



# PROGRAMACIÓN AVANZADA

## Ayudantía 04

Semestre I – 2023

ICCI - ITI



Docentes: **Eric Ross Cortés**  
**Jonathan Rojas**  
**Juan Pablo Martínez**  
**Loreto Telgie**

Ayudantes: **Felipe Guerra**  
**Matías Gacitúa**  
**Pablo Rodríguez**  
**Valentina Henríquez**

### Objetivos:

- ✚ Modelar un programa realizando el modelo del dominio y diagrama de clases
- ✚ Identificar y crear objetos

### Actividad:

Una empresa de videojuegos ha aumentado su popularidad recientemente, y por ende, su presupuesto para realizar más proyectos. Hasta ahora solo habían realizado un juego a la vez con pocos empleados involucrados, pero ahora quieren expandirse realizando varios juegos en paralelo, con empleados que pueden trabajar en más de un videojuego.

Para gestionar los proyectos, la empresa ha guardado la información en un archivo de texto llamado **proyectos.txt** con la siguiente estructura:

**nombre\_proyecto,id\_proyecto,presupuesto**

Donde **nombre\_proyecto** es el nombre del proyecto, **id\_proyecto** es una ID única para cada proyecto y **presupuesto** es el monto en dólares que costará realizar el videojuego.

La información de los empleados viene en un archivo de texto llamado **empleados.txt** con la siguiente estructura:

**nombre\_empleado,rut\_empleado,sueldo**

Donde **nombre\_empleado** es el nombre del empleado, **rut\_empleado** es el RUT del empleado y **sueldo** es el sueldo del empleado en dólares.

Por último, hay un archivo de texto llamado **asignaciones.txt** que relaciona a los empleados con los proyectos y tiene la siguiente estructura:

**rut\_empleado,id\_proyecto**

Se le pide a usted construir un programa que permita lo siguiente:

- Por cada empleado, mostrar los proyectos en los que está involucrado.
- Por cada proyecto, mostrar los empleados involucrados.

Se solicita:

- a) Diagrama del dominio
- b) Diagrama de clases
- c) Código