

# Trabajo Práctico Integrador

## Pronósticos Deportivos

### Introducción

Nos han solicitado el desarrollo de un programa de Pronósticos Deportivos.

Un pronóstico deportivo consta de un posible resultado de un partido (que un equipo gane, pierda o empate), propuesto por una persona que está participando de una competencia contra otras.

Cada partido tendrá un resultado. Este resultado se utilizará para otorgar puntos a los participantes de la competencia según el acierto de sus pronósticos.

Finalmente, quien gane la competencia será aquella persona que sume mayor cantidad de puntos.

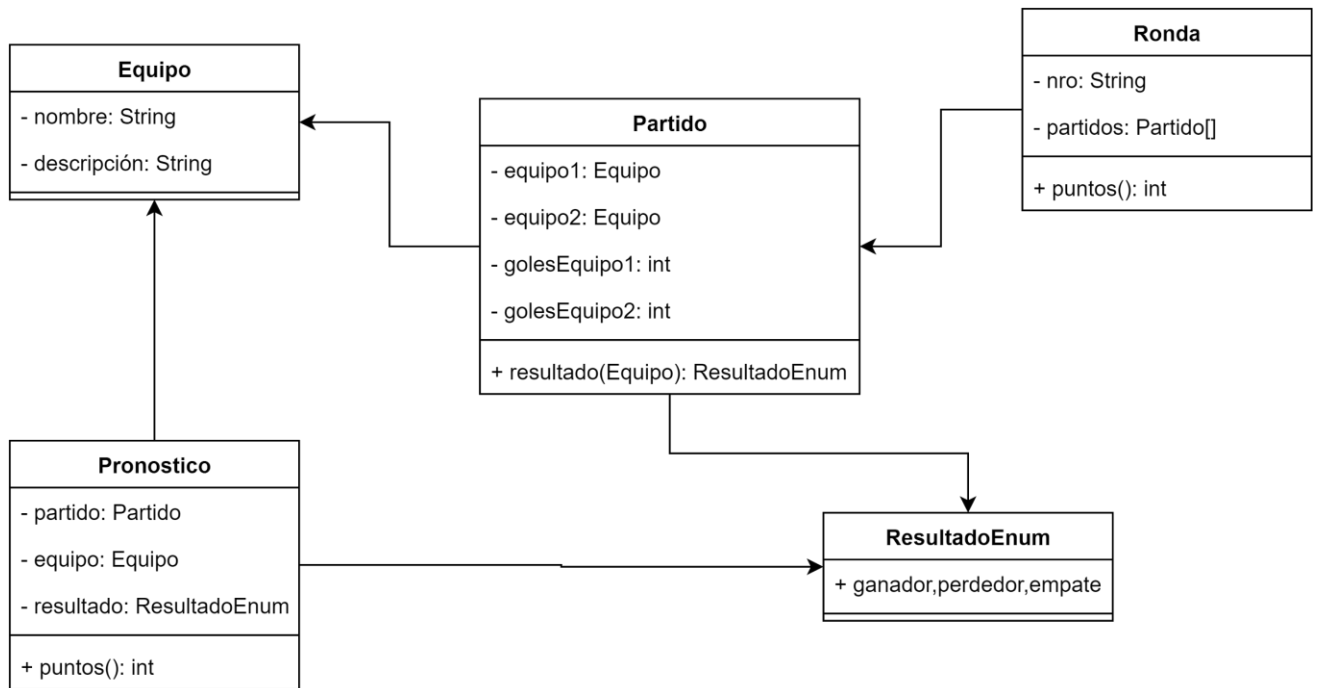
### Consigna

La propuesta del trabajo práctico consiste en implementar un programa de **consola** que, dada la información de resultados de partidos e información de pronósticos, ordene por puntaje obtenido a los participantes.

### Alcance

En este trabajo práctico nos limitaremos a pronosticar los resultados de los partidos, sin importar los goles ni la estructura del torneo (si es grupo, eliminatoria u otro); simplemente se sumarán puntos y se obtendrá un listado final.

A continuación, se propone un diagrama de clases inicial (que pueden modificarlo en cualquier momento, respetando la esencia planteada).



## Metodología

Luego de la presentación, se proponen entregas incrementales a lo largo del curso. El calendario definitivo será definido por cada docente.

## Calendario tentativo:

Hito	Nro. de Clase
Presentación TP	8
Entrega 1	10
Entrega 2	12
Entrega 3	16
<b><i>Presentación Final</i></b>	<b><i>18</i></b>

## Entrega 1

A partir del esquema original propuesto, desarrollar un programa que lea un *archivo* de partidos y otro de resultados, el primero correspondiente a **una ronda** y el otro que contenga

los pronósticos de **una persona**<sup>1</sup>. Cada ronda debe tener una cantidad fija de partidos, por ejemplo 2. El programa debe:

- Estar subido en un repositorio de GIT
- Tomar como argumento 2 rutas a cada archivo que se necesita
- Al leer las líneas de los archivos debe instanciar objetos de las clases propuestas
- Debe imprimir por pantalla el puntaje de la persona

### **Importante**

Se debe considerar la forma de identificar los partidos de forma unívoca para su correcto procesamiento. Está permitido modificar la estructura del archivo si así lo considera.

### **Ejemplo**

Archivo **resultados.csv**

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

Archivo **pronostico.csv**

Equipo 1	Gana 1	Empata	Gana 2	Equipo 2
Argentina	X			Arabia Saudita
Polonia		X		México

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

---

<sup>1</sup> Se considera **una única ronda y un único participante** en esta entrega