esta manera, si tengo el equipo Colombia de 1990, y en ese equipo tengo al jugador René Higuita (camiseta 10), tendría la siguiente estructura:

```
▼ Colombia 3491
  ▼ 1990 3491
    10_RenéHiguita.png
    equipo.png 3470
    escudo.png 3470
```

Si la aplicación no encuentra una imagen con el nombre esperado en la carpeta esperada, muestra la lámina con la siguiente imagen:



Cuando se crea una lámina de jugador, puede utilizar la siguiente línea de código para crear el nombre de la lámina:

```
String nombreImagen = numeroCamiseta + "_" + nombre.replace( " ", "" ) +  
".png";
```

2. Datos por defecto

Cuando se crea un equipo, se inicializan los 12 jugadores que tiene el equipo. Estos jugadores se crean con valores por defecto, que el usuario puede modificar en cualquier momento. La posición, la edad, la altura y el peso son iguales para todos los jugadores. Sin embargo, el número de la camiseta, que debe ser único, y al nombre, son diferentes para cada jugador del equipo.

El número de camiseta corresponde a la posición en la que se encuentra en la lista (empezando en 1). Sin embargo, para que después se pueda modificar posteriormente sin problema con los valores que quiera elegir el usuario, los números de camiseta por defecto son siempre negativos.

El nombre del jugador corresponde a la palabra "Jugador" seguido a la posición que se encuentra en la lista (empezando en 1).

De esta manera, el jugador en la primera posición del arreglo es inicializado con los siguientes valores:

- **Camiseta:** – 1
- **Nombre:** "Jugador1".
- **Posición:** Desconocida
- **Año de nacimiento:** 1990
- **Altura:** 1.78 metros
- **Peso:** 65 kilogramos

También es importante tener en cuenta que, como al crear el equipo, el usuario todavía no ha pegado ninguna lámina, ningún jugador ni ningún equipo debe tener ninguna lámina.