

**Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional Avellaneda**

Técnico Universitario en Programación - Técnico Universitario en Sistemas Informáticos

Materia: Programación I

Apellido:		Fecha:	
Nombre:		Docente ⁽²⁾ :	
División:	212-1	Nota ⁽²⁾ :	
Legajo:		Firma ⁽²⁾ :	
Instancia ⁽¹⁾ :	PP	RPP	SP
			RSP
			FIN

(1) Las instancias válidas son: 1^{er} Parcial (**PP**), Recuperatorio 1^{er} Parcial (**RPP**), 2^{do} Parcial (**SP**), Recuperatorio 2^{do} Parcial (**RSP**), Final (**FIN**). Marque con una cruz.

(2) Campos a ser completados por el docente.

Desarrollar en Python:

De una sala de videojuegos se tienen los siguientes datos:

- Id (debe comenzar en 1 y ser autoincremental)
- Nombre (Hasta de 30 caracteres)
- Empresa (Namco, Taito, Nintendo, Atari, Sega, Konami, Capcom o Epic Games)
- Año (entre 1978 y 2024)
- Genero (Laberinto, Puzzle, Plataformas, Peleas, Matamarcianos, Disparos o Carreras)

A – Cargar el archivo *data.json*.

Luego de la carga del archivo, realizar un menú de opciones que realice lo siguiente en memoria:

B – Alta de datos con sus respectivas validaciones.

C – Modificar datos: Listar id y nombre de todos los juegos, luego buscarlo por id y realizar la modificación del nombre, la empresa o el año del juego (Realizar un submenú).

D – Borrar datos: Listar id y nombre de todos los juegos, luego buscarlo por id y realizar la baja correspondiente.

E – Listar todos los datos, formateados de la siguiente manera:

Nombre | Género | Año | Empresa

F – Salir

NOTAS:

Nota 0: No se podrá acceder a ningún ítem del menú, sin antes haber cargado el archivo. En tal sentido, realizar la validación correspondiente.

Nota 1: Los puntos deben ser accedidos mediante un menú. Para todas las opciones, validar lo ingresado por consola

Nota 2: Se deberá desarrollar biblioteca y funciones propias.

Nota 3: El set de datos proviene de un json.

Nota 4: Utilizar las funciones propias desarrolladas durante la cursada en lugar de los métodos o funciones propias del lenguaje.