

2)a.

```
// Auto.cs
  public int Performance()
{
    return Potencia() / _peso + _velocidadMax;
}

public abstract int Potencia();

// AutoElectrico.cs : Auto
public override int Potencia()
{
    return _potencia;
}

// AutoCombustion.cs : Auto
public override int Potencia()
{
```

```
return _revolucionesMax * _torque;
  }
2)b.
  // Sistema.cs
  public List<Carrera> CarrerasConVueltasEntre(int min, int max)
  {
    if (max < min)
    {
      int aux = min;
      min = max;
      max = aux;
    }
    List<Carrera> listado = new List<Carrera>();
    foreach (Carrera carrera in _carreras)
    {
      if (carrera.Vueltas >= min && carrera.Vueltas <= max)
        listado.Add(carrera);
    }
    listado.Sort();
    return listado;
  }
  // Carrera.cs : IComparable<Carrera>
  public int CompareTo(Carrera otraC)
  {
    if (_vueltas == otraC._vueltas)
      return _fecha.CompareTo(otraC._fecha) * -1;
    return _vueltas.CompareTo(otraC._vueltas);
  }
```

```
2)c.
  // Sistema.cs
  public List<Piloto> PilotosMasPuntaje()
  {
    List<Piloto> listado = new List<Piloto>();
    int puntajeMax = 0;
    foreach (Piloto piloto in _pilotos)
    {
      int puntaje = Puntaje(piloto);
      if (puntaje >= puntajeMax)
      {
         if (puntaje > puntajeMax)
         {
           puntajeMax = puntaje;
           listado.Clear();
         }
         listado.Add(piloto);
      }
    }
    return listado;
  }
  public int Puntaje(Piloto piloto)
  {
    int puntaje = 0;
    foreach (Carrera carrera in _carreras)
       puntaje += carrera.Puntaje(piloto);
    return puntaje;
  }
```

```
// Carrera.cs
  public int Puntaje(Piloto piloto)
  {
    int puntaje = 0;
    int i = 0;
    bool encontrado = false;
    while (!encontrado && i < _grilla.Count)
    {
      if (_grilla[i].Piloto.Equals(piloto))
      {
         encontrado = true;
         puntaje = _grilla.Count - _grilla[i].Posicion + 1;
      }
      i++;
    }
    return puntaje;
  }
3)a.
  // PilotosController.cs
  Sistema _unS = Sistema.Instancia;
  public IActionResult Alta()
    ViewBag.Autos = _unS.GetAutos();
    return View(new Piloto());
  }
  [HttpPost]
  public IActionResult Alta(Piloto nuevoPiloto)
```

```
{
    try
    {
      nuevoPiloto.Auto = _unS.GetAuto(nuevoPiloto.Auto.Id);
      _unS.AltaPiloto(nuevoPiloto);
    }
    catch (Exception e)
    {
      ViewBag.Mensaje = e.Message;
      ViewBag.Autos = _unS.GetAutos();
      return View(nuevoPiloto);
    }
    return RedirectToAction("Index", new { mensaje = "Alta exitosa" });
  }
  // Alta.cshtml
  @model Piloto;
<H1>Alta de piloto</H1>
@if (ViewBag.Mensaje != null)
{
  @ViewBag.Mensaje
<form method="post">
  <label>Código:</label>
  <input type="text" name="Codigo" value="@Model.Codigo" required />
  <label>Nombre:</label>
  <input type="text" name="Nombre" value="@Model.Nombre" required />
  <label>Edad:</label>
  <input type="number" name="Edad" value="@Model.Edad" required />
```

}

```
<label>Nacionalidad:</label>
  <input type="text" name="Nacionalidad" value="@Model.Nacionalidad" required />
  <label>Auto:</label>
  <select name="Auto.Id">
    <option>Seleccione un auto
    @foreach (Auto auto in ViewBag.Autos)
    {
      <option value="@auto.Id">@auto.Fabricante - @auto.Modelo</option>
    }
  </select>
  <input type="submit" value="Ingresar" />
</form>
3)b.
 // PilotosController.cs
  public IActionResult PilotosMasPuntaje()
  {
    return View(_unS.PilotosMasPuntaje());
  }
 // PilotosMasPuntaje.cshtml
@model List<Piloto>
<H1>Pilotos con más puntaje</H1>
@if (Model.Count == 0)
{
  No hay pilotos
}
else
{
```

```
<thead>
   Nombre
    Nacionalidad
    Edad
    Performance auto
   </thead>
  @foreach (Piloto piloto in Model)
   {
    @piloto.Nombre
      @piloto.Nacionalidad
     @piloto.Edad
     @piloto.Auto.Performance()
    }
  }
```