

Práctica 7: Programación Orientada a Objetos con Java

Número de estudiantes: 3

Fecha de entrega: 23/06/2022

Implemente una aplicación en Java para ayudar en la gestión de votantes en unas elecciones. La aplicación permite:

- Agregar los datos de un lugar de votación: Nombre del lugar, dirección, número de mesas (entre 1 y 15), capacidad de votantes por cada mesa (entre 50 y 200).
- Agregar los datos del votante: cédula, apellidos, nombres, dirección. Una vez se piden los datos personales, se selecciona el lugar de votación. El sistema asignará de manera aleatoria una de las mesas del lugar de votación seleccionado.
- Buscar lugar de votación por cédula. Se pide el número de cédula y se muestran los datos personales del votante, el nombre y dirección del lugar de votación, y la mesa asignada.

Entregables:

- Código fuente de la aplicación
- Diagrama UML de clases de diseño

Requisitos:

- Los datos se deben guardar en una base de datos. Puede usar cualquier motor de bd. Se recomienda usar uno ligero como MySQL o SQLite3.
- La interfaz puede implementarse por consola (usando un menú). El uso de interfaz gráfica es opcional.