

PartyQuijote ´09 - Concurso de programación

Se pretende desarrollar un pequeño programa capaz de asignar de forma aleatoria entre un conjunto de 30 personas, un conjunto de 30 regalos, de tal manera que a cada una de las personas le corresponda un regalo que ha de elegirse al azar de entre los disponibles. Una determinada persona únicamente puede optar a un regalo. Igualmente, un regalo únicamente puede pertenecer a una única persona. Esto implica que, en ningún caso, pueden aparecer personas o regalos repetidos. El resultado ha de proporcionar 30 parejas persona/regalo (empezando por la pareja 0) y se ha de visualizar por pantalla. El formato de la salida ha de ser el siguiente:

`<numero_pareja>: Nombre_persona - Nombre_regalo`

Además de lo anterior, la llamada al programa ha de admitir un parámetro con el siguiente formato:

`nombre_programa fichero_de_texto.txt`

En el cual se ha de almacenar el mismo resultado mostrado por pantalla. Se ha de controlar el hecho de que no se le pase ningún parámetro al programa o se le pase más de uno, en ambos casos, el programa debe de finalizar su ejecución.

Las personas estarán disponibles en un fichero llamado `personas_sec.txt` y los regalos estarán disponibles en otro fichero llamado `regalos_sec.txt`. Ambos ficheros están disponibles para descarga en la web.

Se valorarán positivamente y en el siguiente orden los puntos que aparecen a continuación:

1. La solución final debe funcionar conforme a lo expuesto en el enunciado.
2. Se ha de hacer un correcto uso de las características propias del lenguaje utilizado: Estructuración, orientación a objetos, etc.
3. El código ha de ser legible, estar limpio y perfectamente comentado.
4. Se valorará que la solución sea *portable*, pudiéndose probar en distintos ss.oo como Windows o GNU/Linux.

Es necesario proporcionar lo siguiente:

- ◆ Nombre completo, nick y número de mesa.
- ◆ Sistema operativo sobre el que se ha desarrollado, entorno de desarrollo y el lenguaje utilizado.
- ◆ El código fuente de la solución, así como el fichero ejecutable.
- ◆ **NO** es necesario adjuntar los ficheros `personas_sec.txt` y `regalos_sec.txt`. Las aplicaciones se probarán con los ficheros disponibles para descarga. Esto significa que, el programa ha de funcionar con los ficheros proporcionados y en ningún caso con otros parecidos o con distinta estructura. Los ficheros deben de estar en la raíz del directorio donde esté el ejecutable.
- ◆ Los participantes enviarán lo anterior a la dirección programacion@partyquijote.com poniendo como asunto:

[CONCURSO PROGRAMACIÓN] - Nombre completo - nick - número de mesa



Las máquinas Windows XP/Vista donde se probarán las aplicaciones contarán con:

- ◆ Máquina virtual de Java versión 1.6 y el IDE NetBeans 6.5.1.
- ◆ .Net Framework 2.0 y Visual Studio 2008 (C++/C#).
- ◆ Dev-C++ 4.9.9.2 para desarrollo en C.

Las máquinas GNU/Linux (Ubuntu, Molinux, OpenSuse...) donde se probarán las aplicaciones contarán con:

- ◆ Máquina virtual de Java versión 1.6 y el IDE NetBeans 6.5.1.
- ◆ Mono Runtime 2.4 y MonoDevelop 2.0 (C++/C#).
- ◆ GCC 4.0.

RECUERDA, ¡EL MÁS RÁPIDO GANA!

ÚNICAMENTE SE ADMITE UNA SOLUCIÓN POR PERSONA, POR TANTO, ES IMPRESCINDIBLE REVISAR BIEN LA SOLUCIÓN ENVIADA, PUES SÓLO SE VALORARÁ LA PRIMERA ENTREGA.

PARA PODER OPTAR AL PREMIO, ES OBLIGATORIO ENTREGAR LO COMENTADO ANTERIORMENTE ANTES DE LAS 11:00 *am* HORAS DEL SABADO 18 DE JULIO DE 2009. LOS PARTICIPANTES DISPONDRÁN POR TANTO DE 24 HORAS PARA LA REALIZACIÓN DEL PROGRAMA.

EL GANADOR SE HARÁ PÚBLICO DURANTE LA ENTREGA DE PREMIOS Y REGALOS QUE SE CELEBRARÁ EL DOMINGO 19 DE JULIO DE 2009.

LA ORGANIZACIÓN Y EN SU NOMBRE LAS PERSONAS RESPONSABLES DE EVALUAR LOS PROGRAMAS ENTREGADOS PODRÁN DECLARAR EL PREMIO DESIERTO SI LO CONSIDERAN OPORTUNO. EL PREMIO SE SORTEARÁ ENTONCES ENTRE TODOS LOS ASISTENTES DURANTE LA ENTREGA DE PREMIOS Y REGALOS DEL DOMINGO 19 DE JULIO DE 2009.

