

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE COSTA RICA**INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN****CÓDIGO IC-1802****III EXAMEN****Profesor:**

Alejandro Alfaro Quesada

07 de noviembre del 2022

Indicaciones Generales:

- Todo el código debe ser programado en el lenguaje Python.
- El desarrollo de la prueba se inicia en clases y luego, se extiende por unos días de acuerdo con la indicación del docente, con fecha y hora estipulada.
- La prueba tiene un valor de 25%.
- La prueba es estrictamente individual.
- Toda prueba evaluada es considerada como un único proyecto, es decir, aunque la evaluación sea dividida por secciones, la completitud de uno o más rubros puede afectar la funcionalidad del sistema y esto, podría influir en la nota final.
- Si algún estudiante es sorprendido en actos fraudulentos, ya sea que los provoque o los consienta, su prueba y la de los demás implicados, será automáticamente anulada.
- Debe subir el archivo .py, al TecDigital; el docente copia y pega el código fuente en PyCharm, luego lo ejecuta para comprobar que realiza lo solicitado. Por lo que, el docente NO modificará ninguna línea de código, por lo tanto, debe asegurarse que el código fuente funciona correctamente.
- Debe guardar el documento con el nombre de la siguiente manera: Examen #3 – Su nombre y primer apellido (Ejemplo: Examen #3 – Alejandro Alfaro)
- El documento con el código solo se recibe y se valida desde el TEC-Digital. Por cualquier otro medio que se envíe al docente no será revisado.
- Se permite el uso de internet durante el desarrollo del laboratorio, siempre y cuando sea para uso didáctico y de apoyo para la resolución del problema.
- Puede hacer uso de todo lo visto en clases.

Gestión de Juegos

Menú principal

El sistema debe contener el siguiente menú principal:

1. Mostrar juegos.
2. Modificar juegos.
3. Reportes.
4. Salir.

Mostrar juegos

En esta sección, debe leer del archivo la información y que se muestren todos los nombres de los juegos. Se utilizará un filtro por rango de la primera letra del nombre de cada juego; por lo cual, debe colocar submenús con opciones de acuerdo con los siguientes rangos: de la A a la E, de la F a la K, de la L a la P, de la Q a la V y de la W a la Z.

Modificar juegos

En esta sección, el sistema debe permitir colocar el nombre de un juego y que se muestre toda la información referente al juego (consola, nombre, reseña y puntaje). Una vez que se mostró la información, debe permitir editar el dato del puntaje únicamente. Dicho cambio se debe de visualizar en el archivo.

Reportes

Utilizando la información que se encuentra almacenada en el archivo, debe realizar los siguientes reportes:

1. Imprimir todos los juegos que pertenecen a una consola en específico; para esto, debe imprimir en forma de menú todas las consolas presentes en el archivo y, al escoger una de ellas, se muestra la lista de juegos que se asocian a esa consola, los datos que se muestran son consola, nombre del juego, reseña y puntaje.
2. Imprimir la cantidad de juegos de acuerdo con el tipo de reseña que tiene asociada.
3. Imprimir el porcentaje de juegos de acuerdo con el puntaje.