



PROYECTO PRÁCTICO NO. 2



Descripción

La copa mundial de la FIFA es el evento más esperado del año. El evento emociona tanto a chicos y a grandes que coleccionan estampas del mundial a la espera del primer partido. El álbum del mundial, emitido por Panini, permite hacer nuevos amigos gracias al intercambio de estampas.

Por lo que Panini le ha solicitado a usted que realice una aplicación que le permita a los usuarios llevar el control de sus estampas.

Enunciado

La información de cada estampa estará compuesta por dos partes, el código de estampa y el estado de la estampa.

El código de la estampa es único y está compuesto por la categoría (de tres caracteres) concatenada con el número de la estampa.

Ejemplos: FWC0, ARG17, BRA11

Mientras que el estado de la estampa solo puede ser **faltante**, **marcada** y **repetida**.



La información de las estampas debe ser cargada automáticamente por el programa sabiendo que hay un total de 638 estampas compuestas en 33 categorías: una categoría especial y 32 selecciones. Las estampas de cada categoría se conforman de la siguiente manera:

Para la categoría **FWC**, existen un total de 30 estampas con números que van del 0 al 29 (FWC0-FWC29).

Mientras que las categorías de selecciones tendrán 19 estampas cada una, con números del 1 al 19.

Las categorías de selecciones son las siguientes:

QAT	ECU	SEN	NED
ENG	IRN	USA	WAL
ARG	KSA	MEX	POL
FRA	AUS	DEN	TUN
ESP	CRC	GER	JPN
BEL	CAN	MAR	CRO
BRA	SRB	SUI	CMR
POR	GHA	URU	KOR

Acciones

1. Se debe poder visualizar todas las estampas con su código y estado.
2. Inicialmente, todas las estampas tendrán estado faltante, pero el usuario debe poder cambiarlas a marcadas, repetidas o nuevamente como faltantes. Para esto, el usuario debe indicar el código único de la estampa y el estado al que desea actualizarla.

Deben existir opciones para que el usuario pueda hacer lo siguiente, indicando o no una categoría:

3. Ver cuáles y cuántas estampas le hacen falta.
4. Listar cuáles y cuántas estampas han sido marcadas.
5. Ver cuáles y cuántas estampas tiene repetidas.

Si el usuario no indica ninguna categoría, entonces el resultado de las opciones anteriores debe incluir estampas de todas las categorías; pero si el usuario indica una categoría, debe mostrar los resultados de dichas opciones únicamente para esa categoría.



Rúbrica de Evaluación

Evaluación de programación (70 pts)		
	Puntaje máximo	Puntaje Obtenido
Código de proyecto (comentarios, utilización de conceptos vistos en clase, orden etc)	25	
Validación de datos y gestión de errores	5	
Desarrollo de algoritmo y lógica de programación	10	
Funcionalidad	30	
Documentación (10 pts)		
Presentación	5	
Calidad, formatos y estructura de la documentación.	5	
Evaluación de exposición (video) (20 pts)		
Calidad de exposición	7	
Demostración de código	6	
Dominio de temas en la exposición	7	
TOTAL	100	

Documentación

La documentación debe incluir diagramas de flujo de funcionalidades del programa y manual de usuario donde se detalle cómo utilizar el programa con ejemplos visuales y claros para un usuario final.

Entregables

Carpeta dentro del diario de experiencias (repositorio en GitHub) con el código del proyecto (no archivos comprimidos en zip ni rar) y la documentación. En su portal habrá un recurso para subir el enlace a dicha carpeta.



Puntos extras

1. El usuario podrá aplicar las opciones 3, 4 y 5 de este enunciado para todas las categorías de selecciones (excluyendo la categoría FWC).
2. El usuario podrá cambiar o ver el estado de varias estampas en una categoría indicando un rango. Ejemplos:
 - a. El usuario indica que indica que todas las estampas entre QAT1 y QAT19 están repetidas: **QAT1-QAT19**.
 - b. El usuario indica todas las estampas entre FWC0 y FWC5 le hacen falta: **FWC0-FWC5**.
 - c. El usuario indica que desea marcar todas las estampas entre ARG15 y ARG19: **ARG15-ARG-19**.
 - d. El usuario desea ver el estado de todas las estampas de las categorías (consecutivas) QAT, ECU y SEN únicamente: **QAT1-SEN19**.

Consideraciones

- Se trabajará en modalidad individual o parejas.
- Se debe realizar una solución en modo Consola o en Windows Forms, en lenguaje de programación C#.
- Toda solución presentada debe compilar correctamente para poder tener derecho a revisión.
- **Se podrá demandar que en la calificación presencial del proyecto se realicen cambios de funcionalidad.**