

Programación II: ficha con la descripción de las 10 primeras pruebas para la corrección de la práctica 1 (2019)

p01.java	Se invoca el método add de Valores con diferentes valores y cadenas. Se invoca getNombre de Valores para comprobar que relaciones se han creado. Se invoca consulta de Valores con un conjunto de cadenas, para las cuales unas veces existe una relación creada y otras no. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p02.java	Se crean varios obtejos de tipo Coordinada, se comparan entre ellos y se calculan distancias entre ellos. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p03.java	Se invoca el método add de Valores con diferentes valores y cadenas. Se crea un fruto cuyo nombre existe en la clasificación de Valores y se transforma el fruto hasta que sea comestible. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p04.java	Se crea una huerta y una planta. Se invoca abona de la planta. Se invoca el método planta de la huerta con la planta. Se invoca abona de la planta. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p05.java	Se crea una huerta y varias plantas. Se invoca el método planta de la huerta con las plantas. Se invoca abona de la huerta para las distintas plantas. Se invoca getHuerto de la huerta. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p06.java	Se crea una huerta y una planta. Se invoca el método planta de la huerta con la planta. Se invoca abona de la planta hasta que genere su máximo número de frutos. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p07.java	Se crea una huerta y una planta. Se invoca el método planta de la huerta con la planta. Se invoca abona de la planta hasta que genere frutos y se invoca el método recolecta de la planta. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p08.java	Se crea una huerta y varias plantas. Se invoca el método planta de la huerta con las plantas. Se invoca abona de la huerta con las distintas plantas. Se invoca recolecta de la huerta. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p09.java	Se crea una huerta y varias plantas. Se invoca el método planta de la huerta con las plantas. Se invoca abona de la huerta con las distintas plantas. Se invoca arranca de la huerta con distintos valores. Se invoca abona de las plantas arrancadas. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5
p10.java	Se crean varias huertas y distintas coordenadas. Se invoca el método localiza de las distintas huertas con las distintas coordenadas, algunas más de una vez. Se muestra por pantalla el resultado de cada acción.	0.5