

GESTIÓN DE ACTIVIDADES CULTURALES

(Práctica final de MTP I 2004/2005)
Dpto. Ingeniería en Informática
Prof. David Manuel Arenas González

NOTAS:

- La práctica será evaluada de 0 a 10 puntos.
- Es necesario sacar mas de 4 puntos para poder aprobar la asignatura global.
- La práctica recoge todos los conceptos adquiridos a lo largo del curso conjuntándolos para crear una aplicación de cierta envergadura..
- Para aprobar la práctica será necesario hacer TODAS las partes obligatorias y que funcionen CORRECTAMENTE EN TODOS LOS CASOS.
- Existen partes opcionales que se valorarán para obtener una nota mayor.
- Se valorarán detalles como la captura de errores, la eficiencia y otros aspectos que hagan mas fácil de utilizar la aplicación y que potencien su funcionalidad...
- **ES IMPRESCINDIBLE QUE EL CODIGO ESTE DEBIDAMENTE COMENTADO.**

RECOMENDACIONES:

- No dejar la práctica para el último momento.
- Hacer primeramente un DISEÑO de la aplicación, separando las distintas funcionalidades en módulos y haciendo un esquema de las funciones a programar antes de ponerse a codificar sin tener pensado la aplicación en conjunto.
- Pensar y tener claro EL ESQUEMA DE LAS ESTRUCTURAS QUE SE VAN A UTILIZAR Y CUAL SON SUS FUNCIONES.
- Hacer que todo lo obligatorio funcione correctamente y este MUY BIEN probado, para luego seguir con las partes opcionales si se quiere.

ENUNCIADO:

GESTIÓN DE ACTIVIDADES CULTURALES

Don. Dionisio alcalde de la entidad local menor de la aldea Cordobesa de Castil de Campos tiene problemas al gestionar la gran avalancha de gente que viene a las actividades organizadas en la semana cultural, famosa ya por todas las zonas de los alrededores.

Para evitar las engorrosas listas de papel de otros años decide encargar un programa para gestionar los listados de personas de cada actividad, ahorrándose así problemas y grandes disgustos personales. Este programa de gestión tendrá las siguientes funciones:

OBLIGATORIO:

- **Alta de una persona:** para dar de alta a una persona es necesario primero preguntar por la actividad en la cual se quiere el alta y dependiendo de ésta pedir unos datos u otros.
- **Baja de una persona:** para dar de baja a una persona es necesario primero preguntar por la actividad en la cual se quiere la baja e introducir los nombres y apellidos de la persona a dar la baja.
- **Modificación de los datos:** es necesario introducir el nombre y apellidos de la persona a modificar sus datos y la actividad a la que esta apuntada, seguidamente se permitirán cambiar todos los datos que se quieran.
- **Visualizar toda la lista:** es necesario introducir el nombre de actividad de la cual queremos que se muestre los datos de forma ordenada y bien presentada.

Todas las listas de las actividades tienen que estar ordenadas lexicográficamente en todo momento por el campo Apellidos.

OPCIONAL:

- Lectura de los datos mediante un fichero de texto. Es decir dado un fichero ya creado con un **FORMATO PREDETERMINADO**, dar la opción de cargar las listas de actividades mediante éste. Se debe preguntar por el cual es la actividad para cargar la lista y la ruta donde esta el archivo.
- Escritura de los listados de cada actividad en un fichero. El formato en el cual se escribe debe ser tal que sea entendido por la lectura de archivos del mismo programa.

Las actividades programadas para este año son tres:

- **Karaoke:** para esta actividad es necesario nombre, apellidos, edad y tema a cantar.

Formato archivo:

Nombre apellidos edad tema_a_cantar

Nombre2 apellidos2 edad2 tema_a_cantar2

....

- **Toro Mecánico:** para esta actividad es necesario nombre, apellidos y edad.

Formato archivo:

Nombre apellidos edad

Nombre2 apellidos2 edad2

....

- **Fiesta de la espuma:** para esta actividad es necesario nombre, apellidos y si se posee de pistola de agua o no.

Formato archivo:

Nombre apellidos pistola?(s/n)

Nombre2 apellidos2 pistola?2(s/n)

....