



**Universidad
Europea**



Actividad Colaborativa 3: Proyectos para el uso de Vectores

Programación con estructuras lineales

**Grado en Ingeniería
Informática**

Jorge García

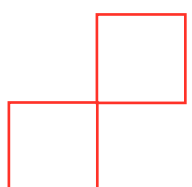


Introducción

La actividad colaborativa 3 consisten en realizar una serie de proyectos sencillos que se explicarán en este documento.

Para su entrega deben cumplirse las siguientes condiciones:

- La actividad se desarrollará por equipos de no más de 5 personas.
- Los grupos se decidirán por parte de los alumnos que realizan los proyectos
- La entrega se realizará mediante el campus virtual en una entrega conjunta que se realizará mediante un único fichero .zip. El nombre de la entrega será "Grupo[número de grupo]_AC3.zip"
- Dentro del zip, se encontrarán una carpeta por cada proyecto a desarrollar. El nombre de la carpeta vendrá indicado en el proyecto correspondiente. En cada carpeta debe encontrarse el código del proyecto desarrollado.
- Para terminar, deberá realizarse una memoria sobre los proyectos realizados, explicando los procedimientos, funciones, variables, etc., que se encuentran en los códigos de las actividades. Dicha memoria se llamará "Grupo[número de grupo]_AC3.pdf".
- Cada proyecto tendrá una calificación de 5 puntos, en los que se evalúa tanto el código como la memoria realizada al respecto.
- Existe un ejercicio extra opcional en el que se pueden sacar hasta 5 puntos adicionales dependiendo del desarrollo realizado.
- La fecha de entrega es el viernes 10 de diciembre antes de las 23:59.



Enunciados

Proyecto 1

Una discográfica, recientemente ha decidido actualizar sus sistemas informáticos, pasando a almacenar todos los álbumes con la información correspondiente al título del álbum, grupo al que pertenece y género musical que los representa.

Dicho programa, debe tener un sistema de búsquedas, que muestre por consola los resultados de buscar, ya sea el grupo, el título o el género. En caso de no encontrarlo se mostrará un mensaje por pantalla que indique que no se ha podido encontrar el álbum.

Para realizar dicho proyecto, los álbumes se almacenarán en un vector, y debe manejarse las búsquedas mediante estos.

Proyecto 2

Un videoclub solicita a vuestra empresa realizar un proyecto por el cual, se puedan cargar nuevos discos en el sistema de alquileres. Para ello, es necesario almacenar la información correspondiente al título de la película, el precio del alquiler y si es un DVD, o un blu-ray. El sistema además tendrá que indicar si el disco está o no alquilado.

Este sistema debe permitir buscar los discos mediante su título. Si un título está alquilado, no estará disponible su información, pero si no lo está se mostrará al usuario en pantalla.

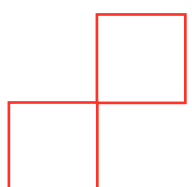
También debe haber una opción de alquilar, que cambie el estado de un no alquilado a alquilado, y un sistema de devolución, que cambie el estado de alquilado a no alquilado.

Proyecto extra (opcional)

Identifica una problemática de libre elección y desarrolla una solución a la misma.

Una vez identificado el problema, justifica el porqué de esta y da una solución codificable al respecto. Esta solución debe poder resolverse usando los conocimientos desarrollados a lo largo de la asignatura.

No es necesario hacer un código excesivamente extenso, pero si poder embarcarse en un proyecto de forma autónoma, y resolviendo la problemática planteada.





**Universidad
Europea**

Que la suerte os acompañe

Jorge García González

jorge.garcia@universidadeuropea.es

Despacho C32

Ve más allá