

	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
<p>Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p>Aprobación: 2022/03/01</p>	<p>Código: GUIA-PRLE-001</p>	<p>Página: 1</p>

## INFORME DE LABORATORIO

### (formato estudiante)

INFORMACIÓN BÁSICA					
<b>ASIGNATURA:</b>	<i>LABORATORIO - Fundamentos de la programación</i>				
<b>TÍTULO DE LA PRÁCTICA:</b>	<i>Colocar el título de la práctica realizada</i>				
<b>NÚMERO DE PRÁCTICA:</b>	<i>5</i>	<b>AÑO LECTIVO:</b>	<i>2024</i>	<b>NRO. SEMESTRE:</b>	<i>II</i>
<b>FECHA DE PRESENTACIÓN</b>	<i>18/10/2024</i>	<b>HORA DE PRESENTACIÓN</b>	<i>06/00/00</i>		
<b>INTEGRANTE (s)</b> <i>Karla M. Bedregal Coaguila</i>				<b>NOTA (0-20)</b>	<i>Nota colocada por el docente</i>
<b>DOCENTE(s):</b> <i>Lino Jose Pinto Oppe</i>					

RESULTADOS Y PRUEBAS
<b>I. EJERCICIOS RESUELTOS:</b> Clase Soldado.java

```
1  // Autor: Karla Bedregal Coaguila
2  //Laboratorio 05 */
3  package laboratorio05_karlabedregal;
4  public class Soldado {
5      private String nombre;
6      private int nivelVida;
7      private int fila;
8      private String columna;
9
10     // Constructor
11     public void setNombre (String nom) {
12         nombre = nom;
13     }
14     public void setNivelVida (int nivel) {
15         nivelVida = nivel;
16     }
17     public void setFila (int fil) {
18         fila = fil;
19     }
20     public void setColumna (String colum) {
21         columna = colum;
22     }
23     // Métodos accesorios
24     public String getNombre() {
25         return nombre;
26     }
27     public int getNivelVida() {
28         return nivelVida;
29     }
30     public int getFila(){
31         return fila;
32     }
33     public String getColumna(){
34         return columna;
35     }
36
37     // Método para mostrar información del soldado
38     public String toString() {
39         return "Nombre: " + nombre + "\t| Nivel de vida: " + nivelVida
40             + "\t| Posicion: " + fila + columna;
41     }
42 }
```

```
1  /* Autor: Karla Bedregal Coaguila
2  Laboratorio 05 */
3  package laboratorio05_karlabedregal;
4  import java.util.*;
5  public class VideoJuego2 {
6      Run | Debug
7      public static void main(String[] args) {
8
9          Random rand = new Random();
10
11          int numSoldados = rand.nextInt(bound:9) + 1;
12          Soldado [][] soldados = new Soldado [numSoldados][];
13          int cont = 0;
14
15          for (int i = 0; i < soldados.length; i++) {
16              int numColumnas = rand.nextInt(bound:9) + 1;
17              soldados[i] = new Soldado[numColumnas];
18
19              for (int j = 0; j < soldados[i].length; j++) {
20                  String nombre = "Soldado" + cont;
21                  cont++;
22
23                  int nivelVida = rand.nextInt(bound:4) + 1;
24                  int fila;
25
26                  String columna;
27
28                  do {
29                      fila = rand.nextInt(bound:9) + 1;
30                      char letraRandom = (char) ('a' + rand.nextInt(bound:10));
31                      columna = Character.toString(letraRandom);
32                  } while (posicionOcupada(soldados, fila, columna));
33
34                  soldados [i][j] = new Soldado();
35
36                  soldados [i][j].setNombre(nombre);
37                  soldados [i][j].setNivelVida(nivelVida);
38                  soldados [i][j].setFila(fila);
39                  soldados [i][j].setColumna(columna);
40
41              }
42          }
43
44          System.out.println(x:"Soldados creados: ");
45          mostrarSoldados(soldados);
46          mayorVida(soldados);
47          promedioVida(soldados);
48          nivelVida(soldados);
49          datosOrden(soldados);
50          rankingPoder(soldados);
51          rankingPoder2(soldados);
52      }
```

```
49 public static boolean posicionOcupada (Soldado[][] soldados, int fila, String columna) {
50     for (Soldado [] c : soldados) {
51         if (c != null) {
52             for (Soldado s : c) {
53                 if (s != null && s.getFila() == fila && s.getColumna().equals(columna)) {
54                     return true;
55                 }
56             }
57         }
58     }
59     return false;
60 }
61
62 public static void mostrarSoldados(Soldado [][] sold) {
63     System.out.println(x:"\nSoldados: ");
64     for (Soldado[] c : sold) {
65         for (Soldado s : c) {
66             System.out.println(s);
67         }
68     }
69 }
70
71 public static void mayorVida (Soldado [][] sold) {
72     System.out.println(x:"\nSoldado con mayor nivel de vida: ");
73     Soldado mayor = sold[0][0];
74     for (int i = 0; i < sold.length; i++) {
75         for (int j = 0; j < sold[i].length; j++) {
76             if (sold[i][j].getNivelVida() > mayor.getNivelVida()) {
77                 mayor = sold[i][j];
78             }
79         }
80     }
81     System.out.println(mayor);
82 }
```

```
84     public static double promedioVida (Soldado [][] sold) {
85         System.out.println(x:"\nPromedio de nivel de vida de soldados creados: ");
86         int suma = 0;
87         int c = 0;
88         for (int i = 0; i < sold.length; i++) {
89             for (int j = 0; j < sold[i].length; j++) {
90                 suma += sold [i][j].getNivelVida();
91                 c = c + 1;
92             }
93         }
94         double promedio = (double) suma / c;
95         System.out.println(promedio);
96         return promedio;
97     }
98
99     public static int nivelVida (Soldado [][] sold) {
100         System.out.println(x:"\nNivel de vida del ejército: ");
101         int suma = 0;
102         int contador = 0;
103         for (int i = 0; i < sold.length; i++) {
104             for (int j = 0; j < sold[i].length; j++) {
105                 if (sold[i][j] != null) {
106                     suma += sold[i][j].getNivelVida();
107                     contador++;
108                 }
109             }
110         }
111         System.out.println("Total Nivel de Vida: " + suma);
112         System.out.println("Número de Soldados: " + contador);
113         return suma;
114     }
115 }
```

```
116 public static void datosOrden (Soldado [][] sold) {
117     System.out.println(x:"\nOrden en que fueron creados: ");
118     int contador = 1; // Contador para imprimir el número
119     for (Soldado[] fila : sold) {
120         for (Soldado s : fila) {
121             System.out.println(contador + " -> " + s);
122             contador++;
123         }
124     }
125 }
126
127 public static void rankingPoder (Soldado [][] sold) {
128     System.out.println(x:"\nRanking de poder por ordenamiento burbuja: ");
129     for (int i = 0; i < sold.length; i++) {
130         for (int j = 0; j < sold[i].length - 1; j++) {
131             for (int k = 0; k < sold[i].length - j - 1; k++) {
132                 if (sold[i][k].getNivelVida() < sold[i][k + 1].getNivelVida()) {
133                     Soldado temp = sold[i][k];
134                     sold[i][k] = sold[i][k + 1];
135                     sold[i][k + 1] = temp;
136                 }
137             }
138         }
139     }
140     mostrarSoldados(sold);
141 }
```

```
142
143 public static void rankingPoder2 (Soldado [][] sold) {
144     System.out.println(x:"\nRanking de poder por ordenamiento selección: ");
145     for (int i = 0; i < sold.length; i++) {
146         for (int j = 0; j < sold[i].length - 1; j++) {
147             int max = j;
148             for (int k = j + 1; k < sold[i].length; k++) {
149                 if (sold[i][k].getNivelVida() > sold[i][max].getNivelVida()) {
150                     max = k;
151                 }
152             }
153             Soldado temp = sold[i][max];
154             sold[i][max] = sold[i][j];
155             sold[i][j] = temp;
156         }
157     }
158     mostrarSoldados(sold);
159 }
160 }
```



## II. PRUEBAS

### EJECUCIÓN: Mostrar soldados creados

Soldados creados:

Soldados:

Nombre: Soldado0	Nivel de vida: 1	Posicion: 7a
Nombre: Soldado1	Nivel de vida: 1	Posicion: 5g
Nombre: Soldado2	Nivel de vida: 3	Posicion: 8g
Nombre: Soldado3	Nivel de vida: 3	Posicion: 7j
Nombre: Soldado4	Nivel de vida: 2	Posicion: 9c
Nombre: Soldado5	Nivel de vida: 1	Posicion: 7h
Nombre: Soldado6	Nivel de vida: 1	Posicion: 5e
Nombre: Soldado7	Nivel de vida: 2	Posicion: 6f
Nombre: Soldado8	Nivel de vida: 2	Posicion: 2f
Nombre: Soldado9	Nivel de vida: 3	Posicion: 6g
Nombre: Soldado10	Nivel de vida: 1	Posicion: 4g
Nombre: Soldado11	Nivel de vida: 3	Posicion: 9a
Nombre: Soldado12	Nivel de vida: 4	Posicion: 6d
Nombre: Soldado13	Nivel de vida: 3	Posicion: 9i
Nombre: Soldado14	Nivel de vida: 2	Posicion: 2i
Nombre: Soldado15	Nivel de vida: 4	Posicion: 9b
Nombre: Soldado16	Nivel de vida: 3	Posicion: 7g
Nombre: Soldado17	Nivel de vida: 1	Posicion: 8j
Nombre: Soldado18	Nivel de vida: 2	Posicion: 8e
Nombre: Soldado19	Nivel de vida: 1	Posicion: 4c
Nombre: Soldado20	Nivel de vida: 3	Posicion: 1h
Nombre: Soldado21	Nivel de vida: 2	Posicion: 5i
Nombre: Soldado22	Nivel de vida: 4	Posicion: 4d
Nombre: Soldado23	Nivel de vida: 2	Posicion: 1c
Nombre: Soldado24	Nivel de vida: 2	Posicion: 2d
Nombre: Soldado25	Nivel de vida: 1	Posicion: 9e
Nombre: Soldado26	Nivel de vida: 2	Posicion: 5h
Nombre: Soldado27	Nivel de vida: 3	Posicion: 3c
Nombre: Soldado28	Nivel de vida: 3	Posicion: 3e
Nombre: Soldado29	Nivel de vida: 4	Posicion: 1i
Nombre: Soldado30	Nivel de vida: 4	Posicion: 6j
Nombre: Soldado31	Nivel de vida: 3	Posicion: 2e
Nombre: Soldado32	Nivel de vida: 1	Posicion: 3i
Nombre: Soldado33	Nivel de vida: 4	Posicion: 4b
Nombre: Soldado34	Nivel de vida: 4	Posicion: 3g
Nombre: Soldado35	Nivel de vida: 1	Posicion: 8c
Nombre: Soldado36	Nivel de vida: 1	Posicion: 7b
Nombre: Soldado37	Nivel de vida: 4	Posicion: 1e
Nombre: Soldado38	Nivel de vida: 1	Posicion: 1f
Nombre: Soldado39	Nivel de vida: 3	Posicion: 8a
Nombre: Soldado40	Nivel de vida: 2	Posicion: 6c
Nombre: Soldado41	Nivel de vida: 2	Posicion: 7i
Nombre: Soldado42	Nivel de vida: 4	Posicion: 8h
Nombre: Soldado43	Nivel de vida: 2	Posicion: 3a
Nombre: Soldado44	Nivel de vida: 2	Posicion: 8i
Nombre: Soldado45	Nivel de vida: 2	Posicion: 7f
Nombre: Soldado46	Nivel de vida: 4	Posicion: 1d

	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
<p>Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p>Aprobación: 2022/03/01</p>	<p>Código: GUIA-PRLE-001</p>	<p>Página: 8</p>

## Soldado con mayor nivel de vida

### Promedio de vida de los soldados creados

#### Nivel de vida del ejercito (suma):

```
Soldado con mayor nivel de vida:
Nombre: Soldado12      | Nivel de vida: 4      | Posicion: 6d

Promedio de nivel de vida de soldados creados:
2.404255319148936

Nivel de vida del ejército:
Total Nivel de Vida: 113
Número de Soldados: 47
```



**Orden en el que fueron creados:**

Orden en que fueron creados:

1 -> Nombre: Soldado0	Nivel de vida: 1	Posicion: 7a
2 -> Nombre: Soldado1	Nivel de vida: 1	Posicion: 5g
3 -> Nombre: Soldado2	Nivel de vida: 3	Posicion: 8g
4 -> Nombre: Soldado3	Nivel de vida: 3	Posicion: 7j
5 -> Nombre: Soldado4	Nivel de vida: 2	Posicion: 9c
6 -> Nombre: Soldado5	Nivel de vida: 1	Posicion: 7h
7 -> Nombre: Soldado6	Nivel de vida: 1	Posicion: 5e
8 -> Nombre: Soldado7	Nivel de vida: 2	Posicion: 6f
9 -> Nombre: Soldado8	Nivel de vida: 2	Posicion: 2f
10 -> Nombre: Soldado9	Nivel de vida: 3	Posicion: 6g
11 -> Nombre: Soldado10	Nivel de vida: 1	Posicion: 4g
12 -> Nombre: Soldado11	Nivel de vida: 3	Posicion: 9a
13 -> Nombre: Soldado12	Nivel de vida: 4	Posicion: 6d
14 -> Nombre: Soldado13	Nivel de vida: 3	Posicion: 9i
15 -> Nombre: Soldado14	Nivel de vida: 2	Posicion: 2i
16 -> Nombre: Soldado15	Nivel de vida: 4	Posicion: 9b
17 -> Nombre: Soldado16	Nivel de vida: 3	Posicion: 7g
18 -> Nombre: Soldado17	Nivel de vida: 1	Posicion: 8j
19 -> Nombre: Soldado18	Nivel de vida: 2	Posicion: 8e
20 -> Nombre: Soldado19	Nivel de vida: 1	Posicion: 4c
21 -> Nombre: Soldado20	Nivel de vida: 3	Posicion: 1h
22 -> Nombre: Soldado21	Nivel de vida: 2	Posicion: 5i
23 -> Nombre: Soldado22	Nivel de vida: 4	Posicion: 4d
24 -> Nombre: Soldado23	Nivel de vida: 2	Posicion: 1c
25 -> Nombre: Soldado24	Nivel de vida: 2	Posicion: 2d
26 -> Nombre: Soldado25	Nivel de vida: 1	Posicion: 9e
27 -> Nombre: Soldado26	Nivel de vida: 2	Posicion: 5h
28 -> Nombre: Soldado27	Nivel de vida: 3	Posicion: 3c
29 -> Nombre: Soldado28	Nivel de vida: 3	Posicion: 3e
30 -> Nombre: Soldado29	Nivel de vida: 4	Posicion: 1i
31 -> Nombre: Soldado30	Nivel de vida: 4	Posicion: 6j
32 -> Nombre: Soldado31	Nivel de vida: 3	Posicion: 2e
33 -> Nombre: Soldado32	Nivel de vida: 1	Posicion: 3i
34 -> Nombre: Soldado33	Nivel de vida: 4	Posicion: 4b
35 -> Nombre: Soldado34	Nivel de vida: 4	Posicion: 3g
36 -> Nombre: Soldado35	Nivel de vida: 1	Posicion: 8c
37 -> Nombre: Soldado36	Nivel de vida: 1	Posicion: 7b
38 -> Nombre: Soldado37	Nivel de vida: 4	Posicion: 1e
39 -> Nombre: Soldado38	Nivel de vida: 1	Posicion: 1f
40 -> Nombre: Soldado39	Nivel de vida: 3	Posicion: 8a
41 -> Nombre: Soldado40	Nivel de vida: 2	Posicion: 6c
42 -> Nombre: Soldado41	Nivel de vida: 2	Posicion: 7i
43 -> Nombre: Soldado42	Nivel de vida: 4	Posicion: 8h
44 -> Nombre: Soldado43	Nivel de vida: 2	Posicion: 3a
45 -> Nombre: Soldado44	Nivel de vida: 2	Posicion: 8i
46 -> Nombre: Soldado45	Nivel de vida: 2	Posicion: 7f
47 -> Nombre: Soldado46	Nivel de vida: 4	Posicion: 1d

## Ordenamiento burbuja:

Ranking de poder por ordenamiento burbuja:

Soldados:

Nombre: Soldado2	Nivel de vida: 3	Posicion: 8g
Nombre: Soldado3	Nivel de vida: 3	Posicion: 7j
Nombre: Soldado4	Nivel de vida: 2	Posicion: 9c
Nombre: Soldado7	Nivel de vida: 2	Posicion: 6f
Nombre: Soldado0	Nivel de vida: 1	Posicion: 7a
Nombre: Soldado1	Nivel de vida: 1	Posicion: 5g
Nombre: Soldado5	Nivel de vida: 1	Posicion: 7h
Nombre: Soldado6	Nivel de vida: 1	Posicion: 5e
Nombre: Soldado12	Nivel de vida: 4	Posicion: 6d
Nombre: Soldado15	Nivel de vida: 4	Posicion: 9b
Nombre: Soldado9	Nivel de vida: 3	Posicion: 6g
Nombre: Soldado11	Nivel de vida: 3	Posicion: 9a
Nombre: Soldado13	Nivel de vida: 3	Posicion: 9i
Nombre: Soldado8	Nivel de vida: 2	Posicion: 2f
Nombre: Soldado14	Nivel de vida: 2	Posicion: 2i
Nombre: Soldado10	Nivel de vida: 1	Posicion: 4g
Nombre: Soldado22	Nivel de vida: 4	Posicion: 4d
Nombre: Soldado16	Nivel de vida: 3	Posicion: 7g
Nombre: Soldado20	Nivel de vida: 3	Posicion: 1h
Nombre: Soldado18	Nivel de vida: 2	Posicion: 8e
Nombre: Soldado21	Nivel de vida: 2	Posicion: 5i
Nombre: Soldado23	Nivel de vida: 2	Posicion: 1c
Nombre: Soldado17	Nivel de vida: 1	Posicion: 8j
Nombre: Soldado19	Nivel de vida: 1	Posicion: 4c
Nombre: Soldado29	Nivel de vida: 4	Posicion: 1i
Nombre: Soldado30	Nivel de vida: 4	Posicion: 6j
Nombre: Soldado27	Nivel de vida: 3	Posicion: 3c
Nombre: Soldado28	Nivel de vida: 3	Posicion: 3e
Nombre: Soldado31	Nivel de vida: 3	Posicion: 2e
Nombre: Soldado24	Nivel de vida: 2	Posicion: 2d
Nombre: Soldado26	Nivel de vida: 2	Posicion: 5h
Nombre: Soldado25	Nivel de vida: 1	Posicion: 9e
Nombre: Soldado32	Nivel de vida: 1	Posicion: 3i
Nombre: Soldado33	Nivel de vida: 4	Posicion: 4b
Nombre: Soldado34	Nivel de vida: 4	Posicion: 3g
Nombre: Soldado35	Nivel de vida: 1	Posicion: 8c
Nombre: Soldado36	Nivel de vida: 1	Posicion: 7b
Nombre: Soldado37	Nivel de vida: 4	Posicion: 1e
Nombre: Soldado39	Nivel de vida: 3	Posicion: 8a
Nombre: Soldado40	Nivel de vida: 2	Posicion: 6c
Nombre: Soldado41	Nivel de vida: 2	Posicion: 7i
Nombre: Soldado38	Nivel de vida: 1	Posicion: 1f
Nombre: Soldado42	Nivel de vida: 4	Posicion: 8h
Nombre: Soldado46	Nivel de vida: 4	Posicion: 1d
Nombre: Soldado43	Nivel de vida: 2	Posicion: 3a
Nombre: Soldado44	Nivel de vida: 2	Posicion: 8i
Nombre: Soldado45	Nivel de vida: 2	Posicion: 7f

### Ordenamiento por selección:

Ranking de poder por ordenamiento selección:

Soldados:



Nombre: Soldado2	Nivel de vida: 3	Posicion: 8g
Nombre: Soldado3	Nivel de vida: 3	Posicion: 7j
Nombre: Soldado4	Nivel de vida: 2	Posicion: 9c
Nombre: Soldado7	Nivel de vida: 2	Posicion: 6f
Nombre: Soldado0	Nivel de vida: 1	Posicion: 7a
Nombre: Soldado1	Nivel de vida: 1	Posicion: 5g
Nombre: Soldado5	Nivel de vida: 1	Posicion: 7h
Nombre: Soldado6	Nivel de vida: 1	Posicion: 5e
Nombre: Soldado12	Nivel de vida: 4	Posicion: 6d
Nombre: Soldado15	Nivel de vida: 4	Posicion: 9b
Nombre: Soldado9	Nivel de vida: 3	Posicion: 6g
Nombre: Soldado11	Nivel de vida: 3	Posicion: 9a
Nombre: Soldado13	Nivel de vida: 3	Posicion: 9i
Nombre: Soldado8	Nivel de vida: 2	Posicion: 2f
Nombre: Soldado14	Nivel de vida: 2	Posicion: 2i
Nombre: Soldado10	Nivel de vida: 1	Posicion: 4g
Nombre: Soldado22	Nivel de vida: 4	Posicion: 4d
Nombre: Soldado16	Nivel de vida: 3	Posicion: 7g
Nombre: Soldado20	Nivel de vida: 3	Posicion: 1h
Nombre: Soldado18	Nivel de vida: 2	Posicion: 8e
Nombre: Soldado21	Nivel de vida: 2	Posicion: 5i
Nombre: Soldado23	Nivel de vida: 2	Posicion: 1c
Nombre: Soldado17	Nivel de vida: 1	Posicion: 8j
Nombre: Soldado19	Nivel de vida: 1	Posicion: 4c
Nombre: Soldado29	Nivel de vida: 4	Posicion: 1i
Nombre: Soldado30	Nivel de vida: 4	Posicion: 6j
Nombre: Soldado27	Nivel de vida: 3	Posicion: 3c
Nombre: Soldado30	Nivel de vida: 4	Posicion: 6j
Nombre: Soldado27	Nivel de vida: 3	Posicion: 3c
Nombre: Soldado27	Nivel de vida: 3	Posicion: 3c
Nombre: Soldado28	Nivel de vida: 3	Posicion: 3e
Nombre: Soldado28	Nivel de vida: 3	Posicion: 3e
Nombre: Soldado31	Nivel de vida: 3	Posicion: 2e
Nombre: Soldado31	Nivel de vida: 3	Posicion: 2e
Nombre: Soldado24	Nivel de vida: 2	Posicion: 2d
Nombre: Soldado24	Nivel de vida: 2	Posicion: 2d
Nombre: Soldado26	Nivel de vida: 2	Posicion: 5h
Nombre: Soldado25	Nivel de vida: 1	Posicion: 9e
Nombre: Soldado25	Nivel de vida: 1	Posicion: 9e

Nombre: Soldado32	Nivel de vida: 1	Posicion: 3i
Nombre: Soldado33	Nivel de vida: 4	Posicion: 4b
Nombre: Soldado34	Nivel de vida: 4	Posicion: 3g
Nombre: Soldado35	Nivel de vida: 1	Posicion: 8c
Nombre: Soldado32	Nivel de vida: 1	Posicion: 3i
Nombre: Soldado33	Nivel de vida: 4	Posicion: 4b
Nombre: Soldado34	Nivel de vida: 4	Posicion: 3g
Nombre: Soldado35	Nivel de vida: 1	Posicion: 8c
Nombre: Soldado36	Nivel de vida: 1	Posicion: 7b
Nombre: Soldado33	Nivel de vida: 4	Posicion: 4b
Nombre: Soldado34	Nivel de vida: 4	Posicion: 3g
Nombre: Soldado35	Nivel de vida: 1	Posicion: 8c
Nombre: Soldado36	Nivel de vida: 1	Posicion: 7b
Nombre: Soldado34	Nivel de vida: 4	Posicion: 3g
Nombre: Soldado35	Nivel de vida: 1	Posicion: 8c
Nombre: Soldado36	Nivel de vida: 1	Posicion: 7b
Nombre: Soldado35	Nivel de vida: 1	Posicion: 8c
Nombre: Soldado36	Nivel de vida: 1	Posicion: 7b
Nombre: Soldado36	Nivel de vida: 1	Posicion: 7b
Nombre: Soldado37	Nivel de vida: 4	Posicion: 1e
Nombre: Soldado37	Nivel de vida: 4	Posicion: 1e
Nombre: Soldado39	Nivel de vida: 3	Posicion: 8a
Nombre: Soldado40	Nivel de vida: 2	Posicion: 6c
Nombre: Soldado40	Nivel de vida: 2	Posicion: 6c
Nombre: Soldado41	Nivel de vida: 2	Posicion: 7i
Nombre: Soldado41	Nivel de vida: 2	Posicion: 7i
Nombre: Soldado38	Nivel de vida: 1	Posicion: 1f
Nombre: Soldado42	Nivel de vida: 4	Posicion: 8h
Nombre: Soldado46	Nivel de vida: 4	Posicion: 1d
Nombre: Soldado43	Nivel de vida: 2	Posicion: 3a
Nombre: Soldado44	Nivel de vida: 2	Posicion: 8i
Nombre: Soldado42	Nivel de vida: 4	Posicion: 8h
Nombre: Soldado46	Nivel de vida: 4	Posicion: 1d
Nombre: Soldado43	Nivel de vida: 2	Posicion: 3a
Nombre: Soldado44	Nivel de vida: 2	Posicion: 8i
Nombre: Soldado43	Nivel de vida: 2	Posicion: 3a
Nombre: Soldado44	Nivel de vida: 2	Posicion: 8i
Nombre: Soldado44	Nivel de vida: 2	Posicion: 8i
Nombre: Soldado45	Nivel de vida: 2	Posicion: 7f

### III. CUESTIONARIO:

¿Con qué valores comprobaste que tu práctica estuviera correcta?

Al terminar el código ejecuté. el documento de visual studio code. Los métodos dieron como resultado lo programado, aunque los de ordenamiento fueron más complicados.

	<p style="text-align: center;"><b>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN</b>  <b>FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS</b>  <b>ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</b></p>	
<p style="text-align: center;"><b>Formato:</b> Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p><b>Aprobación:</b> 2022/03/01</p>	<p><b>Código:</b> GUIA-PRLE-001</p>	<p><b>Página:</b> 13</p>

¿Qué resultado esperabas obtener para cada valor de entrada?

Esperaba que los métodos dieran como resultado lo que el laboratorio pedía. Funcionó en la primera parte, aunque tuve problema con los métodos de ordenamiento finales.

¿Qué valor o comportamiento obtuviste para cada valor de entrada?

Para cada valor de entrada, se obtuvo un valor diferente. Se aplicaron números y letras de la clase Random, y al final obtuvimos un valor random de soldados también.

## COMMITTS:

### Commits

History for `avance-lab-05` / `lab05` on `master`

🔍 All users ▾

📅 All time ▾

↶ Commits on Oct 15, 2024

subiendo avance a github de lab 05

 KariaBedregal committed 3 days ago

2dd53a2   

↶ End of commit history for this file

Commit del 1er avance



```
Usuario24B@DESKTOP-QC88NQH MINGW64 ~/karlita/Laboratorio05_KarlaBedregal (master)
$ git init
Initialized empty Git repository in C:/Users/Usuario24B/karlita/Laboratorio05_KarlaBedregal/.git/
```

```
Usuario24B@DESKTOP-QC88NQH MINGW64 ~/karlita/Laboratorio05_KarlaBedregal (master)
$ git git config user.name "KarlaBedregal"
git: 'git' is not a git command. See 'git --help'.
```

The most similar command is  
init

```
Usuario24B@DESKTOP-QC88NQH MINGW64 ~/karlita/Laboratorio05_KarlaBedregal (master)
$ git config user.name "KarlaBedregal"
```

```
Usuario24B@DESKTOP-QC88NQH MINGW64 ~/karlita/Laboratorio05_KarlaBedregal (master)
$ git config user.email "kbedregalc@unsa.edu.pe"
```

```
Usuario24B@DESKTOP-QC88NQH MINGW64 ~/karlita/Laboratorio05_KarlaBedregal (master)
$ git commit -m "subiendo lab05"
On branch master
```

Initial commit

```
Untracked files:
  (use "git add <file>..." to include in what will be committed)
  Soldado.java
  VideoJuego2.java
```

nothing added to commit but untracked files present (use "git add" to track)

```
Usuario24B@DESKTOP-QC88NQH MINGW64 ~/karlita/Laboratorio05_KarlaBedregal (master)
$ git add .
```

```
Usuario24B@DESKTOP-QC88NQH MINGW64 ~/karlita/Laboratorio05_KarlaBedregal (master)
$ git commit -m "subiendo lab05"
[master (root-commit) 1212fb7] subiendo lab05
 2 files changed, 202 insertions(+)
 create mode 100644 Soldado.java
 create mode 100644 VideoJuego2.java
```

```
Usuario24B@DESKTOP-QC88NQH MINGW64 ~/karlita/Laboratorio05_KarlaBedregal (master)
$ git remote add origin https://github.com/KarlaBedregal/Lab05---Karlita.git
```

```
Usuario24B@DESKTOP-QC88NQH MINGW64 ~/karlita/Laboratorio05_KarlaBedregal (master)
$ git push -u origin master
```

	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
<p><b>Formato:</b> Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p><b>Aprobación:</b> 2022/03/01</p>	<p><b>Código:</b> GUIA-PRLE-001</p>	<p><b>Página:</b> 15</p>

Link del repositorio de los laboratorios:

<https://github.com/KarlaBedregal/Fundamentos2-LABORATORIO.git>

Contenido y demostración		Puntos	Checklis t	Estudiant e	Profeso r
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	1	
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 están 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		18	



	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
<p><b>Formato:</b> Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p>Aprobación: 2022/03/01</p>	<p>Código: GUIA-PRLE-001</p>	<p>Página: 17</p>

## CONCLUSIONES

En este laboratorio aprendimos el uso de arreglos bidimensionales en java, y sus aplicaciones, además de números y palabras aleatorias, y letras también. Es importante para el desempeño actual de la oferta laboral en el mercado.

## METODOLOGÍA DE TRABAJO

El procedimiento usado para este laboratorio es el siguiente:

- Primero analizamos el enunciado/actividad.
- Verificamos e importamos el paquete que vamos a necesitar.
- Luego definimos los datos que nos presenta y/o creamos las variables.
- Aplicamos la lógica de programación al hacer los programas.
- Creamos y/o actualizamos los métodos.
- Nos aseguramos que no muestre error.
- Al finalizar, ejecutamos y revisamos si funciona bien.

## REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

<https://github.com/LINOPINTO2023/FundProg2/tree/main>