



## Cátedra Tecnología de Sistemas

Programación Intermedia

Código: 00824

### Proyecto. Valor 3%

#### Temas de Estudio

1. Tema 4 - Manipulación de estructuras de datos

#### Objetivo

Desarrollar una aplicación en java que permita demostrar el conocimiento adquirido sobre la programación orientada a objetos y el manejo de estructuras y archivos de datos para ser utilizadas en un programa ejecutable.

#### Software de Desarrollo

NetBeans

#### Desarrollo

Con base en la tarea 2, el periódico UNIDOS desea llevar un control del registro de anuncios que ha realizado independientemente del tipo de anuncio cotizado.

Es por ello que debe crear un programa que permita administrar en un archivo los datos generados de los clientes (id, nombre, apellido1, apellido2, edad), esta administración incluye agregar, actualizar y borrar clientes.

A su vez, el sistema debe permitir almacenar los anuncios contratados. De esta forma, un cliente, puede solicitar la cotización de un anuncio, pero este solo se almacenará en el archivo de anuncios “vendidos” si el cliente decide aceptar el costo del anuncio cotizado.

Los datos deben ser almacenados en archivos clientes.dat y anuncios.dat.

Los cálculos del costo de los anuncios deben ser realizados mediante las clases desarrolladas en la tarea 2, aunque puede realizar mejoras que considere necesario.

No se puede almacenar un anuncio para un id de cliente inexistente y no se puede borrar un cliente si tiene anuncios registrados.

Debe desarrollar una opción que permita mostrar la información almacenada en los archivos para buscar los anuncios contratados por tipo de servicio o por id de cliente o toda la información histórica. El informe debe incluir los siguientes campos

- Id cliente
- Nombre
- Apellido 1
- Apellido 2
- Tipo de servicio
- Título del anuncio
- Costo

## Honestidad Académica



<https://audiovisuales.uned.ac.cr/play/player/23048>

**Nota Importante**

Cada estudiante es responsable del contenido que entrega, si no es el archivo correcto, no podrá entregarlo posterior a la fecha establecida.

Si el contenido del archivo coincide con algún otro estudiante, o se comprueba que no es de su autoría, se aplicaría lo indicado en la plataforma en el documento [Lineamientos ante casos de plagio](#)

## Indicaciones Importantes

- **Es obligatorio que incluya todo el directorio donde se encuentra el proyecto.**
- El Proyecto debe estar desarrollado en **NetBeans IDE - Java** que es la herramienta oficial del curso.
- El programa debe ser modular, utilizando de la mejor manera funciones definidas por usted.
- **Los trabajos deben realizarse en forma individual. Dentro del código del programa debe de indicar la documentación que explique cómo fue realizado el programa.**
- **Si utiliza código de algún ejemplo del libro, o de otra fuente que no sea de su autoría, debe de indicarlo.**
- Comprima todos los archivos en un solo archivo .zip o .rar.
- **Nombre del archivo que envía:** debe ser nombre y primer apellido del estudiante, y nombre de la tarea. **Ejemplo: JuanRojas-Proyecto.**
- La entrega del **Proyecto** en las fechas establecidas en la plataforma de aprendizaje en línea Moodle en el apartado que se indique.
- Si no concluyó a tiempo la tarea, debe entregar lo que pudo hacer e incluir una carta explicando las razones por las cuales no finalizó.

**Rúbrica de Evaluación**

<b>Criterio</b>	<b>Cumple a satisfacción lo indicado en la evaluación</b>	<b>Cumple medianamente en lo indicado en la evaluación</b>	<b>Cumple en contenido y formato pero los aportes no son significantes</b>	<b>No cumple o no presenta lo solicitado</b>
Presentación del código: Correcto uso de variables, nombres de métodos significativos, no presenta métodos vacíos	5	3	2	0
Comentarios en código: No comete errores gramaticales u ortográficos dentro de los comentarios del código y son significativos para cada método y atributo	5	3	2	0
Correcta actualización de las clases utilizadas	15	7	4	0
Correcta creación y uso de estructuras de datos	15	7	4	0
Creación de métodos según lo solicitado	10	5	3	0
Correcto uso del programa para que no se interrumpa la ejecución de este (Manejo de excepciones)	5	3	2	0
Interfaz gráfica de usuario es fácil de usar y presenta buen diseño	15	7	4	0
Correcta creación y manejo de la información de los archivos	15	7	4	0
Correcta visualización y ejecución de reportes solicitados	15	7	4	0
<b>Total</b>	<b>100</b>			