

EVALUACIÓN	PARCIAL 1	GRUPOS	Mar. Matutino	FECHA	04/07/2023
MATERIA	PROGRAMACIÓN 1				
CARRERA	AP/ATI				
CONDICIONES	- Puntos: 50 puntos - Duración: 2 Horas - Sin material - Otros: Consultas solamente sobre interpretación de letra.				

Un streamer del mundo de los videojuegos desea llevar un registro más detallado del tiempo que pasa transmitiendo. Con este fin, quiere comenzar a registrar sus partidas y las horas que dedica a cada juego. Todas las partidas que juega son transmitidas en un servicio de streaming para poder monetizarlas. Las partidas están representadas por la siguiente definición de clase.

```
let idPartida = 0;
class Partida {
  constructor (juego, cantidadDeHoras) {
    this.id = idPartida++;
    this.juego = juego;
    this.cantidadDeHoras = cantidadDeHoras;
  }
}
class Sistema {
  constructor () {
    this.listaDePartidas = [
      new Partida ("The Witcher", 7),
      new Partida ("Zelda", 4),
      new Partida ("Zelda", 2),
      ...
    ];
    this.listaDeJuegos = ["Call of Duty", "The Witcher", "Zelda", ...]
  }
}
```

El Array de partidas puede crecer indefinidamente, pero podemos asegurar que todos sus elementos mantendrán la misma estructura. Cada partida tendrá un ID único.

- a. Crear una interfaz HTML que permita el registro de la transmisión de una partida. La interfaz debe incluir el contenido dentro del cuerpo (body) del documento. Para guardar una transmisión se solicitará un **título** para el streaming, por ejemplo: "Hoy jugamos Valorant - Modo competitivo", y el **id de la partida** que se transmitió, el cual se cargará dinámicamente obteniendo los datos de un array listaDePartidas que se encuentra dentro de la clase Sistema. En el combo se mostrará el nombre del juego y entre paréntesis el id de la partida. Deberá crear además un botón para registrar y un párrafo para mostrar de ser necesario mensajes de éxito o fracaso. **En esta parte, solamente se requiere crear la interfaz. No se**

implementa la funcionalidad de guardar la información. (5pts)

- b. Crear la/s clase/s y array/s necesarios para manejar la información que utilizaremos en la aplicación. Lo que se espere dentro del constructor de la clase sistema debe aclararse con un comentario JavaScript. Por ejemplo:

```
//En sistema  
this.unArrayDeEjemplo = ....
```

(5pts)

- c. Crear un método en la clase sistema **existeTitulo** que reciba por parámetro el título de una transmisión, y retorne true si existe o false en caso contrario. (5pts)
- d. Crear una funcionalidad para, utilizando el HTML creado en la parte (a), registrar una transmisión de juego. Las transmisiones de juegos se guardarán en un array **listaDeTransmisiones** que contendrá objetos del tipo Transmisión. Este array deberá almacenarse en la clase Sistema. Se deberá validar que el campo no esté vacío, además el título de la transmisión tiene que ser único y no puede haber una transmisión previa para la misma partida. Todas las transmisiones tienen un **id** autonumérico. Se valorará que en caso de error se muestre el mensaje correspondiente indicando el problema. (10pts)
- e. Crear un método en la clase sistema **obtenerDuracionPartida** que reciba por parámetro un id de transmisión y devuelva la duración de la partida correspondiente a esa transmisión. (5pts)
- f. Crear un método en la clase sistema **obtenerNombreJuego** que reciba por parámetro un id de **transmision** y devuelva el nombre del juego al que corresponde la transmisión. Tener en cuenta que en la transmisión se guarda el id de la partida, con ese dato se deberá buscar el nombre del juego en la partida. (10pts)
- g. Crear una función **mostrarTransmisiones** que devuelva el código HTML necesario para que se muestre un listado de todas las transmisiones, el nombre del juego al que corresponde y la duración de la partida que fue transmitida. (10pts)

Título transmisión	Juego	Duración de la partida
Prueba de Call of Duty	Call of Duty	3
Jugando a The Witcher	The Witcher	7
Hoy jugamos Zelda online	Zelda	2

Se valorará la utilización de nombres de variables y funciones descriptivos, la optimización de la solución y que se respeten las estructuras que se solicita utilizar.

En caso de no poder resolver alguna de las partes se puede asumir como completada cuando se solicite.

Identificar claramente qué parte del ejercicio se está resolviendo.