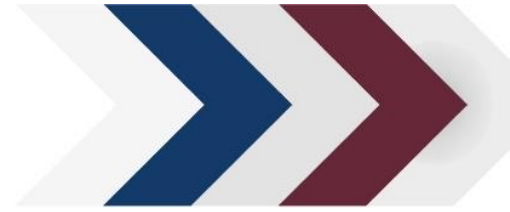
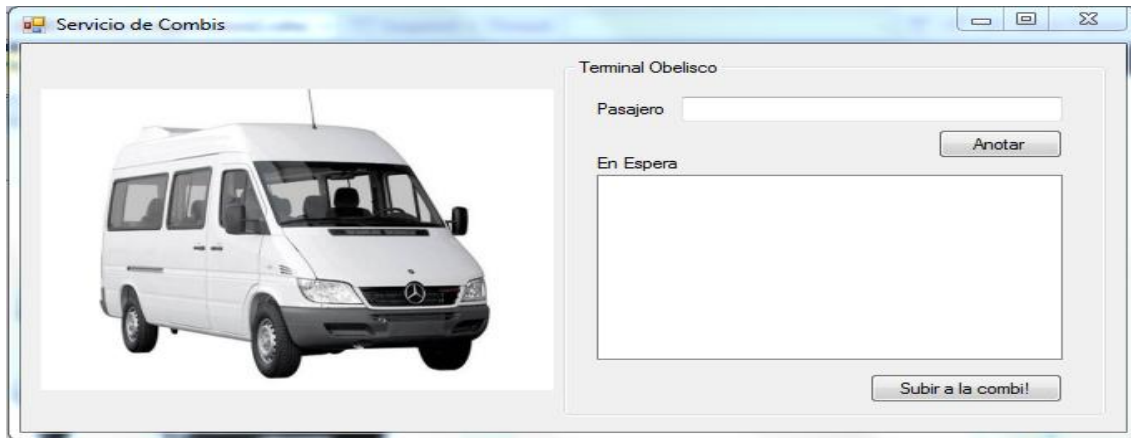


# PROGRAMACIÓN I

FINAL - PRÁCTICA



### Ejercicio 1



- a) ¿Qué estructura de datos debe aplicarse para su resolución? Justifique.
- b) Nombrar los componentes que se usaron para replicarlo.
- c) Codificar los botones ANOTAR para agregar elementos en la estructura.
- d) Codificar los botones SUBIR A LA COMBI para quitar elementos de la estructura.
- e) Codificar un procedimiento para listar la estructura dentro de la lista "En espera" ante cada modificación.
- f) El ejercicio se puede resolver usando clases o funciones propias del lenguaje. Escribir comentarios dentro del código que explique que se hace en los bloques de sentencias de código.
- g) Cuando la combi se llena, no se debe dejar agregar más pasajeros (la combi tiene 19 lugares disponibles).
- h) Mostrar un mensaje cuando la combi está llena para que pueda emprender viaje.

### Ejercicio 2:

Basándose en el Ejercicio 1, agregar un botón al programa que permita emprender un viaje a la combi. Dicho botón se habilitará una vez que la combi esté llena y lista para emprender viaje. Una vez que se presione el botón, la información de todos los pasajeros del viaje, se grabará al final de un archivo (nombre y dirección del archivo de salida puede ser fijo). El mismo puede existir o no, en caso de que no exista se debe crear. A su vez, al cerrar el programa, se deberá generar un backup del archivo, con la fecha correspondiente, por ejemplo, si el archivo se llama pasajeros.txt, deberá generarse un archivo llamado pasajeros.aaaa\_mm\_dd.bak