

17. Laborategia

Emaitzak.txt fitxategian aurtengo futbol ligako emaitzak dituzue. Jardunaldi bakoitzeko, emaitz guztiak dituzue. Textu-fitxategi bat da (sekuentziala, baina Visual Basic-eko formatua erabiltzen ez duena) eta fitxategi zuzen bat sortu nahi da.

Egin beharreko interfazea hauxe izango da:

Form1

RMATIKA (Topografia)\Laborategiak\emaitzak.txt

Formatua konprobatu

ATIKA (Topografia)\Laborategiak\emaitzak.zuzena

Fitxategi zuzena idatzi

Errorea 67 lerroan: PUNTUA FALTA DA
!!7 JARDUNALDIA
Errorea69 lerroan: FORMATUA EZ DA ZUZENA
Espanyol Tenerife 2-1
Errorea 111 lerroan: JARDUNALDIA EZ DA ZUZENA
!!61. JARDUNALDIA
Errorea112 lerroan: FORMATUA EZ DA ZUZENA
Tenerife Sevilla 1_2

Bi botoi soilik egin beharko dira:

- Formatua konprobatu. Botoi honi emandakoan, emandako fitxategi osoa irakurriko da eta formatua zuzena dela konprobatuko da:
 - Lerro bat "!!" karaktereekin hasten baldin bada, ondoren jardunaldi zenbakia joango da eta ondoren puntu bat (adibidez: "!!10. JARDUNALDIA"). Puntua aurkituko ez balitz, errore bat emango da zenbagarren lerroa den esanez, irudian bezala.
 - Jardunaldi zenbakiak 1tik 40ra joango dira. Bestela errore bat emango da zenbagarren lerroa den esanez, irudian bezala.
 - Bestelako lerroetan, tabuladore bat (**vbTab**) separatzen ditu taldeen izenak eta marra bat gol kopuruak. Adibidez: "Osasuna Valencia 1-3". Bi tabuladoreak edo lerroa aurkituko ez balira, errore bat emango da zenbagarren lerroa den esanez, irudian bezala.
- Fitxategi zuzena idatzi. Behin fitxategiaren formatua konprobatuta eta zuzenduta (emandako fitxategiak errore batzuk ditu eta irudian azaltzen direnak atera zuzendu beharko dira), fitxategi zuzen batean informazio guztia gorde beharko da, partidu bakoitzeko bi taldeen izenak, golak eta jardunaldia gordez.

Etxean egiteko:

Sortutako fitxategia erabiliz, programa bat sortu behar da ondokoa burutzen duena:

- Jardunaldi zenbaki bat emanda, jardunaldi horretako sailkapena sortu behar da, puntu gehien dituen goian eta puntu gutxien dituen behean.
- Etxean puntu gehien eta gutxien lortu dituen taldeak zein diren esan.
- Fitxategian 20 talde besterik ez daudela konprobatu

Baloratuko da:

- Interfazea eta erabilitako objektuak: textu-kutxak, irudi-kutxak, ...
- Errepikatzen edo oso konplexuak diren kode zatiekin azpiprogramak egitea.
- Kodea ulertzeko erreza izatea.
- Erorre posibleak kontutan hartzea eta behar bezala maneiatzea.