

Segunda Prueba de Laboratorio de EDA (ETSInf). Curso 2015-16.

3 de Junio de 2016. Duración: 45 minutos

NOMBRE:

GRUPO DE PRÁCTICAS:

Condiciones, normas e instrucciones para la realización de este examen:

- Debes usar únicamente los recursos del laboratorio en *Linux*, en tu cuenta del *DSIC*. **NO** podrás utilizar, por lo tanto, portátiles, *tablets* o cualquier otro tipo de instrumento electrónico. **NO** tendrás acceso a Internet (ni al correo electrónico, ni a *PoliformaT*, ni a Dropbox, ni a cualquier otra web).
- Debes tener en el subdirectorio *DiscoW* de tu *Carpeta personal* (o *home*) el proyecto *BlueJ* *eda* que contiene la estructura de paquetes y las clases que has ido desarrollando en las prácticas.
- Este examen consta de los dos ejercicios que se describen más adelante. Tienes que resolverlos y entregarlos usando única y exclusivamente los programas (archivos *.class*) que te proporcionamos para ello; por tanto, **NO** tienes que hacer ningún tipo de entrega explícita a través del correo electrónico o de alguna herramienta *PoliformaT* (como *Tareas* o *Exámenes*). Puedes entregar (enviar) tantas soluciones como quieras pero solo se te asignará **la nota obtenida en el último envío**, aunque no sea la más alta que hayas obtenido; además, tu profesor de prácticas siempre podrá reevaluar y, en su caso, recalificar dicha solución, tanto si el programa la ha calificado como correcta o como incorrecta.

- Tienes que hacer, en este orden, lo siguiente:

1. Abre *BlueJ* y crea un nuevo paquete llamado *prueba2* en tu proyecto *eda*. Hecho esto, **sal** de *BlueJ*.
2. Copia en tu directorio *prueba2* (correspondiente al paquete *BlueJ* que acabas de crear) los siguientes (tres) archivos de la carpeta *asigDSIC/ETSINF/eda/prueba2*, disponible en tu *Carpeta personal* (o *home*): *TestPracts.class*, *T1Ejercicio.class* y *CorrectorEx.class*
3. Vuelve a abrir *BlueJ* y verás en su paquete *eda/prueba2* los peculiares iconos de las clases *TestPracts*, *T1Ejercicio* y *CorrectorEx*, que tienen en su parte inferior el texto *no source* para indicar que sólo pueden ser ejecutadas.

NOTA: si no puedes ver estos tres iconos es porque tu proyecto *eda* contiene una o más clases sin compilar o mal ubicadas (con un nombre o en un paquete incorrecto).

4. **Ejercicio 1 (3 puntos):**

Ejecuta el método *main* de la clase *TestPracts* para comprobar la corrección del código (de algunas de las clases) que has desarrollado en las dos últimas prácticas.

Nota: ¡El código que NO compile **NO** será evaluado!

5. **Ejercicio 2 (7 puntos):** resuelve el ejercicio que aparecerá en tu pantalla al ejecutar el *main* de la clase *T1Ejercicio*.

En la clase *Grafo*, diseña un método que, dado un vértice *v* de un Grafo, devuelve el vértice que se encuentra a mayor distancia de *v* siguiendo un camino mínimo, i.e. el “más alejado” de *v*.

La cabecera del método debe ser la siguiente:

```
/** Precondición: 0 <= v < numVertices() */ public int masLejosDe(int v)
```

Una vez resuelto, pulsa el botón *Enviar solución*.