

 Proyecto CUPi2	ISIS-1205 Algorítmica y Programación Descripción
Ejercicio:	N10_fabricaDeUniformes
Autor:	Equipo CUPi2
Semestre:	2018-1

Enunciado

Se desea construir una aplicación, que permita a sus usuarios diseñar uniformes para equipos de fútbol. Los uniformes se componen de tres partes: camisetas, logos y pantalonetas.

Las camisetas cuentan con:

- Un tipo de manga, que puede ser larga o corta.
- Un color principal
- Un color secundario
- Un estilo, que puede ser cuadros, con franjas o con una raya,

Las pantalonetas cuentan únicamente con un color principal.

Los logos cuentan con:

- Un texto, que puede cambiar de color.
- Un color principal.
- Un color para el borde.
- Un logo, que puede ser Reebok, Adidas o Umbro.

Para crear un uniforme, se debe seleccionar el tipo de la parte entre las opciones disponibles en el panel izquierdo, y situar el mouse en la posición en donde se desea colocar. Para que el usuario pueda armar sus uniformes correctamente, se debe mostrar en el lienzo la parte seleccionada en la posición donde se encuentre el mouse. Para crear la parte, basta hacer clic sobre la zona seleccionada. Si una parte está seleccionada, se puede cambiar la ubicación de ésta haciendo clic sobre la nueva zona deseada o eliminarlo seleccionando la opción de eliminar

De esta manera, un uniforme está conformado por:

- La lista de partes que conforman el diseño.

Por otro lado, de cada parte se conoce la siguiente información básica:

- Tipo: Tipo de la parte.
- Alto: altura en pixeles de la parte.
- Ancho: ancho en pixeles de la parte.
- Coordenada superior izquierda de la parte
- Color principal seleccionado por el usuario

Finalmente, la camiseta con una raya tiene adicionalmente:

- Dirección: dirección de la raya. Puede ser diagonal derecha, diagonal izquierda, vertical u horizontal.

La aplicación debe permitir:

1. Pintar partes en el uniforme.
2. Seleccionar una parte del uniforme.
3. Eliminar una parte del uniforme.
4. Seleccionar un color para las partes a dibujar.
5. Guardar en un archivo el uniforme que se acaba de crear.
6. Cargar un uniforme existente.

Persistencia

1. Archivo para exportar datos del sistema.

La información de la historieta debe ser almacenada con el siguiente formato o estructura:

Número de dibujos
Tipo de la parte1
Posición en X de la parte 1; posición en Y de la parte 1
Color de la parte 1 en RGB
Color secundario de la parte 1 en RGB (si la parte es una camiseta)
Tipo de manga (Si la parte de una camiseta)
Dirección de la raya (Si la parte es una camiseta con raya)
Texto (si la parte es un logo)
...
Tipo de la parte N
...

A continuación, se muestra un ejemplo:

```
4
CamisetaFranjas
223;83
-6697729
-6737152
CORTA
Adidas
505;149
-6697729
Adidas
Pantaloneta
703;264
-6697729
CamisetaConRaya
610;16
-6697729
-8739892
LARGA
DIAGONAL_IZQUIERDA
```

Interfaz

