Informe de Laboratorio 08

Tema: HashMap

Nota

Estudiante	Escuela	Asignatura
Jhonatan David Arias Quispe jariasq@unsa.edu.pe	Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas	Fundamentos de Programacion 2 Semestre: II Código: 1701213

Laboratorio	Tema	Duración
08	HashMap	04 horas

Semestre académico	Fecha de inicio	Fecha de entrega
2023 - B	Del 18 Octubre 2023	Al 23 Octubre 2023

1. Actividades

- Cree un Proyecto llamado Laboratorio8
- Usted deberá crear las dos clases Soldado.java y VideoJuego5.java. Puede reutilizar lo desarrollado en Laboratorios anteriores.
- Del Soldado nos importa el nombre, puntos de vida, fila y columna (posición en el tablero).
- El juego se desarrollará en el mismo tablero de los laboratorios anteriores. Para crear el tablero utilice la estructura de datos más adecuada.
- Tendrá 2 Ejércitos (usar HashMaps). Inicializar el tablero con n soldados aleatorios entre 1 y 10 para cada Ejército. Cada soldado tendrá un nombre autogenerado: Soldado0X1, Soldado1X1, etc., un valor de puntos de vida autogenerado aleatoriamente [1..5], la fila y columna también autogenerados aleatoriamente (no puede haber 2 soldados en el mismo cuadrado). Se debe mostrar el tablero con todos los soldados creados (distinguir los de un ejército de los del otro ejército). Además de los datos del Soldado con mayor vida de cada ejército, el promedio de puntos de vida de todos los soldados creados por ejército, los datos de todos los soldados por ejército en el orden que fueron creados y un ranking de poder de todos los soldados creados por ejército (del que tiene más nivel de vida al que tiene menos) usando 2 diferentes algoritmos de ordenamiento (indicar conclusiones respecto a este ordenamiento de HashMaps). Finalmente, que muestre qué ejército ganará la batalla (indicar la métrica usada para decidir al ganador de la batalla). Hacerlo como programa iterativo.

2. Equipos, materiales y temas utilizados

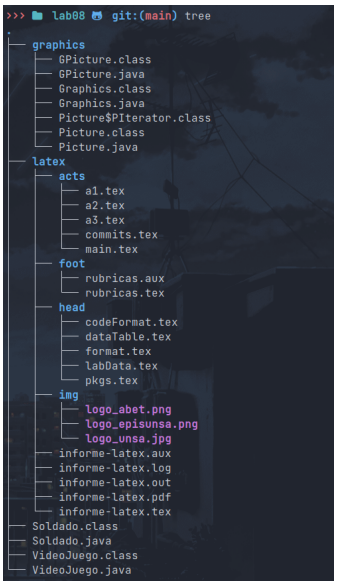
- Sistema Operativo ArchCraft GNU Linux 64 bits Kernell
- NeoVim
- OpenJDK 64-Bit 20.0.1
- Git 2.42.0
- Cuenta en GitHub con el correo institucional.
- Programación Orientada a Objetos.
- Creacion de programas con CLI
- Bilioteca Graphics (origen propio)

3. URL de Repositorio Github

- URL del Repositorio GitHub para clonar o recuperar.
- `https://github.com/JhonatanDczel/fp2-23b.git`
- URL para el laboratorio 08 en el Repositorio GitHub.
- `https://github.com/JhonatanDczel/fp2-23b/tree/main/fase02/lab08`
- El trabajo de este laboratorio es en su mayor parte lo mismo que en otros laboratorios, por lo que las variaciones seran minimas

4. Proyecto lab08

- Creamos un directorio en fase02 que contenga los archivos del laboratorio y copiamos los archivos del anterior laboratorio
- Para el tablero se usara un array bidimensional simple
- La estructura del laboratorio presente es:



5. Inicializando dos ejercitos

- Se necesitan crear dos ejercitos usando HashMap, para lo que crearemos un nuevo metodo que nos permita hacerlo

```
public static HashMap<String, Soldado> initializeArmyHashMap(int n, boolean negro){

   int promLife = 0;
   Random rand = new Random();
   int randNum = rand.nextInt(10) + 1;
   HashMap<String, Soldado> army = new HashMap<>();

   for(int i = 0; i < randNum; i++){
     String nombre = "Soldado " + n + "x" + i;
     army.put(nombre,new Soldado(nombre));
     army.get(nombre).setNegro(negro);
     army.get(nombre).setLife(rand.nextInt(5) + 1);
     if(army.get(nombre).getLife() > maxLife.getLife())
       maxLife = army.get(nombre);
     promLife += army.get(nombre).getLife();
     genColumnRow(army.get(nombre));
   }
   promLife = promLife / army.size();
   promedio = (promLife + promedio) / 2;
   return army;

 }
```

- El codigo es una adaptacion de la generacion normal de ejercitos en un array
- Con la diferencia de que los soldados creados estaran conforme en cantidad con el ultimo parametro que se le pase al metodo
- Los objetos Soldado se guardan como valores de las claves que son sus nombres
- Los otros dos parametros que recibe son n (numero identificador del ejercito) y negro (variable booleana que representa la coloracion de un ejercito)
- Para acceder a los Soldados y ponerlos se hacen uso de metodos de HashMap
- Se cumple con las especificaciones:
  - Numero aleatorio entre 1 y 10
  - Vida aleatoria entre 1 y 5
  - Nombre autogenerado para cada uno
  - Que no hayan dos soldados en una misma casilla, esto se lograra con el siguiente metodo que situa a los soldados sobre el tablero:

```
 public static void genColumnRow(Soldado s){
   Random rand = new Random();
   int column;
   int row;
   do {
     column = rand.nextInt(10);
     row = rand.nextInt(10);
   } while(!isEmpty(column, row));
   s.setColumn(column);
   s.setRow(row);
   board[row][column] = s;
 }
```

- Este codigo consiste principalmente de un bucle do while
- La condicion de parada es que se haya encontrado un sitio vacio para el lugar que se prueba en cada iteracion
- Se usa un metodo auxiliar que devuelve un valor de tipo booleano, es este:

```
public static boolean isEmpty(int column, int row){
  return board[row][column] == null;
}
```

- Este codigo verifica si el espacio en el que queremos insertar un objeto ya esta ocupado por otro

6. Mostrando el tablero por pantalla

- Para generar la grafica nos apoyaremos de la biblioteca graphics, desarrollada el anterior semestre
- Tendremos dos maneras de manejar la grafica, la primera es un array dibimensional, que contiene las unbicaciones de los soldados en el tablero, y la segunda es un objeto de tipo Picture que contiene la representacion grafica del tablero en un determinado momento
- Para eso necesitaremos dos metodos, el primero de ellos genera un tablero a partir de un array bidimensional (Atributo global)

```
public static void makeGBoard(){
   for(int i = 0; i < 10; i++){
     Picture fila = null;
     for(int j = 0; j < 10; j++){
       Picture c = Picture.casilleroBlanco();
       if(board[i][j] != null){
         c = Picture.soldier().superponer(c);
         if(board[i][j].isNegro())
           c = Picture.soldier().invertir().superponer(c);
       }
       if(j == 0){
         fila = c;
         continue;
       }
       fila = fila.alLado(c);
     }
     if(i == 0){
       gBoard = fila;
       continue;
     }
     gBoard = gBoard.encima(fila);
   }
 }
```

- El metodo itera sobre todos los elementos del array bidimensional "board"
- Con esto contruye el tablero tomando uno a uno sus elementos, en caso de haber un null en cierta posicion, solo imprime un casillero en blanco, en caso de haber un soldado, se pregunta si este tiene coloracion negro, en cuyo caso imprime un soldado negro sobre un fondo blanco, y caso contrario imprime un soldado blanco en casillero blanco
- El segundo metodo que usamos es el que agarra un objeto Picture, y lo grafica:

```
1 public static void displayBoard(){
2   Graphics g = new Graphics(gBoard);
3   g.print();
4 }
```

- El metodo es arto simple, agarra un objeto Picture, genera un nuevo objeto Graphics a partir de el, y lo muestra en pantalla

7. Commits mas importantes

- A continuacion se muestran los commits mas importantes

Listing 1: commits mas importantes

8. Rúbricas

8.1. Rúbrica para el contenido del Informe y demostración

- El alumno debe marcar o dejar en blanco en celdas de la columna **Checklist** si cumplio con el ítem correspondiente.
- El alumno debe autocalificarse en la columna **Estudiante** de acuerdo a la siguiente tabla:

Tabla 1: Niveles de desempeño

	Nivel			
Puntos	Insatisfactorio 25 %	En Proceso 50 %	Satisfactorio 75 %	Sobresaliente 100 %
2.0	0.5	1.0	1.5	2.0
4.0	1.0	2.0	3.0	4.0

Tabla 2: Rúbrica para contenido del Informe y demostración

Contenido y demostración		Puntos	Checklist	Estudiante	Profesor
1. GitHub	Hay enlace URL activo del directorio para el laboratorio hacia su repositorio GitHub con código fuente terminado y fácil de revisar.	2	X	2	
2. Commits	Hay capturas de pantalla de los commits más importantes con sus explicaciones detalladas. (El profesor puede preguntar para refrendar calificación).	4	X	4	
3. Código fuente	Hay porciones de código fuente importantes con numeración y explicaciones detalladas de sus funciones.	2	X	2	
4. Ejecución	Se incluyen ejecuciones/pruebas del código fuente explicadas gradualmente.	2	X	2	
5. Pregunta	Se responde con completitud a la pregunta formulada en la tarea. (El profesor puede preguntar para refrendar calificación).	2	X	2	
6. Fechas	Las fechas de modificación del código fuente estan dentro de los plazos de fecha de entrega establecidos.	2	X	2	
7. Ortografía	El documento no muestra errores ortográficos.	2	X	2	
8. Madurez	El Informe muestra de manera general una evolución de la madurez del código fuente, explicaciones puntuales pero precisas y un acabado impecable. (El profesor puede preguntar para refrendar calificación).	4	X	3	
Total		20		19	