

# MOV02 - Tarea 3

Juan Pablo Arias Mora

Febrero 2021

## 1 Enunciado

'El diseño no es solo lo que ves, es descubrir cómo funciona.'. Steve Jobs

Realizar realizar la programación faltante del Laboratorio 3, recordemos que simplemente utilizamos los recursos de Storyboard para poder realizar visualizaciones de posibles ventanas, más no así su programación de acciones de los componentes.

Existen dos opciones para la realización de la misma, siéntase libre de seleccionar la opción de su preferencia:

### 1.1 Versiones Permitidas

- MacOS 10.15.7 - Inglés/Español
- Xcode 12.4
- Simulador iPhone 11 Pro Max

## 2 Opción A

Nivel de complejidad: **Bajo**

Para la lista de puntajes de estrellas agregue simplemente un campo al momento de crear un personaje, el almacenamiento de los datos puede usar las estructuras vistas en clase, en otras palabras que solo sean en memoria al tiempo de ejecución, puede iniciar la lista de jugadores con dos jugadores **Hard Coded**. La lista máxima de jugadores debe ser de 10 jugadores, la lista debe ordenarse de acuerdo al valor ingresado de las estrellas, todo dato se debe poder editar. No debe programar las transiciones puede usar las conexiones del **Storyboard**. Valide todos los ingresos de datos.

## 3 Opción B

Nivel de complejidad: **Media**

Realizar la opción A y programar las transiciones, por tanto ninguna conexión debe salir dentro del **Storyboard**.