|  |  |
| --- | --- |
|  | **Carrera:** Técnico Universitario en Programación  **Materia:** Programación II  **Tema:** Datos y consignas para resolver el parcial 1 |

**Parcial 1 - Programación II**

**Integrantes de la cátedra**

Kloster, Daniel - Profesor

Wenner Maximiliano - Ayudante

**Contenido**

El parcial consta de 4 preguntas. La primera se debe resolver escribiendo el código en un archivo de CodeBlock en C++, de nombre apellido\_nombre.cpp, que luego debe subirse en el link **Entrega parcial 1 02/10/2023,** y las otras seleccionando las opciones que se considere del cuestionario.

La primera pregunta requiere del desarrollo de funciones, y puede necesitar del armado de clases. Debe desarrollarse incluyendo el archivo **parcial1l.h** que se puede bajar desde el link **Entrega parcial 1 02/10/2023.** Este archivo no debe ni copiarse en el cpp que se desarrolle, ni modificarse.

Las preguntas para cada alumno se obtienen ingresando en el cuestionario **Cuestionario parcial 1 lunes 02/10/2023** del aula virtual.

La pregunta 1 tiene un puntaje de 4 puntos; las restantes 2 puntos cada una.

Las opciones que propone el punto 1 se deben seleccionar de acuerdo a lo que cada alumno considere sobre el trabajo que realizó. No tiene efecto en la nota final, ya que cada programa se analiza de manera individual.

El tiempo efectivo de trabajo, una vez aclaradas las dudas sobre el funcionamiento, es de **2 horas**. **Pasado ese tiempo no puede entregarse el examen, por lo que se considerará como ausente.**

La entrega del cuestionario del parcial debe hacerse presionando el botón correspondiente del cuestionario al finalizar la resolución.

Se recuerda que el programa del punto 1 **debe compilar para ser corregido**. **Las respuestas deben adecuarse de manera estricta a lo que el enunciado de cada pregunta pide**.

**NO SE CORREGIRAN EXAMENES QUE SE INICIEN MAS ALLA DE LAS 18:35:**

**Enunciado para preguntas 1 y 2**

La Facultad está organizando torneos de deportes entre los integrantes de los distintos claustros. Para gestionar las actividades tiene los siguientes archivos con el formato que se muestra a continuación:

**jugadores.dat**

DNI

Nombre

Apellido

Email

Teléfono

Claustro (1: docente; 2 alumno; 3 no docente; 4 graduado)

Id de deporte (número entero)

Número de equipo (número entero)

Fecha de inscripción

Matrícula ($)

Estado

**deportes.dat**

Id de deporte

Nombre

Categoría de deporte

Año de origen

Estado

**equipos.dat**

Número de equipo: el número del equipo es único y no se repite

Nombre

Nivel (1: inicial; 2: intermedio; 3: avanzado)

Estado

**En el caso que fuera necesario el desarrollo de clases nuevas, agregarlas en el cpp donde se desarrollan los puntos. La/s clase/s nuevas deben contener de manera completa todos los métodos que sean necesarios para resolver los problemas que las preguntas plantean.**

1. **Generar un archivo con los equipos que tengan al menos 10 jugadores inscriptos.  
   Cada registro debe tener el ID de equipo, el nombre del equipo, y la categoría del deporte al que pertenece el equipo.**
2. **Hacer un vector dinámico para listar el archivo del punto anterior.**
3. **Sobrecargar el operador == para comparar un objeto Jugador con un objeto Deporte. Debe devolver verdadero cuando coinciden los Id de deporte**

1. **Hacer un archivo con los deportes que tengan jugadores de todos los claustros. Los registros del archivo nuevo deben tener el mismo formato que el archivo de deportes.**
2. **Crear un vector dinámico con los equipos de nivel inicial. Listar el vector.**
3. **Sobrecargar el operador == para la clase Jugador, que reciba un valor entero y lo compare con el Id de claustro**
4. **Generar un archivo con los jugadores que hayan pagado más de $10000 de matrícula y que se hayan inscripto este año. Cada registro del archivo debe tener el siguiente formato:  
   DNI, nombre, apellido, claustro y nombre del deporte.**
5. **Crear un vector con los jugadores pertenecientes a un equipo cuyo número de equipo se ingresa por teclado. Listar el vector**
6. **Agregar una sobrecarga para el operador > de la clase Jugador de manera tal que sea verdadero cuando el año de inscripción sea mayor a un valor de año que se recibe cmo parámetro.**