Organización de Pantallas

Pienso que el problema mayor que hay hasta ahora para NOTPutty (luego de haber solucionado el problema de distribución) es la forma de almacenar cada tipo de pantalla e integrar el elemento de interactividad en pantallas específicas como selección de secciones para la matrícula y revisión de secciones disponibles.

Ya observamos que los encabezados solo tienen uno de dos formatos, por lo que creamos una función en Python para llevar a cabo la tarea de prepararlo. Sin embargo, hay operaciones más complejas envueltas en cada pantalla y cada menú, por lo que el programa puede tener un grado de complejidad añadido.

Para resolver este problema propongo lo siguiente:

1. Tener un objeto para cada pantalla disponible
2. Cada objeto tiene métodos o atributos de *header*, *body* y *footer* (según sea su grado de variabilidad)
3. Al presionar un botón cualquiera del teclado, se llamará el método del objeto llamado *handle\_input* y se pasará el keyCode del evento. De esta forma cada pantalla maneja e ignora los botones según sea su configuración
4. Cada pantalla tendrá un estado que solo ellas tendrán.

Ejemplo de estos son los siguientes.

Menú Principal

El menú principal no tiene un grado de complicación muy alto. Solo tiene el encabezado donde solo cambia la fecha y hora, un cuerpo fijo y siempre constante, y un footer fijo y constante también donde se le pide al usuario que entre la selección. El header puede corresponder a una función mientras que el body y footer a una constante. El método solo aceptará los inputs de 0 a 6 (inclusivo) e ignorara cualquier otra entrada.

El menú de *login* luego de presionar 2 requiere un header similar al menú principal. Sin embargo, requiere que el usuario entre número de estudiante, código permanente, últimos 4 números de seguro social y fecha de nacimiento. Todos estos se deben validar aunque no se deben guardar, y esto hace que el cuerpo sea dinámico y *handle\_input* tenga un grado de complicación mayor al del menú principal.

El menú luego de presionar 5 tiene una dinámica muy similar al menú principal y solo tendrá un rango de números del 0 al 9 (inclusivo)

Otros menús como el de selección de matrícula (altas, bajas y cambio) tendrían funciones de *handle\_input* como ningún otro objeto debido a todas las operaciones que se pueden llevar a cabo. Posiblemente podrían interactuar con variables globales para que otros objetos como el horario de estudio gráfico del estudiante puedan accesar estos cursos seleccionados.

Esta solución no tiene en cuenta algunos detalles como los que nos podremos encontrar en el camino, pero si puede servir como punto de partida