### Requerimientos del Programa 2

Utilizando el **PSP1** y utilizando el IDE Eclipse, escribe un programa en JAVA que:

* Lea del teclado el nombre de uno o más archivos que contienen código fuente que compila exitosamente
* Lea del disco estos archivos y en cada uno cuente las Líneas de Código (LDC) de acuerdo al estándar de contabilización proporcionado:
  + Para las partes BASE leerá de la etiqueta las LDC base (B) y contará el total de LDC de la parte (T), la cantidad de ítems (I), las LDC borradas (D), las LDC modificadas (M) y con esos datos calculará las LDC agregadas (A = T - B + D).
  + Para las partes NUEVAS (*added*) contará el total de LDC de la parte (T) y la cantidad de ítems (I)
  + Para las partes REUSADAS (*reused*) leerá de la etiqueta las LDC base (B) y contará el total de LDC de la parte (T) y la cantidad de ítems (I)
  + Para el conjunto de ***TODOS*** los archivos contará el total (T) de LDC
* Escriba en pantalla y en un archivo llamado “**ConteoLDC.txt**” la anterior información ***siguiendo*** el siguiente formato (“NNNN” es el nombre de la parte y “xx” es un entero ≥ 0):

PARTES BASE:

NNNN: T=xx, I=xx, B=xx, D=xx, M=xx, A=xx

NNNN: T=xx, I=xx, B=xx, D=xx, M=xx, A=xx



NNNN: T=xx, I=xx, B=xx, D=xx, M=xx, A=xx

--------------------------------------------

PARTES NUEVAS:

NNNN: T=xx, I=xx

NNNN: T=xx, I=xx



NNNN: T=xx, I=xx

--------------------------------------------

PARTES REUSADAS:

NNNN: T=xx, I=xx, B=xx

NNNN: T=xx, I=xx, B=xx



NNNN: T=xx, I=xx, B=xx

--------------------------------------------

Total de LDC=xx

Otras características que ***debe*** cumplir el programa:

* No utilizará ningún GUI para operar (funcionará desde la consola)
* Debe estar construido con programación orientada a objetos
* Debe contar con al menos 3 clases “relevantes” (de las cuales al menos una es BASE)
* El ***único*** código que puede ser reutilizado es el de tu programa 1
* Debe manejar apropiadamente ***todas*** las condiciones normales y anormales
* Debe pasar exitosamente ***todos*** los casos de prueba:
  + Los proporcionados por el profesor (sin agregar ni quitar nada)
  + Los diseñados por ti utilizando las técnicas de caja negra aprendidas en esta clase.