

EVALUACIÓN N°Módulo 6.4 (ABPRO)

Plan Formativo	Nivel de Dificultad:
Emprendedor Digital con Tecnologías Web	Medio
Nombre del proyecto: Módulo 6- AE04	Tema: <ul style="list-style-type: none"> Arreglos
Objetivo del proyecto: (Competencias del Módulo):	Construir un programa en lenguaje Ruby utilizando los conceptos fundamentales de la programación estructurada y orientación a objetos para resolver un problema determinado de baja complejidad.
Aprendizaje Esperado a trabajar (AE)	4. Codificar un programa en Ruby utilizando arreglos para resolver problemas con múltiples valores de un mismo tipo y persistir los datos procesados guardándolos en archivos.
Ejecución: Grupal	
Descripción de la Evaluación	
<p>CONTEXTO</p> <p>Durante los últimos años el lenguaje ruby ha tomado mucha importancia. La ventajas de Ruby con otros lenguajes es su forma nativa de trabajar con objetos, sus iteradores y la forma tan natural de escribir código, que permite desarrollar aplicaciones de una manera más rápida y coherente.</p> <p>Es por eso que muchas empresas están desarrollando su aplicativo en ruby. Las empresas requieren de sistemas que sean rápidos de desarrollar e implementar. A su vez que sean estables y fáciles de actualizar. En el caso de empresas de ventas de productos, muchas veces requieren soluciones de escritorio y que puedan correr en equipo que no tenga grandes capacidades, pero que puedan entregar de una manera rápida la información que se necesita.</p> <p>PROBLEMA</p> <p>Han abierto en Santiago de Chile una cadena de tiendas llamada "3b's". Maneja una amplia gama de diferentes productos y gran parte de ellos no se encuentran etiquetados con precios. Esto complica a los clientes conocer de una manera fácil los precios y promoción. Para esto se requiere implementar varios identificadores de precios. Como es una tienda de nueva apertura, no cuenta con equipo de mucha capacidad de procesamiento. Por eso requiere un sistema de escritorio que no requiera instalar demasiadas aplicaciones, se puede actualizar por usb y de una manera rápida muestre los precios.</p> <p>SOLUCIÓN</p>	

Derivado del problema anterior se requiere desarrollar una aplicación de escritorio que permita consultar los el precios de los diferente productos de la tienda. En la consulta podrá mostrar información más detalles del producto como:

- Clave del producto
- Nombre del producto
- Unidad
- Precio
- y/o promociones
- Categoría y subcategoría

Como son equipos de poca capacidad la información que consulte serán de archivos txt. Se requiere tener una interfaz que permite buscar por clave los datos del producto.

DESARROLLO

Como parte de esta actividad se solicita lo siguiente:

- Crear un método que permita crear un arreglo de productos
- Desarrolla un método que cree un arreglo de precios
- Elaborar un método que imprima el arreglo de precios por el iva del 19% y guarde esta información en un nuevo arreglo llamado precios finales.
- Implementa un método que reciba un arreglo de precios finales y que lo ordene de manera ascendente.
- Desarrollar un método que encuentre un producto en específico dentro de un arreglo.
- Desarrollar un método que encuentre un precio que cumpla con ciertas condiciones
- Implementa un método que imprima un arreglo ordenado ascendente.
- Programa un método que lea información de un archivo de texto. , llamado catalogo_productos.txt y muestre en pantalla la información. El Archivo debe tener un listado de nombres de producto ejemplo:
 - o Té Dharamsala
 - o Cerveza tibetana Barley
 - o Sirope de regaliz
 - o Especias Cajun del chef Anton
 - o Mezcla Gumbo del chef Anton
 - o Mermelada de grosellas de la abuela
 - o Peras secas orgánicas del tío Bob
 - o Salsa de arándanos Northwoods
 - o Buey Mishi Kobe
 - o Pez espada
 - o Queso Cabrales
 - o Queso Manchego La Pastora
 - o Algas Konbu
 - o Cuajada de judías

- Desarrolla un método que permita ingresar un nuevo registro al archivo catalogo_productos.txt
- Implementa un menú que le permita al usuario qué acción quiere hacer se debería de ver algo así:

```
| Bienvenido al Identificador de precios 3b's |
|-----|
|-----Catalogo de Productos-----|

Que accion quieres realizar:

1. Generar un arreglo de un producto
2. Generar un arreglo de precios
3. Generar un arreglo de precios con impuestos
4. Ordenar un arreglo
5. Buscar un producto en un arreglo
6. Imprimir una arreglo ordenado
7. Leer archivos de txt
8. Agregar un registro de txt
9. Imprimir un arreglo ordenado

Que accion quieres realizar:
> |
```

Consideraciones generales

- A modo de entrega se pide enviar un archivo comprimido RAR o ZIP con el proyecto.
- El tiempo máximo para resolver la evaluación es el periodo correspondiente a una clase regular.
- Equipos máximos de 4 integrantes.

Requerimientos de los participantes

Conocimientos previos	Actitudes para el trabajo	Valores
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar páginas web básicas de carácter responsivas utilizando HTML y CSS 	<ul style="list-style-type: none"> Cumplimiento de plazos Buenas prácticas de codificación Diseño y Estructura Trabajo en equipo Optimización del tiempo 	<p>Tiempo de resolución.</p> <p>Enfoque al requerimiento.</p> <p>Estructura de Solución.</p>
Objetivo General de Aprendizaje	<p>El participante al finalizar el proyecto será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> Implementar un script en Ruby que solicite información al usuario, muestre en pantalla y pueda tomar una decisión . 	

Duración del proyecto	1 jornada de clases
Productos para obtener durante la realización del proyecto	
<ul style="list-style-type: none">- Un archivo .rb- Debe estar comprimida la carpeta del archivo en ZIP.	
Especificaciones de desempeño	
<p>Deberá realizar la actividad según requerimientos técnicos y en un plazo máximo de 1 clase; el resultado deberá ser entregado de acuerdo con lo indicado en el punto anterior.</p>	