

Unidad 1 Ficheros

Disponemos de un fichero de texto "Equipos.txt", con los equipos con los que se va formar un calendario deportivo.

Formar las jornadas es imposible mediante sorteo directo porque más bien pronto tropezaríamos con emparejamientos repetidos obligándonos a rehacer una y otra vez las jornadas.

Para evitar esto, se aplicará el siguiente método: se dividen los elementos en dos filas que irán rotando de tal manera que, al desplazarlas alternadamente en un sentido, cada vez quedan emparejados simultáneamente con un rival diferente. Para evitar que el ciclo entre en una repetición viciada es obligatorio fijar uno como comodín, que vaya saltando de un extremo a otro de su columna por cada rotación.

Pondremos un ejemplo sobre un posible campeonato de ocho equipos reconocidos como E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7 y EC (comodín). Así se organizaría el calendario por jornadas (las flechas y el signo de igualdad indican el movimiento que corresponde a cada equipo para formar la siguiente jornada): 28 partidos agrupados en 7 jornadas.

Jornada 1		
E1 ↓	-	E2 =
E3 ↓	-	E4 =
E5 ↓	-	E6 =
EC ↑↑	-	E7 =
Jornada 2		
EC↓↓	-	←E2
E1 =	-	E4↑
E3 =	-	E6↑
E5 →	-	E7↑
Jornada 3		
E2↓	-	E4=
E1↓	-	E6=
E3↓	-	E7=
EC↑↑	-	E5=
Jornada 4		
EC↓↓	-	←E4
E2 =	-	E6↑
E1 =	-	E7↑
E3 →	-	E5↑
Jornada 5		
E4↓	-	E6=
E2↓	-	E7=
E1↓	-	E5=
EC↑↑	-	E3=
Jornada 6		
EC↓↓	-	←E6
E4 =	-	E7↑
E2 =	-	E5↑
E1 →	-	E3↑
Jornada 7		
E6	-	E7
E4	-	E5
E2	-	E3
EC	-	E1

Unidad 1 Ficheros

Las jornadas generadas deberán almacenarse en un fichero de texto cuyo nombre estará formado bucle “for”: “Jornadas+ano.txt”

Crear un documento “txt” por cada jornada con el nombre “jornadas_X” donde la X será el año da del calendario deportivo.

Cada documento XML tendrá el siguiente formato:

Jornada 1

E1 E2

E3 E4

E5 E6

EC E7

Jornada 2

EC E2

E1 E4

E3 E6

E5 E7

La aplicación incorporara un proceso de consulta del fichero donde se puedan ver las jornadas de un determinado año.