

	<b>IES Xabier Zubiri – Manteo BHI</b>		
	Gaia: Programazioa	Ebaluazioa: 2. Ebaluazioa (partziala)	Taldea: WG31
	Izen-abizena:		Data: 2024-02-07

#### ATAL PRAKTIKOA

6. (8 puntu) Asteburu honetan F1 hasi da eta talde bakoitzak dituen pilotu, ingeniari eta zuzendarien kontrol bat eraman nahi da sarrera kontrolak eta elkarrizketak kudeatzeko.

Paddock-a taldez osatzen da eta talde bakoitzak Pilotoak, Ingeniariak eta Zuzendaria dauzka. Langile bakoitzeko izena, abizena, adina eta kargua gordetzen da, hau da, piloto, ingeniari edo zuzendari den adierazten duen karaktere-katea.

Nazioarteko Automobilismo Federazioak kudeaketarako aplikazio bat garatzea eskatu digu. Aplikazioak jarraian azaltzen den menu bat aurkeztuko du (kontutan hartu beharbada hauetako zenbaki bat ez duela sartuko eta berriro sartzea eskatu beharko zaio):

1. Erakutsi:

- 1-Pilotoak: Adierazitako taldearen pilotoak erakutsiko ditu.
- 2-Ingeniariak: Adierazitako taldearen ingeniariak erakutsiko ditu.
- 3-Zuzendaria: Adierazitako taldearen zuzendaria erakutsiko du.

2. Gehitu talde berri bat

3. Ezabatu talde bat

4. Gehitu langile bat adierazitako taldean:

- 1-Pilotoa: Gehienez 3 piloto egon daitezke talde batean.
- 2-Ingeniaria: Nahi den adina ingeniari egon daitezke taldean.
- 3-Zuzendaria: Talde batek zuzendari bakarra izan dezake.

5. Langile bat adierazitako taldera aldatu:

- Langile bat taldez aldatzen denean bere aurreko taldetik ezabatuko da eta talde berrian gehituko da.

6. Aplikazioa itxi

Proiektuak **bi klase bakarrik izango ditu**, Langile eta Main klaseak.

Aurreko menua Main klaseak erakutsiko du bere *main* metodoan. **Klase honek atributu bakarra izango du langile guztien (pilotu, ingeniari eta zuzendarien) informazioa kudeatzeko**. Hasieratu klasea gutxienez bi talderekin.

Idatzi azpiprograma bat menuko aukera bakoitza inplementatzeko eta egin beharrezkoak diren deiak. Datuen sarrerarako erabili Scanner klasea.

Pilotoak, ingeniariak eta zuzendariak gehitzen edo taldez aldatzen **sor daitezkeen errore guztiak salbuespenak aktibatuz eta kudeatuz kontrolatuko dira**. Adibidez, salbuespen posible bat talde bateko onar ditzakeen pilotoak baino gehiago gehitzen saiatzea emango litzateke. Javan ematen den errorerako salbuespena badu erabili ahal izango da, bestela salbuespen pertsonalizatuak sortu beharko dira.

Array edo antzeko egituraren bat erabiltzea beharrezkoa bada, **derrigorrez bildumak (ArrayList, HashMap eta HashSet) erabili beharko dira** helburu horretarako. Kontrako kasuan ariketa ez da onartuko. Egokiena den egitura aukeratu beharko da eta komentario edo iruzkin bat jarri beharko da zergatik aukeratu den adieraziz. Kontutan hartu bildumek bere barnean beste bildumak izan ditzaketela.

Puntuazioa honakoa izango da:

1. (0,25 puntu) Langile klasea beharrezkoak diren atributu eta metodoekin definitzea.
2. Main klasea
  - a. (0,5 puntu) Atributu guztiak modu egokian definitzea.
  - b. (0,5 puntu) Menua modu egokian erakutsi eta kudeatzea.
  - c. (1 puntu) Pilotoak, ingeniariak eta zuzendariak erakustea.
  - d. (0,5 puntu) Talde berri bat gehitzea.
  - e. (0,5 puntu) Talde bat ezabatzea.
  - f. (1,25 puntu) Langile bat talde batean gehitzea.
  - g. (2 puntu) Pilotoak, ingeniariak eta zuzendariak taldez aldatzea.
3. (1,5 puntu) Bi salbuespen pertsonalizatu sortzea eta hauek modu egokian aktibatu eta kudeatzea. Salbuespen bat taldea existitzen ez den kasuetarako erabiliko da eta bestea taldean pilotu eta zuzendarientzat lekurik ez dagoenean. Azken kasu honetan salbuespen berdina erabiliko da, baina errore mezua desberdina izango da.