

Programación II: ficha con la descripción de las pruebas para la corrección de la práctica 2 (2019)

p01.java	Se crean varias huertas, plantas, trífidos y un inmune. Se localizan las distintas huertas en distintas coordenadas. Se invoca paseo de persona del inmune. Se invoca el método planta del inmune con las distintas plantas y abona. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p02.java	Se crea una huerta y varias plantas y trífidos. Se invoca el método planta de la huerta con las plantas y trífidos. Se invoca abona propio de los trífidos. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p03.java	Se crean varios frutos y un vehículo. Se transforman los distintos frutos. Se invoca repostaje del vehículo. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p04.java	Se crean dos huertas, un inmune, varias plantas y trífidos. Se localizan las huertas. Se invoca paseo de persona del inmune. Se invoca el método planta de una de las huertas con plantas y trífidos. Se invoca abona propio de los trífidos. Se invoca abona de la huerta con las distintas plantas. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p05.java	Se crean dos huertas, varias plantas y trífidos. Se localizan las huertas. Se invoca el método planta de las huertas con plantas y trífidos. Se invoca abona propio de los trífidos. Se invoca abona de la huerta con las plantas que no son trífidos. Se invoca recolecta de los trífidos. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p06.java	Se crean varias huertas, un vehículo y un inmune. Se localizan las huertas en distintas coordenadas. Se crean frutos y se transforman. Se invoca repostaje del vehículo. Se invoca traslada y sube del vehículo. Se invoca paseo de persona del inmune. Se invoca traslada de manera que unas veces devuelve cierto y otras falso. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p07.java	Se crean varias huertas, varias personas y plantas, y un trífido. Se invoca otea del trífido. Se invoca el método planta de las huertas con plantas, se localizan y se pasea una persona. Se invoca otea y getPosicion del trífido. Se pasea otra persona y se invoca otea y getPosicion de nuevo. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p08.java	Se crea una huerta, varias plantas, trífidos, y una persona. Se localiza la huerta y se pasea la persona. Se invoca el método planta de la huerta con las plantas y trífidos. Se invoca abona del cuidador con el nombre de todas las plantas de la huerta. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p09.java	Se crean varias huertas, una persona, varias plantas y trífidos. Se localizan algunas huertas. Se pasea la persona. Se invoca el método planta de las huertas con plantas y trífidos. Se invoca abona propio de los trífidos de una huerta no localizada. Se invoca abona de todas las huertas con las distintas plantas. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5

p10.java	Se crean varios vehículos, personas, inmunes y zombies. Se intenta que todos suban en vehículos. Algunos inmunes se apropian de vehículos. Unos se bajan del vehículo, otros abandonan el vehículo. Los inmunes se apropian de los vehículos de nuevo. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p11.java	Se crea una huerta, una persona y varias plantas y trífidos. Se localiza la huerta. Se invoca el metodo planta de la huerta con las plantas que no son trífidos. Se invoca otea de trífido. Se invoca paseo de persona y malasHierbas del cuidador de la huerta, que se convierte en zombie. Se invoca abona propio de los zombies. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p12.java	Se crean varias huertas, inmunes, plantas y trífidos. Se invoca el método planta de las huertas con plantas y se localizan. Se invoca otea de los trífidos y paseo de persona de los inmunes. Se invoca abona y malasHierbas de los cuidadores. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p13.java	Se crean varias huertas, inmunes, vehículos y plantas. Se localizan las huertas, dos de ellas en la misma coordenada. Se invoca paseo de persona; se apropian de vehículos. Se invoca planta, abona y repostaje de inmune. Se invoca traslada de los vehículos. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p14.java	Se crea una huerta, una persona y varias plantas y trífidos. Se localiza la huerta. Se invoca el metodo planta de la huerta con las plantas y trífidos. Se invoca otea de trífido. Se invoca paseo de persona y malasHierbas del cuidador de la huerta, que se convierte en zombie. Se invoca abona del cuidador con todas plantas que hay en la huerta. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p15.java	Se crea una huerta, un inmune, un vehículo y plantas. Se localiza la huerta. Se invoca paseo de persona; se apropia del vehículo. Se invoca planta, abona y repostaje de inmune. Se invoca traslada de vehículo a diversas coordenadas. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p16.java	Se crean varias huertas, un inmune, varias personas, un vehículo, plantas y trífidos. Se localizan las huertas en distintas coordenadas. Se invoca el método planta de las huertas con plantas y trífidos. Algunos trífidos otean y se invoca paseo de persona; el inmune se apropia del vehículo. Se invoca abona y repostaje de inmune. Se invoca paseo de inmune. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p17.java	Se crean dos huertas, una persona, un inmune y varias plantas y trífidos. Se localizan las huertas. Se invoca el método planta de las huertas con plantas y trífidos. Se pasean las dos personas y se invoca abona de las huertas. Se invoca recolecta de una huerta, malasHierbas del inmune y recolecta de las plantas devueltas. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5

p18.java	Se crea una huerta, una persona y varias plantas y trífidos. Se localiza la huerta. Se invoca el metodo planta de la huerta con plantas que no son trífidos. Se invoca paseo de persona y abona del cuidador de la huerta. Se invoca el método planta de la huerta con las plantas que son trífidos. Se invoca abona del cuidador de la huerta, que se convierte en zombie. Se invoca planta con nuevas plantas y malasHierbas del cuidador. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p19.java	Se crean varias huertas, un inmune, varias personas, un vehículo, plantas y trífidos. Se localizan las huertas en distintas coordenadas. Se invoca el método planta de las huertas con las plantas y trífidos. Algunos trífidos otean. Se invoca paseo de las personas; el inmune se apropia del vehículo. Se invoca abona de los cuidadores y repostaje de inmune. Se invoca paseo de inmune. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p20.java	<p>Se crean varias huertas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. se plantan plantas, se localiza, se abonan las plantas, se plantan trífidos, se pasea una persona. El cuidador abona y quita malas hierbas e intenta replantarlas; 2. se plantan plantas y trífidos, se localiza, otea un trífido, se pasea un inmune. El cuidador quita las malas hierbas e intenta replantarlas; 3. se plantan plantas y trífidos, se localiza, se pasea una persona; 4. se plantan plantas, se localiza, se abonan las plantas, se plantan trífidos, se pasea una persona. Se invoca abona propio de trífidos. El cuidador quita malas hierbas dos veces; 5. se plantan plantas y trífidos, se invoca abona propio de trífidos, se abonan todas las plantas, se localiza. <p>Se crea un vehículo, se sube al inmune, se invoca repostaje del inmune y paseo a todas las coordenadas de las huertas localizadas. Se invoca paseo de todos los que eran cuidadores antes del paseo del inmune y abona de los zombies. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.</p>	0.5