

Universidad Rafael Landívar
Facultad de Ingeniería
Introducción a la Programación
Carlos Pacheco Cano – 1258122
Josué González – 1256421



PROYECTO NO.2

Carlos Pacheco Cano – 1258122
Josué González – 1256421

Guatemala, 13 de noviembre del 2022

ÍNDICE

DOCUMENTACION.....	1
DIAGRAMA DE FLUJO.....	2
MANUAL DE USO	3
EJEMPLOS VISUALES	3

DOCUMENTACIÓN

Primero se crearon 3 clases llamadas “Inicio”, “Estampa” y “Album, esto fue para mantener el orden entre los trabajos y mantener el Program.cs, vacío para así tener un mejor orden de trabajo, luego se comenzó colocando la introducción en la clase de Inicio.cs, se empezó creando un objeto llamado TxtInicio(), el cual contenía la bienvenida, seguido con las instrucciones de uso del programa, estas siendo los datos que el usuario tiene que ingresar como las cartas del “Album” y dependiendo de que número sea la “Estampa” el código mostrará una de dos opciones, siendo estas si la estampa ya se encuentra registrada anteriormente o si se registra en ese momento , del objeto TxtEquipo, se le pidió ayuda al usuario de introducir los valores que se querían.

Dentro de los valores introducidos se procuró que el usuario no introdujera otro valor que no fuera de palabras para el nombre string, y para las clases, que su número no sea un decimal, evitando confusiones en los números de las estampas, también buscamos mostrar el estado de la estampa buscada, siendo estos estados inicialmente “faltante” para que el usuario sea el responsable de la actualización de estos estados.

DIAGRAMA DE FLUJO



MANUAL DE USO

1. Primero se da Inicio al Programa.
2. Luego se lee las Instrucciones de Uso al principio del programa.
3. Siempre que se quiera dar un paso adelante en el programa, presionar ENTER.
4. Escribir el código de la estampa que busca
5. Actualizar el estado de la estampa encontrada
6. Repetir pasos 4 y 5 para nuevos resultados

EJEMPLOS VISUALES

```
C:\Users\crpcp\OneDrive\Escri X + v
=====Bienvenido al Album Panini Virtual=====
Instrucciones:
=====
A continuación se le mostrará el menu principal del album
Usted podra ver, tanto cuales estampas tiene, le falta o tiene repetidas
Además podra modificar el estado de cada estampa que quiera con estos 3 estados
Presione ENTER para continuar
=====
```

```
=====Menu=====
Escoga una de las opciones:
1. Mostrar Estado de las estampas
2. Modificar Estado de las estampas
3. Salir
Escriba el número: |
```

```
C:\Users\crpcp\OneDrive\Escri X + v
=====Mostrar Estado de estampas=====
=====
Aqui podra ver el estado de sus estampas
Que Estampas desea ver:
1. Faltantes
2. Obtenidas
3. Repetidas
4. Regresar
Escriba el numero:
```