

Proyecto final Programación II

Realizar un sistema que maneje una biblioteca, donde se tengan los siguientes elementos:

- Se mantiene la información de los libros, entre los que podemos considerar título, autor(es), ISBN, edición, editorial, año de impresión y número de copias.
- Se mantiene además la información de los usuarios quienes pueden pedir uno o más libros por diferentes períodos de tiempo, la información de los usuarios a conservar es nombre, dirección, teléfono, fecha de nacimiento, fecha de inscripción a la biblioteca y fecha de vigencia.
- Cada vez que se preste un libro a un usuario, se debe de verificar que el usuario todavía esté vigente en su inscripción a la biblioteca, de no ser así se le cobrará una cuota de \$10.00, por mes, siendo la inscripción anual.
- Se debe de mantener la información de qué libro se presta, a que usuario se le presta y cuál es la fecha de entrega.
- Guardar la información (libros, usuarios y préstamos) cada uno en archivos.

1. Modelar, diseñar e implementar los requerimientos dados para el sistema y presentar su diagrama de clases.
2. Se evaluará en base a la siguiente rúbrica:

Requisito	0.5 puntos	1 punto	2 puntos
Entrega diagrama de clases (DC)	No entrega DC	Entrega DC incompleto	Entrega DC completo, contemplando los requisitos solicitados
Manejo de excepciones	No tiene manejo de excepciones	Solo maneja una excepción	Maneja diferentes excepciones, en diferentes clases
Guarda y recupera en archivos la información	No guarda, ni recupera	Guarda en archivos, no recupera	Guarda en archivo y recupera la información
Manejo de ambiente gráfico	Se maneja en línea de comandos	Parte de la información se muestra en ambiente gráfico	Manejo completo de ambiente gráfico
Requisitos de desarrollo	No contempla todos los requisitos, teniendo todo en una sola clase	No genera las clases completas, tiene falta de información	Tiene las clases completas con todos los requisitos solicitados

3. Se requiere entregar manual técnico (explicación técnica del desarrollo del sistema) explicando las clases y métodos principales.
4. Además, se evaluará la creatividad en la implementación.