Instrucciones

Puntos a evaluar:

- Nivel técnico.
- Utilización de Pruebas.

Requerimientos:

- Colocar el código en repositorio git y compartir el enlace.
- Realizar commit descriptivos.
- Tener Readme.

Tiempo máximo para entrega:

• 2 Días.

Sección A.

Sin hacer uso de librerías o funciones nativas. Hacer un programa que tomando una palabra o párrafo:

- Contar cuántas vocales hay.
- Reemplazar las vocales por la vocal consecutiva (a->e).

Sin hacer uso de librerías o funciones nativas. Escribe un programa el cual tomando un conjunto de datos con sus atributos (Figura A):

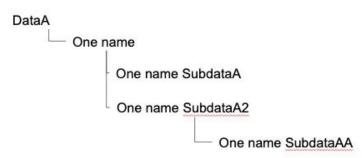
- Ordenar los datos de acuerdo al nivel de prioridad (padre, hijo).
- Utilizar un método llamado show() que permita visualizar los datos ordenados.
- Utilizar un método llamado addData() que permita ingresar un nuevo dato (o conjunto de datos) y por lo tanto, ajustar para colocar el dato en la posición adecuada.

Input (example):

```
"Level": "One",
                      "Priority": "Highest",
              }
  }
 ,
"DataB": {
       "name":"One nameB"
       "Level": "Two",
       "Priority": "Highest",
  "SubdataB":
  {
       "name":"One nameSubdataB"
       "Level": "One",
               "Priority": "Highest",
 }
}
Options:
"Priority": "Highest, High, Medium, Low, Lowest"
"Level": "One, two....",
```

Insert data (example):

Figura A (example).





Sección B.

Realiza el esquema DB (Relacional o NoSql) para lo siguiente:

 Aplicación para gestionar una flota de vehículos, en donde una persona puede tener n vehículos asignados pero solo puede manejar uno. Cada asignación de vehículo tiene una fecha de expiración.

Dado las siguientes entidades y atributos, normaliza como creas conveniente. Inventario

- Número.
- Fecha.
- Usuario.
- Producto:
 - o Descripción.
 - o Cantidad.
 - o Precio.
- Almacén.

Sección C.

Basados en las reglas del torneo de badminton.

- Escribe un programa para llevar el marcador.
 - El programa debe permitir mostrar el resultado actual.
 - o Debe permitir añadir los puntos de cada jugador.
 - Debe notificar cuando exista un set, Match o cambio de campo.
 - o Debe notificar cuando un jugador gane.
- Escribe las pruebas unitarias necesarias.

Basado en la siguiente HU (Historia de usuario), define las pruebas a realizar:

 Como Cliente, quiero suscribirme a un canal Premium por períodos flexibles de tiempo por medio del sitio web.