

PROGRAMACIÓN II  
EXAMEN BIMESTRALCÉDULA: 1755575709CÉDULA: 1752218931APELLIDO - NOMBRE: PROAÑO IAAACAPELLIDO - NOMBRE: Zambrano ThairFECHA: 29/02/2024FECHA: 29/02/2024

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.
- b. Cumplir 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, 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.

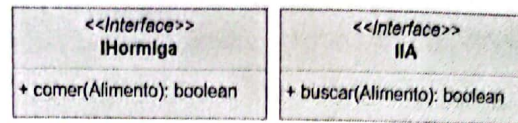
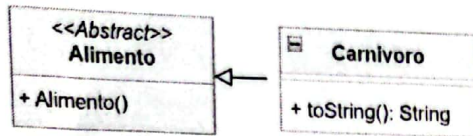
- a. Pantalla con la tabla detalle de hormigas y su clasificación (IdHormiga, códigoHormiga, clasificaciónHormiga)
- b. Pantalla con la tabla detalle de hormigas con y sin AntBot (IdHormiga, códigoHormiga, clasificaciónHormiga, SerieAntBot)
- c. Pantalla con la tabla detalle de hormigas con AntBot que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



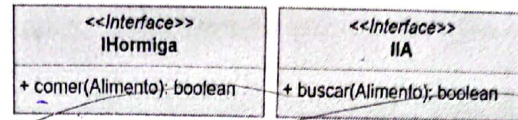
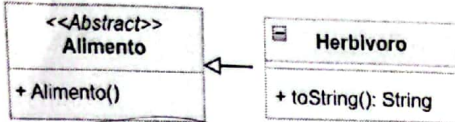
## REGLAS DE NEGOCIO INDIVIDUAL:

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

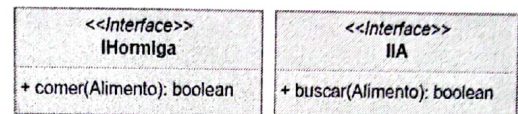
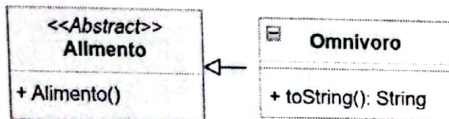
a. pares



b. impares



c. distintos



Diseñar un DTO que almacene las siguientes acciones:

- a. 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

- b. 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.
- c. 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>	a. <u>      </u>	a. <u>      </u>	+ Extra: <u>      </u> - Crash: <u>      </u>
b. <u>  0  </u>	b. <u>      </u>	b. <u>      </u>	
c. <u>  /  </u>	c. <u>      </u>	c. <u>      </u>	
d. <u>  /  </u>		d. <u>      </u>	
e. <u>  /  </u>		e. <u>      </u>	
f. <u>  0  </u>		f. <u>      </u>	
2			
NOTA TOTAL:			