

PROGRAMACIÓN II  
EXAMEN BIMESTRAL

CÉDULA: 1751179977  
CÉDULA: 1804590159

APELLIDO - NOMBRE: Pastaz Angel  
APELLIDO - NOMBRE: Ramon Debatian

FECHA: 29/02/24  
FECHA: 29/02/24

Lea cuidadosamente su caso de estudio y realice un diagrama de caso de uso, diagrama de clase (mínimo 3 atributos o métodos relevantes), diagrama de arquitectura, estándar de programación y desarrollar el código en java.

REGLAS DE NEGOCIO GRUPAL:

- a. El AntBot es un exoesqueleto para una hormiga que tienen un código único y clasificación (soldado, rastreadora, larva, reina y zángano).
- b. El AntBot tiene una serie única y se adhiere únicamente a hormigas soldado, rastreadora y zángano a quienes las potencializar la fuerza, habilidades y movimientos físicos.
- c. El AntBot se deriva del sistema matriz con inteligencia artificial que implementa una interfaz para manipular a la hormiga y cumpla las instrucciones para hacer uso de sensores, antenas y radio de comunicación.
- d. El AntBot permite integrar Alas en la parte del torso solo si es una hormiga zángano que le permiten volar usando energía de la fuente de poder.
- e. El AntBot debe poder usar extremidades inferiores y le permitan correr hasta 100 km/h o saltar 5 metros.
- f. El AntBot al provenir de una inteligencia artificial implementa la capacidad para entender instrucciones habladas del inglés y ruso. Para aprender el idioma se requiere de expertos en inglés y ruso que le transfieran fonética para entender a las personas y también puedan comunicarse con otras hormigas.

OBLIGATORIO

- a. Crear un proyecto/solución e incluir a su proyecto/solución la presente rúbrica y subirla al teams y al github. Pastaz Ramon
- b. Cumplir DC Diagramas, estándares de desarrollo y descripciones de la presente rubrica.
- c. Cumplir con el estándar para codificación de su ampliación considerando para variables globales, locales, paquetes, PR Clases, atributos y métodos.
- d. Se calificará únicamente los exámenes entregados dentro del tiempo definido y cualquier intento de copia anula su examen.
- e. Debe existir pantallas para la administración de la información (crear, modificar, eliminar, leer y búsqueda)
- f. Codificación haciendo uso del teclado, comandos, atajos y buenas prácticas de desarrollo con estándares de programación.

1pto. EXTRA

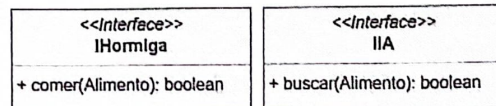
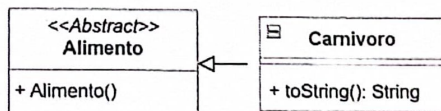
Esta sección es opcional. Seleccione cualquiera de los ítems a continuación y trabajar en pareja.

- a. Pantalla con la tabla detalle de hormigas y su clasificación (IdHormiga, códigoHormiga, clasificaciónHormiga)
- b. Pantalla con la tabla detalle de hormigas con y sin AntBot (IdHormiga, códigoHormiga, clasificaciónHormiga, SerieAntBot)
- c. Pantalla con la tabla detalle de hormigas con AntBot que se han entrenado en entender idiomas (IdHormiga, códigoHormiga, SerieAntBot, EntiendeInglés, EntiendeRuso)

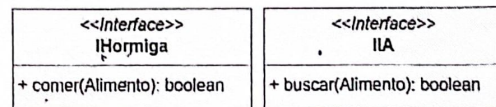
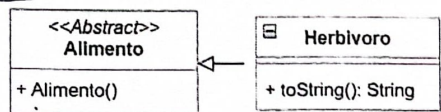
### REGLAS DE NEGOCIO INDIVIDUAL:

Considere el contexto anterior y acorde al último dígito de su cédula **seleccione** su caso de estudio:

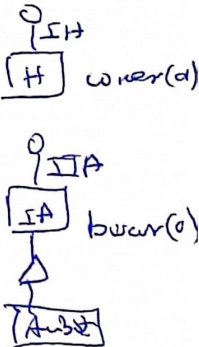
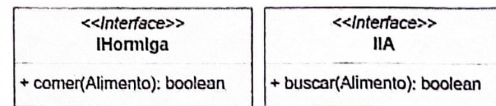
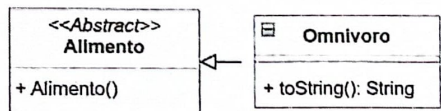
a. pares



b. impares



c. distintos



Diseñar un DTO que almacene las siguientes acciones:

- Cree una hormiga (reina) que debe dar de comer a 40 hormigas (larvas) con alimento de tipo Carnívoro, Herbívoro, Omnívoro que debe tomados del archivo "setAlimento.txt". Cada hormiga solo debe comer una sola vez y el alimento comido debe ser eliminado del archivo. Si una hormiga come alimento que no corresponde a su caso de estudio esta hormiga muere. Acorde a la comida que la hormiga(larva) come se transforma en:

#### ALIMENTO

- Carnívoro:
- Herbívoro:
- Omnívoro:
- Insectívoros:

#### CLASIFICACIÓN

- Soldado
- Rastreadora
- Zángano
- Reina

*h. comer (a)*

*h. autob. buscar (9)*

- Luego que la hormiga sea alimentada debe enviarlas a buscar alimento en el archivo "setAlimento.txt". En el caso de encontrar comida acorde a su caso de estudio, la hormiga debe recoger (guardar la comida) y retirar ese alimento del archivo.
- Presentar el DTO donde se debe visualizar las hormigas  
(IdHormiga, códigoHormiga, clasificaciónHormiga, Comió, Estado, Recogió)

### CALIFICACIÓN:

Reglas de negocio grupal 3Puntos	Reglas de negocio individual 3Puntos	Obligatorio Por ítem (-0.5):	Observaciones
a. <u>      </u> b. <u>      </u> c. <u>      </u> d. <u>      </u> e. <u>      </u> f. <u>      </u> <b>2</b>	a. <u>      </u> b. <u>      </u> c. <u>      </u> <b>0,5</b>	a. <u>      </u> b. <u>      </u> c. <u>      </u> d. <u>      </u> e. <u>      </u> f. <u>      </u>	+ Extra: <u>      </u> - Crash: <u>      </u>

NOTA TOTAL: