**EXAMEN 1**

**RETO DE PESOS**

1. MODIFICAREMOS LA INTERFAZ DE LA ACTIVIDAD 3 DE LA SIGUIENTE MANERA.
   1. AGREGAREMOS DOS CUADROS DE TEXTO, UNO ROTULADO COMO “VISIBLE” Y EL OTRO ROTULADO COMO “INVISIBLE”.

Patrón de fondo

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

1. DESCONECTAREMOS LA INTERFAZ DE LA MATRIZ LOGICA.
   1. COMO LO COMENTAMOS EN LA ACTIVIDAD 3, DESCONECTAREMOS LA MATRIZ LOGICA QUE SE GENERO PARA ALMACENAR LOS PASOS QUE EL AVATAR A DADO.
   2. EN ESTE SENTIDO, LA CANTIDAD DE EJECUCIONES QUE PONGAMOS EN INVISIBLE ESTARAN ASOCIADAS A EJECUCIONES DESCONECTADAS DE LA INTERFAS.
   3. CADA EJECUCION DEBE ALMACENAR INFORMACION EN LA MATRIZ LOGICA COMO EN LA ACTIVIDAD 3.
   4. EL PROCESO DARA INICIO CUANDO DEMOS CLICK EN EL BOTON INICIO.
2. ASOCIAREMOS LA EJECUCION VISIBLE A LA CANTIDAD DE EJECUCIONES VISIBLES.
   1. MANTENDREMOS LA FUNCIONALIDAD INICIAL ASOCIADAS A LA CANTIDAD DE VECES EN EL CAMPO “VISIBLE”.
3. EL BOTON RUBRICA:
   1. EN ESTE APARTADO USTEDES PROPONDRAN UNA RUBRICA DE EVALUACION QUE PERMITA IR ACOTANDO EL CONOCIMIENTO DEL AVATAR CON RESPECTO A DONDE SE ENCUENTRA LA SALIDA EN LA ESCENA. EL IDEAL SERIA CONSEGUIR UNA LINEA RECTA O SIMILAR AL ALGORITMO A\*.

**EJEMPLO DE ESCENARIO PARA CONSIDERAR.**

Gráfico, Gráfico de dispersión

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

EN ESTE EJEMPLO LO IDEAL ES QUE EL AVATAR TOME LA SALIDA SUPERIOR, PERO DADO EL ALGORITMO RANDOM ES PROBABLE QUE SE GENEREN MAS PESOS HACIA EL LADO IZQUIERDO.

**PISTA:**

RECUERDA QUE LOS PESOS ESTAN DADO POR DESPLAZAMIENTOS INDIVIDUALES, AHORA TENEMOS QUE PENSAR EN QUE CADA EJECUCION DEBERIA DE ALGUNA MANERA MODIFICAR DICHOS PESOS.