

PRUEBA DE EVALUACIÓN CONTINUA PRESENCIAL.

Módulo: Programación. Curso: 2021/2022. Fecha: 25-03-2022

Notas:

- ✓ Para la resolución de los ejercicios de esta prueba no puedes utilizar proyectos hechos en Eclipse, sí los apuntes de clase y/o apuntes que tú hayas preparado, sin ejercicios resueltos.

Diseña el proyecto que se indican a continuación:

- **9,5 puntos la resolución correcta del proyecto (especificado en cada apartado).**
- **0,5 código bien ordenado y comentado.**

LEE DETENIDAMENTE TODO EL ENUMCIADO 2 VECES, ANTES DE EMPEZAR

Diseña una aplicación que sirva para gestionar datos de estudiantes. Crear:

- Una Interfaz que implemente alguna de las clases, como quieras. **(0,5 puntos)**
- Las clases que siguen. (incluyo la descripción base de las clases, puedes añadir más métodos que consideres necesarios.)
 - MiPersona (abstracta) **(0,5 puntos)**
 - Atributos: id, nombre.
 - Métodos: Los que consideres.
 - Estudiante **(1 punto)**
 - Atributos: Los de persona (id, nombre), curso, HashMap de notas (pareja asignatura- nota)
 - Métodos: Constructor, getters, setters, toString, addNota.
 - GestionEstudiante.
 - Atributos: ArrayList de Estudiantes
 - Métodos:
 - addEstudiante. Recibe un estudiante y lo añade a la colección. **(0,5 puntos)**
 - getEstudiante. Recibe un id y devuelve el estudiante con esa id o null si no lo encuentra. **(1 puntos)**
 - getNotasEstudiante. Recibe un id de estudiante y devuelve sus notas. **(1 puntos)**
 - getAprobados. Devuelve (retorna) un hashMap con los estudiantes que tienen todas las asignaturas aprobadas. El hashMap tendrá el id y nombre del estudiante. **(2,5 puntos)**
 - getAprobadosXAsignatura. Devuelve (retorna) un listado (ArrayList) de los nombres de los alumnos aprobados en una asignatura que se pasará como parámetro. **(2 puntos)**
- Ordenado por nombres **(0,5 puntos)**

Para trabajar y probar tu proyecto, puedes hacer un menú en tu clase principal, o puedes llamar a los diferentes métodos en el orden que quieras. Procura ir llamando a los métodos a medida que vayas diseñando todo, no dejes el probarlos todos para el final. Para añadir datos, como mejor os venga, podéis pedirlos por teclado, pero si entretiene mucho, inventa los datos como quieras. Cuando instancias un nuevo objeto, pasa al constructor directamente las cadenas de caracteres con los datos que quieras.

Las asignaturas de cada estudiante van a ser estas:

"FOL", "BBDD", "EntornoD", "Programación", "LMSGI"

Las notas, puedes inventarlas como quieras.

Para la entrega, en la tarea examen 2Evaluación Moodle:

Archivo comprimido con tu nombre y primer apellido:

- Un documento de texto, con las capturas de la ejecución y el código de las clases e interfaz (pégalo como texto, no como imagen) de cada uno de los ejercicios.
- Proyecto completo.

Nombre y apellidos: