



ISIS-1209 Algorítmica y Programación II (Honores)

Descripción

Ejercicio:

N7-CupiCava

Autor:

Equipo Cupi2

Fecha:

Junio 2015

Listado de Requerimientos

Nombre	R1. Agregar un vino.
Resumen	Agrega un vino a la cava.
Entradas	
Nombre del vino.	
Presentación del vino.	
Año de elaboración del vino.	
Contenido en azúcar del vino.	
Tipo del vino.	
Color del vino.	
Lugar de origen del vino.	
Imagen del vino.	
Resultados	
El vino ha sido creado y agregado a la cava.	
Si ya existe en la cava un vino con el mismo nombre, el vino no es agregado y se le informa al usuario con un mensaje de error.	

Nombre	R2. Ordenar los vinos
Resumen	Ordena la lista de vinos según los criterios indicados
Entradas	
Algoritmo de ordenamiento a usar (Inserción, selección, burbuja, burbuja bi-direccional o Gnome)	
Criterio de ordenamiento (Nombre del vino, lugar de origen del vino o año de elaboración del vino)	
Dirección (ascendentemente o descendentemente)	
Resultados	
La lista de vinos está ordenada según los criterios	



Nombre	R3. Buscar un vino dado su nombre.
Resumen	Busca el vino que tenga como nombre el dado por el usuario.
Entradas	
Nombre del vino.	
Resultados	
La lista de vinos se ordena ascendentemente por nombre.	
Se muestra el vino con el nombre dado.	
Si no existe un vino con el nombre dado, se notifica al usuario con un mensaje de error.	

Nombre	R6. Buscar los vinos de un tipo dado.
Resumen	Busca los vinos del tipo dado por el usuario.
Entradas	
Tipo de vino.	
Resultados	
Se muestra una lista con los nombres de los vinos que tiene como tipo el dado por el usuario.	

Nombre	R7. Buscar el vino más dulce
Resumen	Busca el vino con mayor contenido en azúcar (el vino más dulce).
Entradas	
Ninguna.	
Resultados	
El vino más dulce de la cava.	
Si no hay vinos en la cava se le informa al usuario con un mensaje de error.	

Nombre	R8. Buscar el vino más seco.
Resumen	Busca el vino con menor contenido en azúcar (el vino más seco).
Entradas	
Ninguna	
Resultados	
El vino más seco de la cava.	
Si no hay vinos en la cava se le informa al usuario con un mensaje de error.	

