**Objetivos**

**Unidad 2: Algoritmos de Ordenamiento, Búsqueda y Persistencia**

Al finalizar esta unidad, el estudiante estará en capacidad de:

OE3.3 Hacer persistir el estado del modelo de solución del problema durante la ejecución de un programa y restaurarlo cuando se requiera.

OE3.4 Manipular archivos de texto y utilizarlos para implementar requerimientos del cliente relacionados con persistencia.

OE4.1 Implementar algoritmos clásicos de ordenamiento de datos en estructuras de datos lineales y aplicarlos en la solución de un problema.

OE4.2 Implementar algoritmos clásicos de búsqueda de información en estructuras de datos lineales y aplicarlos en la solución de un problema.

OE4.4 Calcular el tiempo de ejecución de un algoritmo por medio de las operaciones de tiempo del sistema

**Preparación**

* Lea cuidadosamente el enunciado, la documentación suministrada y cada uno de los puntos que debe desarrollar antes de empezar su desarrollo. Pregunte a su profesor cualquier duda respecto al enunciado o a los requerimientos funcionales que debe desarrollar.
* El trabajo debe ser realizado individualmente.
* El trabajo será entregado en la fecha y hora establecida en Moodle.
* Usted debe utilizar git para manejar el versionamiento de su trabajo desarrollado localmente y manejar como repositorio remoto **privado**, un repositorio en GitHub o un proyecto GitLab. Su trabajo debe ser gestionado con git desde el inicio del desarrollo, los commit deben hacerse regularmente, así como los push al remoto. Esto se verificará con las fechas de los commits. En el momento de la fecha de entrega máxima, usted debe hacer público su repositorio. Recuerde las convenciones de nombre y estructura de directorios indicadas en esta [presentación de Git](https://drive.google.com/open?id=1RmergYAoyEvs-Q8g6gklipoKqeHyRhWNW8N77ewTQDQ).

**Enunciado**

Un inversionista de la ciudad quiere construir un sistema de información para tener diferentes clubes de mascotas a nivel nacional, le ha solicitado que construya un programa para el registro de los clubes, de los dueños y de sus respectivas mascotas. La información que se necesita es la siguiente:

* De los clubes es necesario registrar la identificación del club, el nombre, la fecha de creación y tipos de mascotas.
* De los dueños se debe registrar la identificación del dueño, los nombres, los apellidos, la fecha de nacimiento y que tipo de mascota prefiere.
* Y de las mascotas se quiere registrar la identificación de la mascota, su respectivo nombre, fecha de nacimiento que se conozca, género y tipo de mascota.

Una de las necesidades detectadas, es que la información de los clubes debe ser almacenada para su gestión en un archivo plano y para la información de los dueños y las mascotas se debe usar archivos con serialización. El inversionista espera que existan diversos reportes en el sistema de información, estos son:

* Se debe poder generar listados ordenados de los clubes, los dueños y las mascotas por cualquier criterio de los campos solicitados.
* Listado ordenado de los dueños, según el número de mascotas.
* Listado ordenado de los clubes, según el número de dueños.
* El sistema deberá tener opciones de búsqueda por cualquier criterio de los campos solicitados, una solicitud del inversionista es que se realicen de dos formas (usando la manera tradicional y búsqueda binaria) y adicionalmente quiere poder ver en pantalla la comparación de los tiempos que gasta el sistema en realizar la búsqueda tradicional vs la búsqueda binaria.

Tenga en cuenta que cuando se registra una mascota, está será registrada al dueño que se encuentre actualmente en la pantalla, la aplicación deberá verificar que el dueño exista (este registrado en el sistema). El sistema también deberá considerar las siguientes reglas:

* Para registrar un dueño:
  + No deben existir dos dueños con la misma identificación.
* Para registrar una mascota:
  + Ninguna mascota para el mismo dueño se podrá llamar igual.
* Para eliminar un club, un dueño o una mascota, deberá hacerse por el número de identificación o el nombre.
* Implementar y utilizar los tres métodos de ordenamiento clásicos: burbuja, selección e inserción.
* Implementar y utilizar las dos estrategias de búsqueda clásicas: secuencial y binaria.
* Utilizar la interface Comparable.
* Utilizar la interface Comparator.
* Utilizar el método de ordenamiento de la clase Arrays utilizando:
  + Comparable.
  + Comparator.

Con el objetivo de realizar pruebas aceptables al sistema, se debe generar una cantidad de datos importante y sugerimos utilizar la herramienta web https://www.mockaroo.com que permite generar datos aleatorios de forma personalizada. Se debe generar el máximo de filas posible para hacer buenas pruebas y el formato en que se debe exportar debe ser CSV el cual delimita los archivos de texto con coma por defecto.



Ya que el máximo es 1000, realice pruebas del tiempo de la consulta para archivos de entrada mas grande como 100000, por ejemplo (generando 100 veces 1000 y uniendolos).

**Entregables.**

**1.** Requerimientos funcionales y no funcionales.

**2.** Diagrama de clases de modelo y control de la interfaz (no generado automáticamente).

**3.** Implementación completa de todos los requerimientos en Java.

**4.** Tabla de trazabilidad de requerimientos vs métodos (tabla con una columna de los requerimientos, tal que, por cada requerimiento se indica en la columna siguiente todos los métodos que contribuyen a resolverlo).

**5.** Diseño y pruebas de todas las funcionalidades no triviales.

**Fecha de Entrega Máxima:** la que está definida a través de Moodle. El laboratorio debe trabajarse y entregarse **individualmente**. Lo que usted debe entregar de su trabajo es la url de su repositorio en GitHub o proyecto en GitLab. Recuerde que el repositorio o proyecto debe ser privado durante el desarrollo del laboratorio y hacerse público solo en el momento justo de la entrega máxima indicada aquí.

que la información de los clubes debe ser almacenada para su gestión en un archivo plano y para la información de los dueños y las mascotas se debe usar archivos con serialización. El inversionista espera que existan diversos reportes en el sistema de información, estos son:

* Se debe poder generar listados ordenados de los clubes, los dueños y las mascotas por cualquier criterio de los campos solicitados.
* Listado ordenado de los dueños, según el número de mascotas.
* Listado ordenado de los clubes, según el número de dueños.
* El sistema deberá tener opciones de búsqueda por cualquier criterio de los campos solicitados, una solicitud del inversionista es que se realicen de dos formas (usando la manera tradicional y búsqueda binaria) y adicionalmente quiere poder ver en pantalla la comparación de los tiempos que gasta el sistema en realizar la búsqueda tradicional vs la búsqueda binaria.

Tenga en cuenta que cuando se registra una mascota, está será registrada al dueño que se encuentre actualmente en la pantalla, la aplicación deberá verificar que el dueño exista (este registrado en el sistema). El sistema también deberá considerar las siguientes reglas:

* Para registrar un dueño:
  + No deben existir dos dueños con la misma identificación.
* Para registrar una mascota:
  + Ninguna mascota para el mismo dueño se podrá llamar igual.
* Para eliminar un club, un dueño o una mascota, deberá hacerse por el número de identificación o el nombre.
* Implementar y utilizar los tres métodos de ordenamiento clásicos: burbuja, selección e inserción.
* Implementar y utilizar las dos estrategias de búsqueda clásicas: secuencial y binaria.
* Utilizar la interface Comparable.
* Utilizar la interface Comparator.
* Utilizar el método de ordenamiento de la clase Arrays utilizando:
  + Comparable.
  + Comparator.

**Desarrollo:**

**Requerimientos**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **RF1:** Crear listado de los clubs |
| **Resumen** | Permite generar el listado de los clubs por cualquier criterio que me indique el usuario. |
| **Entrada** | Criterio por el cual el usuario desea ordenar los clubs, Criterio = (identificación, nombre, fecha de creación, tipo de mascota) |
| **Salida** | Imprimir en pantalla un listado donde los clubs están ordenados según el criterio seleccionado por el usuario. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **RF2:** Crear listado de los dueños |
| **Resumen** | Permite generar el listado de los dueños por cualquier criterio que me indique el usuario. |
| **Entrada** | Criterio por el cual el usuario desea ordenar los dueños, Criterio = (identificación, nombre, apellidos, fecha de nacimiento, tipo de mascota que prefiere) |
| **Salida** | Imprimir en pantalla un listado donde los dueños están ordenados según el criterio seleccionado por el usuario. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **RF3:** Crearlistado de las mascotas |
| **Resumen** | Permite generar el listado de las mascotas por cualquier criterio que me indique el usuario. |
| **Entrada** | Criterio por el cual el usuario desea ordenar las mascotas, Criterio = (identificación, nombre, fecha de nacimiento, genero, tipo de mascota) |
| **Salida** | Imprimir en pantalla un listado donde las mascotas están ordenados según el criterio seleccionado por el usuario. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **RF4:** Crear listado ordenado de dueños según número de mascotas que posee. |
| **Resumen** | Permite ordenar a los dueños según el número de mascotas que posee. |
| **Entrada** | -°-°- |
| **Salida** | Mostrar en pantalla el listado de los dueños ordenados según el número de mascotas que posee. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **RF5:** Crear listado ordenado de clubs según el número de dueños |
| **Resumen** | Permite mostrar un listado ordenado de todos los clubs según la cantidad de dueños que tenga cada uno. |
| **Entrada** | -°-°- |
| **Salida** | Mostrar en pantalla el listado de los clubs ordenados según el número de dueño que tenga. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **RF6:** Búsqueda binaria o secuencia de un objeto por determinado criterio. |
| **Resumen** | Permite buscar un objeto(club, mascota, dueño) por cualquier criterio que sugiera el usuario y retornando la comparación de tiempos de buscada binaria y búsqueda tradicional. |
| **Entrada** | El criterio que marque el usuario |
| **Salida** | Mostrar el objeto que el cliente está buscando o “no fue encontrado esta objeto” |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **RF7:** Añadir un club |
| **Resumen** | Permite añadir un club el programa |
| **Entrada** | Cada uno de los atributos del club |
| **Salida** | Mostrar en pantalla un mensaje donde le indique al usuario que se pudo lograr agregar la mascota o que no se pudo agregar. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **RF8:** Añadir una mascota |
| **Resumen** | Permite añadir a una mascota al dueño que se encuentre actualmente en pantalla, verificando que esta mascota ya se halla agregado o tenga el mismo nombre, que exista el dueño( que este registrado) |
| **Entrada** | identificación, nombre, fecha de nacimiento, genero, tipo de mascota |
| **Salida** | Mostrar en pantalla un mensaje donde le indique al usuario que se pudo lograr agregar la mascota o que no se pudo agregar. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | R**F9:** Añadir un dueño. |
| **Resumen** | Permite registrar un dueño, y verifica si este ya está registrado comparando el id de cada uno de los dueños. |
| **Entrada** | identificación, nombre, apellidos, fecha de nacimiento, tipo de mascota que prefiere |
| **Salida** | Mostrar en pantalla un mensaje donde le indique al usuario que se pudo lograr agregar el dueño o que no se pudo agregar. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **RF10:** Eliminar un club. |
| **Resumen** | Permite eliminar un club del holding de mascotas con el número de identificación o el nombre. |
| **Entrada** | Número de identificación del club o nombre del club. |
| **Salida** | Mensaje donde diga que “se ha eliminado el club” o “no se pudo encontrar el club que desea eliminar”. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **RF11:** Eliminar un dueño. |
| **Resumen** | Permite elimina un dueño de un club seleccionado con el número de identificación o el nombre. |
| **Entrada** | Numero de identificación del dueño o nombre del dueño. |
| **Salida** | Mensaje donde diga que “se ha eliminado el dueño” o “no se pudo encontrar el dueño que desea eliminar”. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **RF12:** Eliminar una mascota. |
| **Resumen** | Permite eliminar una mascota de su respetivo dueño |
| **Entrada** | Identificación del perro o nombre del perro. |
| **Salida** | Mensaje donde diga que “se ha eliminado el dueño” o “no se pudo encontrar el dueño que desea eliminar”. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **RF13:** Guardar la información. |
| **Resumen** | Permite guardar la información que se almacene en la ejecución del programa. |
| **Entrada** | -.-.- |
| **Salida** | Mensaje donde diga que “se ha guardado la información correctamente”. |

Requerimientos no funcionales:

la aplicación deberá verificar que el dueño exista

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **RFN1:** Verificación que el dueño exista |
| **Resumen** | Permite verificar la existencia de un dueño es decir que el este registrado. |
| **Entrada** | --\_\_ |
| **Salida** | \_\_-- |

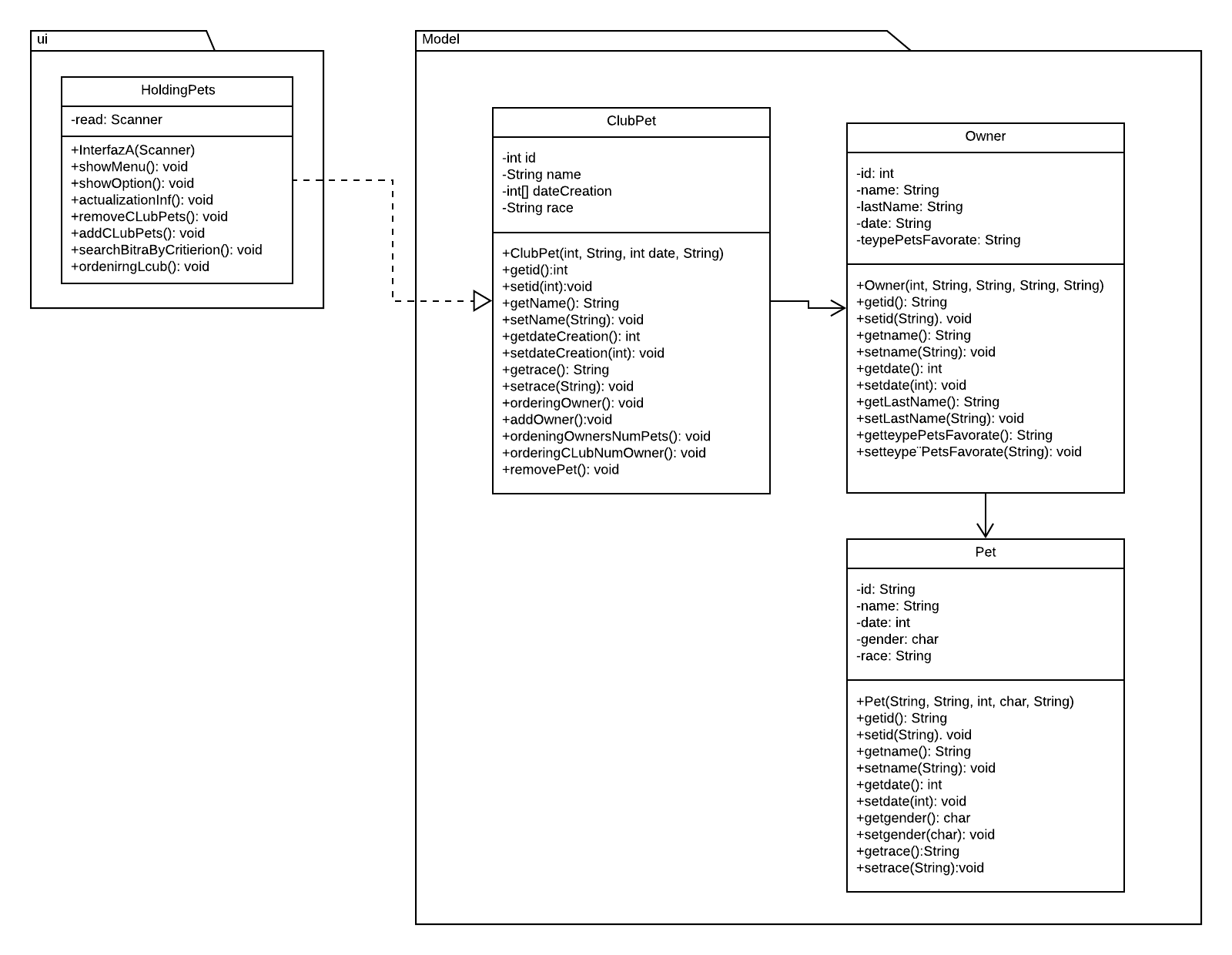
No deben existir dos dueños con la misma identificación

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **RFN2:** Verificación un dueño que tenga la misma id que otro ya registrado |
| **Resumen** | Permite verificar si a la hora de agregar un dueño este ya fue agregado ya que se verifica si el id ya está registrado en el sistema |
| **Entrada** | --\_\_ |
| **Salida** | \_\_-- |

Ninguna mascota para el mismo dueño se podrá llamar igual.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **RFN2:** Verificación que el nombre de una mascota no sea igual que otra para el mismo dueño |
| **Resumen** | Permite verificar que no esté una mascota con el mismo nombre de la mascota que están registrando al mismo dueño, es decir que por el nombre se está verificando que esta mascota no este repetida para el mismo dueño. |
| **Entrada** | --\_\_ |
| **Salida** | \_\_-- |

Diagrama de clases:



Trazabilidad:

|  |  |
| --- | --- |
| **Requerimiento** | **Metodos** |
| RF1: Crear listado de los clubs | HoldingPets  orderingClubs(); |
| RF2: Crear listado de los dueños | ClubPets  orderingOwner(); |
| RF3: Crear listado de las mascotas | Owner:  orderingPet(); |
| RF4: Crear listado ordenado de dueños según número de mascotas que posee. | ClubPets  orderingOwnersNumPets(); |
| RF5: Crear listado ordenado de clubs según el número de dueños | ClubPets  orderingClubNumOwner(); |
| RF6: Búsqueda binaria o secuencia de un objeto por determinado criterio. | HoldingPets:  searchBiTraByCritierion (); |
| RF7: Añadir un club | HoldingPets:  addClubPets(); |
| RF8: Añadir una mascota. | Owner:  addPet(); |
| RF9: Añadir un dueño. | ClubPets:  addOwner(); |
| RF10: Eliminar un club. | HoldingPets:  removeClubPets(); |
| RF11: Eliminar un dueño. | ClubPet:  removeOwner(); |
| RF12: Eliminar una mascota. | Owner:  removePet(); |
| RF13: Guardar la información. | HoldingPets:  actualizationInf(); |