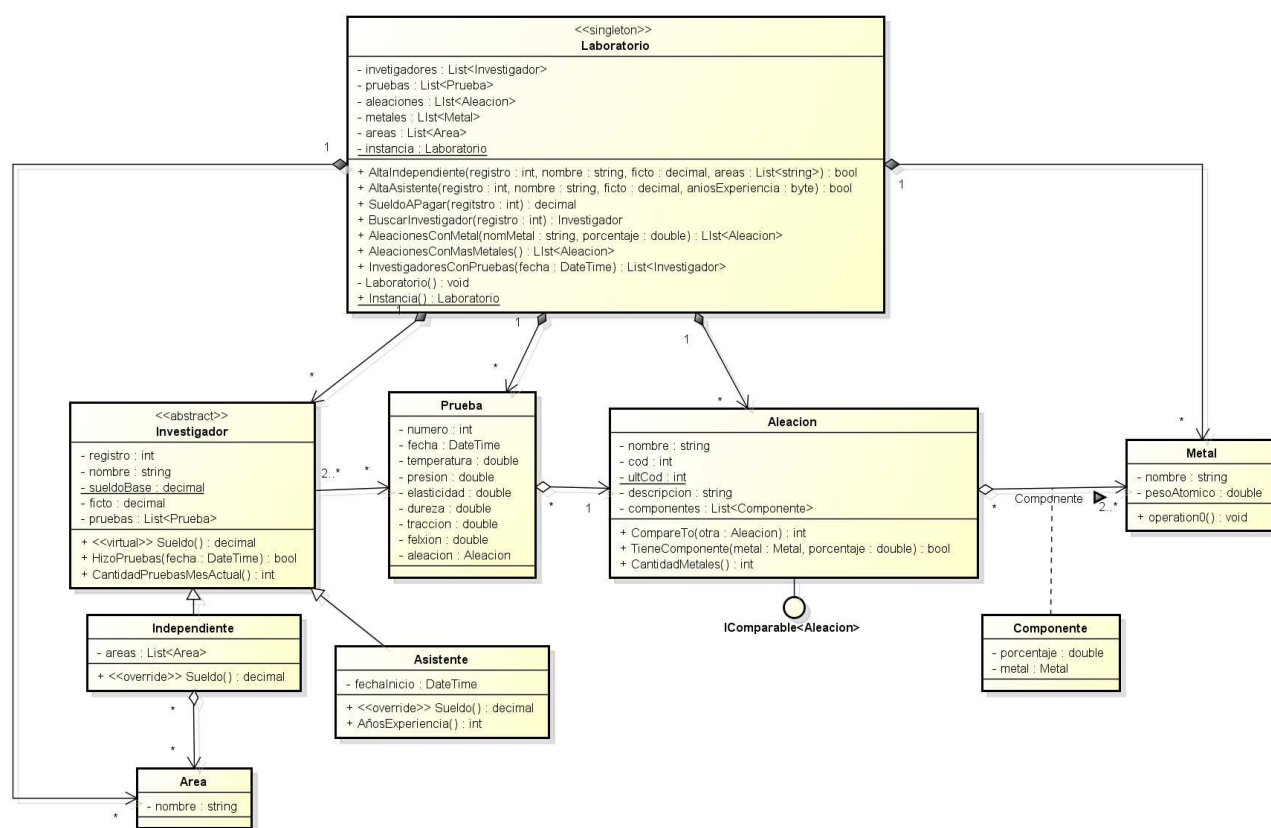


EVALUACION	SOLUCION Examen	GRUPO		FECHA	21/02/2017
MATERIA	PROGRAMACIÓN 2				
CARRERA	Analista Programador / Analista en Tecnologías de la Información				
CONDICIONES	<p>- Puntos: 100 (MÁXIMO) – 0 (MÍNIMO)</p> <p>- Duración: 3 Hrs</p> <p>- Sin material</p> <p>- No escriba la hoja de la letra</p> <p>- Consultas solamente sobre interpretación de la letra y sintaxis específica del lenguaje.</p>				

Nota: Se presenta una posible solución

Parte 1



powered by Astah

Parte 2

b) Dado un número de registro de investigador, calcular el sueldo a pagar en el mes corriente.

En Laboratorio

```
public double SueldoAPagar(int registro) {
    double resultado = 0;
    Investigador unInvestigador = this.BuscarInvestigador(registro);
    if (unInvestigador != null) {
        resultado = unInvestigador.Sueldo();
    }
    return resultado;
}

public Investigador BuscarInvestigador(int registro) {
    Investigador buscado = null;
    int i = 0;
    bool encontrado = false;
    while (i < investigadores.Count && !encontrado) {
        if (investigadores[i].Registro == registro) {
            buscado = investigadores[i];
            encontrado = true;
        }
        i++;
    }
    return buscado;
}
```

En Investigador

```
public virtual double Sueldo() {
    return Investigador.SueldoBase + this.Ficto * this.CantidadPruebasDelMesActual();
}

public int CantidadPruebasMesActual()
{
    int mesActual = DateTime.Now.Month;
    int añoActual = DateTime.Now.Year;
    int cantidad = 0;
    foreach (Prueba unaPrueba in pruebas) {
        if (unaPrueba.Fecha.Month == mesActual && unaPrueba.Fecha.Year == añoActual) {
            cantidad++;
        }
    }
    return cantidad;
}
```

En Independiente

```
public class Independiente : Investigador {
    public override double Sueldo()
    {
        double valor = base.Sueldo();
        return valor + ((this.areas.Count) * 10) * valor / 100;
    }
}
```

En Asistente

```
public class Asistente : Investigador {
    public override double Sueldo()
    {
        double valor = base.Sueldo();
        return valor + (this.AniosExperiencia()*2) * valor / 100;
    }

    public int AniosExperiencia()
    {
        DateTime hoy = DateTime.Now;
        int años = hoy.Year - this.FechaInicio.Year;
        if (años > 0) {
            if (hoy.Month < this.FechaInicio.Month || (hoy.Month == this.FechaInicio.Month &&
                hoy.Day < this.FechaInicio.Day)){
                años--;
            }
        }
        return años;
    }
}
```

c) Dado un nombre de metal y un porcentaje, obtener todas las aleaciones que contengan ese metal en proporción igual o mayor al porcentaje dado, ordenadas por nombre de la Z a la A.

En Laboratorio

```
public List<Aleacion> AleacionesConMetal(string nomMetal, double porcentaje) {
    List<Aleacion> resultado = new List<Aleacion>();
    Metal unMetal = this.BuscarMetal(nomMetal);
    if (unMetal != null) {
        foreach (Aleacion unaAleacion in aleaciones) {
            if (unaAleacion.TieneComponente(unMetal, porcentaje)) {
                resultado.Add(unaAleacion);
            }
        }
    }
    resultado.Sort();
    return resultado;
}
```

```
public Metal BuscarMetal(string nomMetal) {
    Metal buscado = null;
    int i = 0;
    bool encontrado = false;
    while (i < metales.Count && !encontrado) {
        if (metales[i].Nombre == nomMetal) {
            buscado = metales[i];
            encontrado = true;
        }
        i++;
    }
    return buscado;
}
```

En Aleación

```
public class Aleacion: IComparable<Aleacion> {
    public bool TieneComponente(Metal unMetal, double porcentaje) {
        bool tiene = false;
        foreach (Componente unComponente in componentes) {
            if (unComponente.Metal.Equals(unMetal) && unComponente.Porcentaje >= porcentaje) {
                tiene = true;
            }
        }
        return tiene;
    }

    public int CompareTo(Aleacion otro)
    {
        return otro.Nombre.CompareTo(this.Nombre);
    }
}
```

En Metal

```
public override bool Equals(object obj) {
    bool res = false;
    if (obj != null && obj is Metal) {
        Metal otro = obj as Metal;
        res = this.Nombre.Equals(otro.Nombre);
    }
    return res;
}
```

d) Obtener la o las aleaciones con la mayor cantidad de metales en su composición. Por ejemplo, si la aleación con más metales tiene 4, obtener todas las aleaciones que tengan 4 metales en su composición.

En Laboratorio

```
public List<Aleacion> AleacionesConMasMetales() {
    List<Aleacion> resultado = new List<Aleacion>();
    int max = Int32.MinValue;
    foreach (Aleacion al in aleaciones) {
        if (al.CantidadMetales() > max) {
            resultado.Clear();
            resultado.Add(al);
            max = al.CantidadMetales();
        }
        else if (al.CantidadMetales() == max)
        {
            resultado.Add(al);
        }
    }
    return resultado;
}
```

En Aleaciones

```
public int CantidadMetales() {
    // Asumimos que los metales no se repiten en los componentes
    return componentes.Count;
}
```

e) Dada una fecha, obtener todos los investigadores que hayan realizado pruebas ese día.

En Laboratorio

```
public List<Investigador> InvestigadoresConPruebas(DateTime fecha) {
    List<Investigador> resultado = new List<Investigador>();
    foreach (Investigador unInvestigador in investigadores) {
        if (unInvestigador.HizoPruebasFecha(fecha)) {
            if (!resultado.Contains(unInvestigador)) {
                resultado.Add(unInvestigador);
            }
        }
    }
    return resultado;
}
```

En Investigador

```
public bool HizoPruebasFecha(DateTime fecha)
{
    bool hizo = false;
    int pos = 0;
    while(pos < pruebas.Count && !hizo) {
        if (pruebas[pos].Fecha == fecha) {
            hizo = true;
        }
        pos++;
    }
    return hizo;
}

public override bool Equals(object obj) {
    bool res = false;
    if (obj != null && obj is Investigador) {
        Investigador otro = obj as Investigador;
        res = (this.Registro==otro.Registro);
    }
    return res;
}
```