

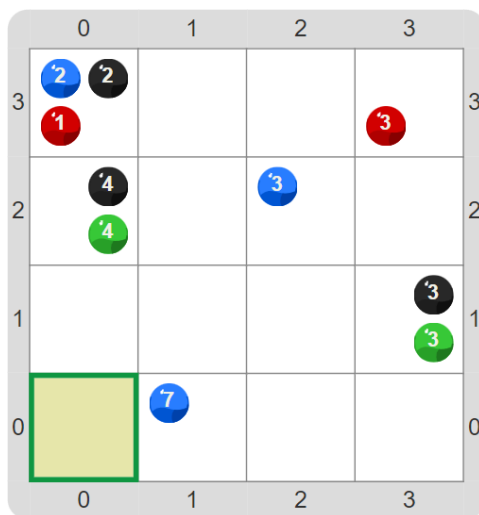
### Primer parcial Gob-Repartidor Modelo

Gob repartidor es un desarrollo de una aplicación para realizar repartos en la ciudad. La misma es representada por el tablero de Gobstones. Los elementos que forman parte de la escena son, los **repartidores**, los **clientes** y los **paquetes**. En una ubicación no puede haber más un cliente, repartidor y pedido. Aunque en una misma pueden convivir.

A efectos de la representación, vamos a representar a los clientes con un número único en la ciudad (id), el mismo es representado con una cantidad de bolitas del **color de cliente**, tantas como el id indique. De manera análoga, los paquetes son representados con las bolitas del **color de paquetes** con una cantidad que es igual al id que representa al cliente que espera este paquete. También puede ocurrir que haya clientes que esperan paquetes que no se encuentran en el mapa. Por otra parte, en la ubicación donde hay un paquete que todavía no fue entregado hay un **código** con un id del **color del código** que es el mismo que el del **repartidor** que debe retirar el pedido.

Los **repartidores** son empresas, cada una de ellas es representada con un id con tantas bolitas del **color de repartidor** como indique el id.

Cuando un paquete se entrega, el código se elimina, y en el mapa puede haber paquetes que no tengan el cliente en el mismo e incluso, clientes que no tengan su pedido.



En este ejemplo representamos a los clientes en Azul, los paquetes en Negro, repartidores en Rojo y el código con verde solo a modo de ejemplo, aunque pueden representarse de cualquier color. Se puede ver que en la celda (0,3) vemos al cliente 2 que recibió su paquete y quien lo entregó fue el repartidor 1, como ya fue entregado, el código no aparece. En la celda (0,2) hay un paquete con su código que no tiene el cliente en el mapa. El cliente 7 no espera paquete en este mapa. Por último el cliente de la ubicación (2,2) espera un paquete que está en la celda (3,1) y el repartidor que debe entregar el mismo, se encuentra en el (3,3)