

<i>Administració de sistemes informàtics en xarxa</i>		
Dept.: Informàtica	Mòdul: 03	Programació bàsica
Curs i grup: 2015/2016 (S1K)	UF 3	Gestió de fitxers
	IA 05	Fitxers. Prova de validació
Data de lliurament IA:	Nom i Cognom:	

Resultats d'aprenentatge:

1. RA1. Dissenya, prova i documenta programes que realitzen diferents operacions sobre fitxers documentant el programa i les proves realitzades.

Metodologia

Editar i compilar programes en Java per tal de reconèixer els missatges que proporciona el compilador quan es compila i executa un programa.

Aquest missatges ajuden a corregir les errades.

Equip i materials:

Documents disponibles a l'aula virtual del mòdul.

Temporització:**Criteris d'avaluació:**

1.1	Reconeix, estableix i diferencia les operacions a realitzar sobre fitxers utilitzant correctament les operacions sobre fitxers.	
1.2	Modularitza adequadament els programes que gestionen fitxers.	
1.3	Dissenya, prova i documenta adequadament el programes.	

Activitats:

Fer les activitats següents tot seguint les indicacions del professor.

Es vol realitzar una aplicació en Java que gestioni la classificació de la primera divisió de futbol. Aquesta informació estarà emmagatzemada en el fitxer "CLASSIFICACIO.TXT", que tindrà en següent format:

CODI_EQUIP PUNTS PART_GUANYATS PART_EMPATATS PART_PERDUTS GOLS_FAVOR GOLS_CONTRA

Exemple (classificació quarta jornada):

ATH	3	4	1	0	3	4	7
ATM	9	4	3	0	1	7	2
BET	5	4	1	2	1	2	6
CEL	10	4	3	1	0	10	5
DEP	5	4	1	2	1	6	5
EIB	7	4	2	1	1	5	3
ESP	6	4	2	0	2	5	11
FCB	12	4	4	0	0	8	2
GET	3	4	1	0	3	3	6
GRA	3	4	1	0	3	4	8
LEV	2	4	0	2	2	3	7
MAL	2	4	0	2	2	0	2
RAY	4	4	1	1	2	2	6
RMA	10	4	3	1	0	12	0
RSO	2	4	0	2	2	2	4
SEV	2	4	0	2	2	2	6
SPO	5	4	1	2	1	3	3
UDL	2	4	0	2	2	3	5
VCF	6	4	1	3	0	2	1
VIL	10	4	3	1	0	10	4

ACTIVITAT 1. Realitzar un programa que analitzi les dades del fitxer "CLASSIFICACIO.TXT" i mostri per la sortida estàndard:

- ✓ El número de jornades disputades (suposeu que tots els equips han jugat el mateix).
- ✓ El primer classificat. Es considerarà primer aquell que tingui més punts. En cas d'empat, guanyarà l'equip que tingui més diferència de gols (gols a favor – gols en contra). Si continua l'empat, s'ordenarà per ordre alfabètic.
- ✓ Número màxim de gols a favor. Es mostrarà el número de gols i els equips que els han assolit, separats per un espai.

JORNADES:4

PRIMER:FCB

GOLS FAVOR:12 RMA

Nota: la classificació està ordenada per ordre alfabètic. Per trobar un equip en la llista, pot ser útil el mètode *compareTo* de la classe String.

Nota: el programa ha d'estar modularitzat.

Nota: es fitxers només s'haurien d'obrir i tancar una vegada.

ACTIVITAT 2. Realitzar un programa que actualitzi la classificació amb les dades rebudes de l'última jornada en el fitxer "JORNADA.TXT", que tindrà el següent format:

CODI_ EQUIP_LOCAL CODI_EQUIP_VISITANT GOLS_LOCALS GOLS_VISITANTS

Cal tenir en compte que l'equip guanyador rep 3 punts i el perdedor, 0 punts. En cas d'empat, tots dos equips reben 1 punt.

Exemple:

JORNADA.TXT

ATM	GET	2	0
ESP	VFC	1	0
GRA	RSO	0	3
RAY	SPO	2	1
CEL	FCB	4	1
LEV	EIB	2	2
ATH	RMA	1	2
MAL	VIL	0	1
UDP	SEV	2	0
BET	DEP	1	2

CLASSIFICACIO.TXT (inicial)

ATH	3	4	1	0	3	4	7
ATM	9	4	3	0	1	7	2
BET	5	4	1	2	1	2	6
CEL	10	4	3	1	0	10	5
DEP	5	4	1	2	1	6	5
EIB	7	4	2	1	1	5	3
ESP	6	4	2	0	2	5	11
FCB	12	4	4	0	0	8	2
GET	3	4	1	0	3	3	6
GRA	3	4	1	0	3	4	8
LEV	2	4	0	2	2	3	7
MAL	2	4	0	2	2	0	2
RAY	4	4	1	1	2	2	6
RMA	10	4	3	1	0	12	0
RSO	2	4	0	2	2	2	4
SEV	2	4	0	2	2	2	6
SPO	5	4	1	2	1	3	3
UDL	2	4	0	2	2	3	5
VCF	6	4	1	3	0	2	1
VIL	10	4	3	1	0	10	4

CLASSIFICACIO.TXT (actualitzada)

ATH	3	5	1	0	4	5	9
ATM	12	5	4	0	1	9	2
BET	5	5	1	2	2	3	8
CEL	13	5	4	1	0	14	6
DEP	8	5	2	2	1	8	6
EIB	8	5	2	2	1	7	5
ESP	9	5	3	0	2	6	11
FCB	12	5	4	0	1	9	6
GET	3	5	1	0	4	3	8
GRA	3	5	1	0	4	4	11
LEV	3	5	0	3	2	5	9
MAL	2	5	0	2	3	0	3
RAY	7	5	2	1	2	4	7
RMA	13	5	4	1	0	14	1
RSO	5	5	1	2	2	5	4
SEV	2	5	0	2	3	2	8
SPO	5	5	1	2	2	4	5
UDP	5	5	1	2	2	5	5
VCF	6	5	1	3	1	2	2
VIL	13	5	4	1	0	11	4

Instruccions per al lliurament de la pràctica:

- S'ha de dipositar en l'aula virtual del mòdul un fitxer comprimit en ZIP (*.zip) que contingui:
Tots els fitxers *.java elaborats
- En nom del fitxer ha de ser:
ICA0M03U03I05_Cognom_Nom.zip