

Trabajo Práctico Integrador

Pronósticos Deportivos – Parte II

Metodología

Luego de la presentación, se proponen entregas incrementales a lo largo del curso.

Calendario tentativo:

Hito	Nro. de Clase
Presentación TP	5
Entrega 1	8
Entrega 2	13
Entrega 3	16
<i>Presentación Final</i>	<i>18</i>

Entrega 2

En esta entrega se debe poder soportar que los archivos contengan información de muchas rondas y de muchas personas (para eso hay que agregar los datos de ronda y persona en los archivos correspondientes).

Por otro lado, al leer cada línea del archivo de resultados, se debe verificar que la misma sea correcta: número correcto de campos y que la cantidad de goles sea un número entero. Cada ronda puede tener cualquier cantidad de partidos.

Al finalizar el programa, se debe imprimir un listado de los puntajes de cada persona que participa.

El programa debe:

- Utilizar la herramienta Maven y su estructura de proyecto. La misma debe estar implementada en el repositorio de GIT escogido.
- Imprimir por pantalla el nombre de cada persona, el puntaje total y la cantidad de pronósticos acertados.
- Implementar un test (al menos uno, pero se recomienda hacer más) que calcule el puntaje de una persona en 2 (dos) rondas consecutivas.

Ejemplo

Archivo **resultados.csv**

Ronda	Equipo 1	Cant. goles 1	Cant. goles 2	Equipo 2
1	Argentina	1	2	Arabia Saudita
1	Polonia	0	0	México
1	Argentina	2	0	México
1	Arabia Saudita	0	2	Polonia

Archivo **pronosticos.csv**

Participante	Equipo 1	Gana 1	Empata	Gana 2	Equipo 2
Mariana	Argentina	X			Arabia Saudita
Mariana	Polonia		X		México
Mariana	Argentina	X			México
Mariana	Arabia Saudita			X	Polonia
Pedro	Argentina	X			Arabia Saudita
Pedro	Polonia			X	México
Pedro	Argentina	X			México
Pedro	Arabia Saudita		X		Polonia

Leyendo los 2 (dos) archivos, y suponiendo que cada resultado acertado suma 1 (un) punto, la salida del programa debe ser:

Mariana: 2

Pedro: 1

Entrega 3

En esta entrega se deben poder leer los pronósticos desde una base de datos MySQL. Por otro lado, debe poder ser configurable la cantidad de puntos que se otorgan cuando se acierta un resultado (ganar, perder, empatar).

Finalmente, se agregan 2(dos) reglas para la asignación de puntajes de los participantes:

- Se suman puntos extra cuando se aciertan todos los resultados de una ronda.
- Se suman puntos extra cuando se aciertan todos los resultados de una fase (nuevamente, hace falta modificar los archivos para agregar este dato) sobre un equipo. Se debe considerar que una fase es un conjunto de rondas.

Se recomienda analizar qué estrategia se puede aplicar para incluir otras nuevas reglas con el menor impacto posible, de forma simple.

En esta entrega, el programa debe:

- Estar actualizado en el repositorio de Git.
- Recibir como argumento un archivo con los resultados y otro con configuración, por ejemplo: conexión a la DB, puntaje por partido ganado, puntos extra, etc.