

**Programación II: ficha con la descripción de las 10 primeras pruebas para la corrección de la práctica 2 (2019)**

<b>p01.java</b>	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
<b>p02.java</b>	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
<b>p03.java</b>	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
<b>p04.java</b>	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
<b>p05.java</b>	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
<b>p06.java</b>	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
<b>p07.java</b>	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
<b>p08.java</b>	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
<b>p09.java</b>	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
<b>p10.java</b>	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