

Programación II: ficha con la descripción de las pruebas para la corrección de la práctica 2

p01	Se crea un Navegante y un Skrogem. Se invoca cobra del navegante sin haber trabajado. Se invoca trabaja del navegante pasándole por parámetro el skrogem. Se invoca cobra, getCosecha y getEspecia del navegante y getEspecia del skrogem.	0.5
p02	Se crean una serie de navegantes y una Dophraki. Se invoca embarca de todos los navegantes con la nave mostrando el resultado de la acción. Se invoca getNombre, getEspecia y getPasaje de Navegante, y getNombre y getEspecia de Dophraki.	0.5
p03	Se crean una serie de navegantes, skrogems y una Dophraki. Se invoca embarca de todos los navegantes con la nave y se invoca embarque de la nave con los skrogems. Se invoca busca de los skrogems y se invoca getHuespedes de Skrogem.	0.5
p04	Se crean una serie de navegantes y una Dophraki. Se invoca embarca de uno de los navegantes con la nave y embarque de la nave con todos los navegantes, mostrando el resultado de la acción. Se invoca desembarque de la nave con todos los navegantes y distintas posiciones.	0.5
p05	Se crea una Galaxia. Se crean dos de sus sectores y se sitúan en sus coordenadas. Se crean distintas mercancías (algunas son skrogems) y se invoca su almacena con una dophraki. Se invoca recogida de todas las mercancías. Despues se almacenan estas mercancías en los sectores. Se colocan los sectores en la galaxia. Se invoca setMapa de Romskip con esta galaxia y setMapa de Dophraki. Se crea una Dophraki y se invoca su método embarque pasando por parámetro las etiquetas de las mercancías y la coordenada del sector donde se encuentran. Se comprueba la bodega de la nave.	0.5
p06	Se crea una Dophraki y una serie de tripulantes (de ambos rangos). Se invoca embarca de los tripulantes con la nave. Se crea una serie de skrogems y se invoca embarque(Mercancia) de la nave con ellos. Se consulta la bodega de la nave. Se invoca trabaja de todos los tripulantes de la nave. Se consulta de nuevo la bodega de la nave. Se invoca getCosecha, getTempo y getEspecia de cada tripulante, se invoca cobra de un tripulante de cada rango y se vuelve a invocar su getEspecia.	0.5
p07	Se crea una Dophraki y una serie de mercancías/skrogems. Se invoca embarque de la nave con todos ellos, de manera que unas veces se embarcan y otras no. Se comprueba la bodega de la nave. Se crea una Romskip y se invoca teletransporte de la dophraki con la romskip de manera que unas veces se realiza el teletransporte y otras no. Se comprueba la bodega de las dos naves.	0.5
p08	Se crean dos dophraki y una serie navegantes, de manera que unos embarcan en una nave y otros en otra. Se intenta embarcar a los navegantes en las dos naves. Se comprueba el pasaje de las dos naves, y la especia y pasaje de cada navegante embarcado. Se invoca desembarca de todos los navegantes con ambas naves.	0.5

p09	Se crea una Dophraki y una serie de tripulantes (subalternos y superiores). Se consulta la especie de todos los tripulantes. Se invoca embarca de casi todos los tripulantes con la nave y enrolado. Se invoca solicitudAdmision con todos tripulantes y enrolado. Se invoca embarca de todos los tripulantes esta vez, enrolado y getPasaje. Se vuelve a consultar la especie de todos los tripulantes.	0.5
p10	Se crea una Dophraki y una serie de navegantes. Se invoca embarca de los navegantes con la nave. Se crea una serie de skrogems y se invoca embarque(Mercancia) de la nave con ellos. Se invoca busca, activa y getEspecia de cada skrogem.	0.5
p11	Se crea una Galaxia. Se crean dos de sus sectores y se sitúan en sus coordenadas. Se crean distintas mercancías y se invoca su almacena con una dophraki. Se invoca recogida de todas las mercancías. Después se almacenan estas mercancías en los sectores. Se colocan los sectores en la galaxia. Se invoca setMapa de Romskip con esta galaxia y setMapa de Dophraki. Se crea una Dophraki y se invoca su método embarque pasando por parámetro las etiquetas de las mercancías y la coordenada del sector donde se encuentran de manera que unas veces se embarca la mercancía y otras no porque no la encuentra en ese sector o porque la bodega ya está completa. Se comprueba la bodega de la nave.	0.5
p12	Se crea una Galaxia. Se crean todos sus sectores y se sitúan en sus coordenadas. Se crean distintas mercancías y se invoca su almacena con una romskip. Se invoca recogida de todas las mercancías. Después se almacenan estas mercancías en los sectores. Se colocan los sectores en la galaxia. Se invoca setMapa de Romskip con esta galaxia y setMapa de Dophraki. Se crea una Romskip y una Dophraki. Se invoca el método embarque de la romskip pasando por parámetro las etiquetas de las mercancías y la coordenada del sector donde se encuentran. Se consulta su bodega. Se invoca teletransporte de la romskip pasándole por parámetro la dophraki. Se consulta la bodega de ambas naves.	0.5
p13	Se crean dos dophraki y una serie de navegantes que embarcan en una u otra nave. Se comprueba el pasaje de ambas naves. Se invoca teletransporte de una nave a la otra de manera que unas veces se realiza con éxito y otras no. Se vuelve a comprobar el pasaje de ambas naves	0.5
p14	Se crean dos dophraki y una serie de mercancías/skrogems. Se invoca embarque de las naves con estas mercancías/skrogems de manera que siempre son embarcadas. Se crea una serie de tripulantes y se invoca su embarca con una de las naves. Se invoca trabaja y desembarca de todos los tripulantes. Se consulta la especie de la nave y su bodega. Se invoca embarca de todos los tripulantes con la otra nave, trabaja y desembarca. Se consulta la especie de la nave y su bodega.	0.5
p15	Se crea una dophraki y una serie de mercancías/skrogems. Se invoca embarque de la nave con estas mercancías/skrogems de manera que siempre son embarcadas. Se crea una serie de tripulantes y se invoca su embarca con la nave. Se invoca trabaja de todos los tripulantes. Se invoca getCosecha, getTempo y getEspecia de cada tripulante. Se invoca repostaje de la nave. Se consulta la especie, cosecha y tempo de cada tripulante y la especie de la nave.	0.5
p16	Se crea una Galaxia. Se crean todos sus sectores y se sitúan en sus coordenadas. Se colocan los sectores en la galaxia. Se invoca setMapa de Romskip con esta galaxia y setMapa de Dophraki. Se invoca viaja de la nave para que viaje a la coordenada de otro sector de la misma galaxia. Se consulta la especie y la posición de la nave.	0.5

p17	Se crean dos Galaxias. Se crean algunos sectores de cada galaxia y se sitúan en sus coordenadas. Se crea una serie de mercancías y se almacena una en cada sector. Se colocan los sectores en sus galaxias. Se invoca setMapa de Romskip con una de estas galaxia y setMapa de Dophraki. Se invoca viaja de la nave para que viaje a la coordenada de un sector de la otra galaxia. Se invoca embarque de la nave con una etiqueta y la coordenada de ese sector. Se consulta la bodega, la especia y la posición de la nave.	0.5
p18	Se crean dos Galaxias. Se crean algunos sectores de cada galaxia y se sitúan en sus coordenadas. Se colocan los sectores en sus galaxias. Se invoca setMapa de Romskip con una de estas galaxia y setMapa de Dophraki. Se invoca viaja de la nave para que viaje a una coordenada situada fuera de la galaxia en la está actualmente. Se consulta la posición de la nave. Se invoca viaja de la nave para que viaje a una coordenada situada fuera de la otra galaxia. Se invoca viaja de la nave para que viaje a una coordenada que se corresponde con un sector que es un agujero negro. Se consulta la especia y la posición de la nave. Finalmente viaja a un sector de la otra galaxia y se consulta la posicion de la nave.	0.5
p19	Se crea una Dophraki y una serie de navegantes. Se invoca embarca de los navegantes con la nave. Se crea una serie de skrogem y se invoca embarque(Mercancia) de la nave con ellos. Se invoca busca y activa de algunos skrogem hasta que le extraen toda la especia a su huésped y lo liberan. Se consulta el huésped y especia de cada skrogem y el array huespedes de Skrogem.	0.5
p20	Se crea una Galaxia. Se crean todos sus sectores y se sitúan en sus coordenadas. Se crean distintos skrogem y se invoca su almacena con una romskip. Se invoca recogida de todos los skrogem. Despues se almacenan estos skrogem en los sectores. Se colocan los sectores en la galaxia. Se invoca setMapa de Romskip con esta galaxia y setMapa de Dophraki. Se crea una Romskip y dos Dophraki. Se crea una serie de navegantes que se embarcan en una dophraki u otra. Se invoca el método embarque de un de las dophraki pasando por parámetro las etiquetas de las mercancías y la coordenada del sector donde se encuentran. Se consulta su bodega y cuando se encuentra un bicho se invoca su método busca. Se invoca teletransporte de la dophraki pasándole por parámetro la romskip. Se consulta la bodega de ambas naves y cuando se encuentra un skrogem se consulta su huésped. Se consulta el array de huespedes de Skrogem. Se invoca teletransporte de la romskip pasándole por parámetro la otra dophraki. Se consulta su bodega y cuando encuentra un skrogem invoca su método busca. Se consulta el array de huespedes de skrogem. Se invoca desembarque de la dophraki pasándole distintas etiquetas. Se consulta la bodega de la nave y el array huespedes de Skrogem.	0.5