

Programación II: ficha con la descripción de las pruebas para la corrección de la práctica 1 (2018)

p01.java	Se crea una serie de productos. Se invoca valorKilo y valorPeso para todos ellos, mostrando por pantalla lo que se devuelve en cada caso. Se invoca transforma de dos de estos productos, de manera que unas veces transforma los productos que se le pasan por parámetro, y otras no.	0.5
p02.java	Se crea una serie de productos y un terreno. Se intenta colocar los productos en el terreno, de manera que unas veces se consigue y otras no. Se invoca calculaDemanda del terreno, mostrando por pantalla lo que devuelve.	0.5
p03.java	Se crea un terreno y se intenta generar productos de distinto tipo en distintos sitios del terreno, de manera que unas veces se genera el producto y otras no, mostrando por pantalla lo que sucede en cada caso. Se consulta el tipo y peso del producto contenido en cada parcela del terreno y finalmente se invoca calculaDemanda, mostrando por pantalla lo que devuelve el método.	0.5
p04.java	Se crea una serie de productos y un terreno. Se colocan algunos de estos productos. Se crea un místico y se invoca regenera con este terreno y uno de los productos no colocados, mostrando por pantalla lo que devuelve el método. Finalmente se muestra el contenido de los tributos del místico y el tipo de producto que hay en cada parcela del terreno.	0.5
p05.java	Se crea una serie de productos y un terreno. Se colocan los productos en el terreno. Se crean dos habitantes que recolectan cada uno unos cuantos productos de este terreno. Se muestra el contenido de las cestas de ambos habitantes y se invoca trueque de uno de ellos con el otro, mostrando por pantalla lo que devuelve el método y el estado actual de ambas cestas.	0.5
p06.java	Se crea una serie de productos, un terreno y un habitante. Se intenta colocar productos en el terreno y que el habitante recolecte, de forma que unas veces se consigue y otras no. Finalmente se muestra el contenido de la cesta del habitante y su vigor actual.	0.5
p07.java	Se crea una serie de productos, un terreno y un habitante. Se colocan los productos en el terreno. El habitante va realizando estudio de su cesta y recolectando el tipo de producto indicado mientras queden productos recolectables en el terreno. Finalmente se muestra el contenido de la cesta del habitante, su vigor actual y el tipo de producto que queda en cada parcela del terreno.	0.5
p08.java	Se crea un terreno y se genera productos de tipo piedra en distintos sitios del terreno. Se crea un habitante que recolecta piedras del terreno y edifica con ellas. Se colocan en los márgenes del terreno las edificaciones realizadas. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5
p09.java	Se crea un terreno y se generan productos de distinto tipo en distintos sitios del terreno. Se crea un habitante que recolecta piedras del terreno y edifica con ellas. Se crea un místico al que el habitante tributa. El habitante vuelve a recolectar y tributar. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5
p10.java	Se crea un terreno y se generan productos de distinto tipo en distintos sitios del terreno. Se crea un habitante que recolecta distintos productos del terreno y se vigoriza sin cocinar. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5

p11.java	Se crea un terreno y se genera productos de tipo piedra en distintos sitios del terreno. Se crea un habitante que recolecta piedras del terreno y edifica con ellas. Se colocan en los márgenes del terreno las edificaciones realizadas. A continuación se intenta destruir todas las parcelas del terreno. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5
p12.java	Se crea un terreno y se genera productos de todos los tipos posibles en distintos sitios del terreno. Se crea un habitante que recolecta productos de todo tipo del terreno. Se crea un místico, y se invoca plegaria del habitante con el terreno y el místico. A continuación el habitante tributa al místico y se vuelve a invocar plegaria. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5
p13.java	Se crea una serie de productos y dos terrenos. Se colocan productos en ambos terrenos. Se crean dos habitantes que recolectan cada uno unos cuantos productos en uno de los terrenos. Se invoca trueque de uno con el otro, vuelven a recolectar en el otro terreno, vuelven a hacer trueque entre ellos. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5
p14.java	Se crea una serie de productos y dos terrenos. Se colocan productos en ambos terrenos. Se crea un habitante que recolecta varias veces en un terreno hasta quedarse casi exhausto. Recolecta una última vez en otro terreno. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5
p15.java	Se crean diversos terrenos y, en cada terreno, se generan productos de un mismo tipo. Se crea un habitante que recolecta distintos productos de los distintos terrenos y se vigoriza cocinando hasta exceder el límite. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5
p16.java	Se crea una serie de habitantes. Se obtiene el clan de todos ellos y se verifica su pertenencia al clan. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción realizada, el número de hombres y mujeres que hay en la población.	0.5
p17.java	Se crean un terreno y se colocan productos, algunos de ellos muy pesados, de todos los tipos posibles en distintos sitios del terreno. Se crea un habitante que recolecta del terreno todos los productos que puede. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5
p18.java	Se crean diversos terrenos y, en cada terreno, se generan productos de un mismo tipo. Se crea un habitante que recolecta distintos productos de los distintos terrenos. Se crea un místico y el habitante le tributa varias veces hasta exceder el límite de su vigor. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5
p19.java	Se crean dos terrenos y se colocan productos de todos los tipos posibles en distintos sitios del terreno. Se crea un habitante que recolecta del terreno productos de todos los tipos menos filosofal. Se crea un místico. El habitante tributa al místico y se invoca plegaria del habitante con el terreno y el místico. A continuación el habitante recolecta de otro terreno productos de todos los tipos, tributa al místico y se vuelve a invocar plegaria. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5
p20.java	Se crean una serie de habitantes, terrenos y místicos. Se generan productos en todos los terrenos. Todos los habitantes recolectan en todos los terrenos: realizan trueques entre ellos, tributan a los distintos místicos, que a su vez regeneran los terrenos. Los habitantes vuelven a recolectar, hacen plegaria y se vigorizan. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5