

## Programación II: ficha con la descripción de las pruebas para la corrección de la práctica 2 (2018)

<b>p01.java</b>	Se crean dos terrenos y productos que se colocan en los terrenos. Se crean dos bestias y un plebeyo. Se invoca domestica del plebeyo con una de las bestias. Se invoca pastorea, busca, getFuerza, getNombre, getAmo y getAmuleto de cada bestia. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
<b>p02.java</b>	Se crea un terreno y productos que se colocan en el terreno. Se crea una bestia, un demoledor, un plebeyo y un oscuro. Se invoca domestica del plebeyo con la bestia. Se invoca busca de la bestia con el terreno. Se invoca malogra del oscuro con el plebeyo. Se invoca getBestiola del plebeyo y se consultan sus datos. Se invoca exorciza del demoledor. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
<b>p03.java</b>	Se crea una serie de habitantes y un clan. Se crean productos y terrenos donde se colocan los productos. El clan conquista los terrenos y se hace que los miembros del clan recolecten en dichos terrenos. Se crea un blanco y se invoca tributa de todos los miembros del clan con este místico. Se invoca plegaria de todos los miembros del clan. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción realizada.	0.5
<b>p04.java</b>	Se crean dos guerreros y sus dos clanes. Se crean productos y terrenos donde se colocan los productos. Cada clan conquista unos terrenos y se hace que los miembros del clan recolecten en dichos terrenos. Se destierra a uno de los guerreros de su clan y se hace que ambos guerreros luchen. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción realizada.	0.5
<b>p05.java</b>	Se crea una serie de habitantes y un clan. Se crean productos y terrenos donde se colocan los productos. El clan conquista los terrenos y se hace que los miembros del clan recolecten en dichos terrenos, y si son guerreros que recolecten además como habitante en otro. Se crea una serie de bestias y algunas son domesticadas por algunos plebeyos. Se invoca trueque de los miembros del clan de unos con otros. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción realizada.	0.5
<b>p06.java</b>	Se crea una serie de habitantes y un clan. Se crean productos y terrenos donde se colocan los productos. El clan conquista los terrenos. Se invoca acoge de algunos miembros del clan y despues a recolecta. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción realizada.	0.5
<b>p07.java</b>	Se crea una serie de plebeyos y bestias, y algunas son domesticadas por algunos plebeyos. Se hace que los plebeyos recolecten en terrenos y alimenten a sus bestiolas. Se crea un clan. Se crean productos y terrenos donde se colocan los productos. El clan conquista los terrenos y se hace que los miembros del clan alimenten a sus bestiolas. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción realizada.	0.5

<b>p08.java</b>	Se crea una serie de habitantes y un clan. Se crean productos y terrenos donde se colocan los productos. Se crean una serie de bestias y dos místicos, uno blanco y otro oscuro. El clan adopta como deidad a uno de los místicos y algunos miembros del clan domestican algunas bestias y otros acogen bajo su tutela a otros. El clan conquista los terrenos y se hace que los miembros del clan recolecten en dichos terrenos. Se hace que los miembros del clan tributen, unas veces al místico de su clan, otras a otro místico. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción realizada.	0.5
<b>p09.java</b>	Se crea una serie de plebeyos y bestias. Se crea un blanco y un clan, que adopta como deidad al blanco. Todos los miembros del clan recolectan algún producto del feudo. Se invoca plegaria de los miembros del clan. Algunas bestias son domesticadas por plebeyos y se invoca busca de estas bestias usando los terrenos del clan. A continuación se vuelve a invocar plegaria de los miembros del clan. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción realizada.	0.5
<b>p10.java</b>	Se crean una serie de habitantes y dos clanes. Se crean productos y terrenos donde se colocan los productos. Cada clan conquista unos terrenos. Se invoca acoge de los guerreros de ambos clanes, de manera que algunos guerreros tendrán sirviente. Se hace que los miembros de cada clan recolecten en sus terrenos. Se hace que guerreros de ambos clanes luchen entre sí. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción realizada.	0.5
<b>p11.java</b>	Se crea una serie de habitantes y un clan. Se crean productos y terrenos donde se colocan los productos. El clan conquista los terrenos. Se invoca laboro del clan, que tiene el mismo número de miembros que de terrenos. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5
<b>p12.java</b>	Se crea una serie de habitantes y dos clanes. Se crean productos y terrenos donde se colocan los productos. Los clanes conquistan terrenos (alguna vez intentan conquistar los del otro). Se invoca laboro de ambos clanes, que tiene menos miembros que terrenos. Se crea un blanco y un oscuro, de manera que un clan adopta al blanco como deidad y el otro clan adopta al oscuro. Se invoca enfrenta de uno de los clanes con el otro, ganando el que tiene como deidad al oscuro. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5
<b>p13.java</b>	Se crea una serie de habitantes y una serie de clanes. Uno de los clanes acoge como nuevos miembros a miembros de alguno de los otros clanes. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción realizada.	0.5
<b>p14.java</b>	Se crea una serie de habitantes, bestias, terrenos, productos, un blanco, un oscuro y dos clanes. Se colocan los productos en los terrenos que son conquistados por los clanes. Los clanes adoptan como deidad al blanco. Se invoca varias veces explora del blanco. Algunas bestias son domesticadas por plebeyos. El oscuro malogra a varios de los plebeyos. Los plebeyos alimentan a sus bestiolas. Se invoca exorcismo del blanco. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5

<b>p15.java</b>	Se crea una serie de habitantes, bestias, un oscuro y un clan. Se crean productos y terrenos donde se colocan los productos. El clan conquista los terrenos. Algunos plebeyos domestican bestias. Se invoca laboro del clan, que tiene el menos terrenos que miembros. Todos los habitantes tributan al oscuro. Se invoca calamidades del oscuro con el clan. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5
<b>p16.java</b>	Se crea una serie de plebeyos, demoledores, un blanco y un clan. Se crean productos y terrenos donde se colocan los productos. El clan conquista los terrenos y adopta como deidad al blanco. El blanco explora en el feudo. Todos los plebeyos recolectan al menos un producto del feudo. Algunos plebeyos intentan domesticar demoledores. Se invoca exorcismo del blanco con el clan. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción realizada.	0.5
<b>p17.java</b>	Se crea una serie de habitantes y dos clanes. Se crean productos y terrenos donde se colocan los productos. Los clanes conquistan terrenos. Se invoca laboro de ambos clanes, que tiene menos o igual miembros que terrenos. Se crea un blanco que es adoptado como deidad por uno de los clanes. Se invoca enfrenta de uno de los clanes con el otro, ganando el que tiene como deidad al blanco. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5
<b>p18.java</b>	Se crea una serie de plebeyos y bestias. Se crea un oscuro y un clan, que adopta como deidad al oscuro. Algunas bestias son domesticadas por plebeyos y se invoca busca de estas bestias usando los terrenos del clan. A continuación invoca plegaria de los miembros del clan. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5
<b>p19.java</b>	Se crea una serie de habitantes y un clan, de manera que hay habitantes que no forman parte del clan. Se crean productos y terrenos donde se colocan los productos. El clan conquista alguno de los terrenos. Se invoca laboro del clan, y los habitantes sin clan recolectan en los terrenos libres. Se invoca trueque entre los habitantes con clan y sin clan. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5
<b>p20.java</b>	Se crea una serie de plebeyos, demoledores y un clan. Se crean productos y terrenos donde se colocan los productos. El clan conquista los terrenos. Todos los plebeyos recolectan al menos un producto del feudo. Algunos plebeyos intentan domesticar demoledores. Se relizan trueques entre plebeyos y alimentan a sus bestiolas y los que no tienen bestiola intentan domesticar a un demoledor de nuevo. Se crea un segundo clan con guerreros. El primer clan destierra a todos sus miembros que son acogidos por el segundo clan. En el segundo clan los guerreros recolectan en terrenos que no son del clan y se invoca laboro del clan. A continuación todos los miembros del clan tributan a un místico que no es el del clan. Por pantalla se muestra el resultado de cada acción realizada.	0.5