|  |
| --- |
| **UNIVERSIDAD ARGENTINA DE LA EMPRESA** |
| **Departamento de Tecnología Informática**  PROGRAMACION I / ALGORITMOS Y ESTRUCTURA DE DATOS I  Profesor: Ing. María Eugenia Varando |
| PROYECTO – 2ERA ETAPA  PROYECTO Análisis de Ventas  de Videojuegos , 2C-2024  INTEGRANTES  Nombre y Apellido, Legajo  Pablo Martina 1195463  Lautaro cattaneo 1162642  Nicolas Caceres 1202262  Santiago Navarrete 1125398 |
| El trabajo práctico permite aplicar conceptos teóricos en un entorno práctico.  Siguiendo el desarrollo implementado en el primer entregable, continuaremos trabajando sobre los siguientes temas que deberán profundizar e implementar de manera obligatoria:  En el desarrollo del Proyecto tendrán que implementar:   * GIT/GITHUB * Datos estructurados (Listas y matrices). Funciones lambda. Por comprensión y slicing. * Programación modular – funciones con modulo propio * Manejos de datos al azar (random) * Cadenas de caracteres Incorporamos: * Manejo de excepciones (obligatorio) * Archivos de texto en formato plano y/o formato csv (obligatorio) * Diccionarios, tuplas, conjuntos (obligatorios diccionarios) * Recursividad (obligatorio) * Opcionales archivos Json   **QUEDA FUERA DEL ALCANCE DE ESTA ETAPA: Programación orientada a objetos. No utilizar librerías externas, excepto random y los módulos propios.**  CADA TAREA SE PRESENTA EXCLUSIVAMENTE POR UN SOLO INTEGRANTE DEL GRUPO POR TAREAS DE TEAMS. TAREA NO ENTREGADA NO SERA RECIBIDA POR NINGUN OTRO MEDIO, Y QUEDARA COMO NO PRESENTADA. PARA PODER LLEGAR A LA DEFENSA DEL PROYECTO HAY QUE CUMPLIR LAS SIGUIENTES CONDICIONES:   * PARTICIPACION EN CLASE Y PRESENTACIONES, ES INDISPENSABLE LA UTILIZACION EN CLASE DE SU EQUIPO. * **(9/10/2024)** Envío 1: Presentar el nuevo alcance del proyecto ajustado con los nuevos conceptos a incorporar de manera obligatoria. Planteo de los puntos a resolver / informes Se presentará un   .DOCX con su correspondiente caratula con el nombre del proyecto, los integrantes, el tema y el  alcance completo. Debe tener el formato de enunciado donde se comprenda en lo redactado cual es la finalidad del problema a resolver y cuáles serán los reportes que se obtendrán. |

|  |
| --- |
| * **(16/10/2024)** Trabajo en clase grupal. * **(23/10/2024)** Trabajo en clase grupal. * **(29/10/2024)** Envío: Presentación etapa 2 * **(30/10/2024)** y **(6/11/2024)** Defensa grupal. Cada equipo deberá confeccionar una presentación PPTX o similar para presentar su proyecto, y se presentará el proyecto funcionando. TODOS LOS INTEGRANTES deben participar activamente en esta etapa.   En caso de que el PROYECTO ETAPA 2 presentado el día 30/10/2024 y 6/11/2024 el contenido resuelto sea correcto y cumpliendo la asistencia y cumplido el porcentaje de envíos de actividades obligatorias esto habilitara a cada integrante del equipo a realizar la defensa **escrita individual** y obtener la nota final de su correspondiente al 2er AVANCE / 2 PARCIAL el día 13/11/2024. ***UNA VALIDACION DESAPROBADA, DESAPRUEBA LA ETAPA 2.***  En caso de DESAPROBAR LA ETAPA 2 DEL PROYECTO, se recupera de manera INDIVIDUAL en instancia correspondiente continuando el trabajo sobre el mismo PROYECTO que vienen trabajando. Se recuerda la condición de solo poder desaprobar una única instancia. Desaprobar ambas, implica recursar la materia. Alcance del Proyecto: Sistema de Registro de Ventas de Videojuegos **Objetivo General:** Desarrollar un programa que registre y analice las ventas de videojuegos de una compañía, permitiendo gestionar datos de ventas, usuarios y categorías de videojuegos de manera eficiente.  **Características del Programa:**   1. **Registro de Ventas:**    * Permitir el registro de ventas de videojuegos con la posibilidad de especificar la fecha (día, mes y año) de cada venta.    * Almacenar la información en un archivo de texto para su posterior consulta y análisis. 2. **Sistema de Usuarios:**    * Implementar un sistema de usuarios que permita a los vendedores registrarse y acceder a sus datos de ventas.    * Calcular y mostrar el porcentaje de ventas realizadas por cada vendedor, facilitando un análisis de rendimiento. 3. **Clasificación de Videojuegos:**    * Crear y gestionar una lista de tipos de videojuegos, organizándolos por categorías (por ejemplo, acción, aventura, deportes, etc.).    * Permitir la adición, eliminación y modificación de categorías y de videojuegos. 4. **Informes y Análisis:**    * Generar informes que muestren las ventas totales por período (diario, mensual, anual).    * Proporcionar estadísticas sobre las ventas por categoría de videojuego y por vendedor. 5. **Interfaz de Usuario:**    * Diseñar una interfaz de usuario básica en la línea de comandos que permita a los usuarios interactuar con el sistema de manera intuitiva.    * Incluir menús de navegación para facilitar el acceso a las diferentes funciones del programa.   **Puntos a Resolver:**   * Definir el formato y estructura del archivo de texto para el almacenamiento eficiente de datos. * Implementar la lógica para el cálculo de porcentajes de ventas por vendedor. * Asegurar la validación de datos ingresados por el usuario para evitar errores. * Desarrollar funciones que faciliten la generación de informes claros y concisos. * Considerar la posibilidad de futuras extensiones, como la integración con bases de datos u otras herramientas de análisis.   **Conclusiones:** Este programa no solo permitirá llevar un control eficiente de las ventas de videojuegos, sino que también brindará herramientas analíticas útiles para la toma de decisiones dentro de la compañía. |