Proyecto

Programación III

Periodo 4, Semestre 2, 2017

**Términos**

El proyecto es Individual

Fecha de revisión: 20 de septiembre de 2017 a las 8:30 am

**Descripción**

El tema del proyecto es libre y deberá completar los siguientes requisitos:

* La interfaz debe ser realizada utilizando la librería ncurses.
* La interfaz debe ser clara y amigable
* El proyecto debe ser totalmente orientado a objetos.
* Se debe crear un objeto con un método int run() el cual se invocará en el main, es decir, el main solo deberá tener la llamada al método run() y retornar un valor al sistema operativo al final del mismo.
* Debe aplicar 8 casos o ejemplos de herencia distintos en el proyecto (es decir, se esperan 8 clases padre y 8 clases hijas distintas, por lo menos)
* Debe incorporar una clase virtual pura con 6 métodos virtuales puros, la cual debe ser totalmente implementada y utilizada en su proyecto.
* Debe contar con al menos 8 métodos virtuales adicionales a los virtuales puros
* Los errores deben ser validados, así como las entradas, el programa no debe fallar por datos incorrectos o mal formateados y se penalizará por cada caso en que se cierre abruptamente.
* Debe incorporar buenas prácticas de programación, incluyendo comentarios y nombres significativos de variables.
* El programa debe utilizar archivos para guardar y recuperar los datos necesarios para trabajar.
* Debe aplicar dos ejemplos de sobrecarga de operadores, se sugiere que se sobrecarguen operadores de salida y entrada (<< y >> respectivamente) para las operaciones de archivos.
* El proyecto será evaluado con cada alumno, se deberá compilar en su computadora y posteriormente mostrar la funcionalidad.
* Durante la revisión se pueden pedir cambios menores para comprobar el dominio de los alumno de su proyecto.
* Se requiere crear los siguientes diagramas UML y plasmarlos en un documento (de preferencia PDF):
  + Diagrama de objetos
  + Diagrama de secuencia
  + Diagrama de casos de uso

**Plagio**

Se considera Plagio:

* Código total o parcialmente copiado de alguna fuente de internet.
* Código total o parcialmente copiado del proyecto de algún compañero.

Todos los casos de plagio serán tratados de acuerdo a las disposiciones del Reglamento Académico Vigente: la nota del proyecto será de cero y los casos serán remitidos al comité de Ética de Unitec.