

## GOB HERMANO

Gob Hermano es una representación en Gobstones del famoso reality show de la televisión Argentina que consiste en que durante un tiempo aproximado de cuatro meses, un grupo de participantes intentará evitar las "nominaciones" efectuadas por ellos mismos y superar las eliminaciones que, periódicamente la audiencia decide, y así conseguir el premio final. Por ahora, se le pidió al equipo de desarrollo solamente representar las galas de nominaciones.

El tablero representa la casa de Gob Hermano, en donde en cada ubicación puede haber (o no) un participante. El tablero va a presentar inicialmente dos estados. Al primero de los estados lo denominamos estrategia de nominación, donde los participantes pensarán a quién votar para mandar a placa. Luego una vez efectuadas las nominaciones el tablero pasará a un nuevo estado denominado placa de votos.

Los participantes son representados con bolitas de un determinado color en ambos estados. Cada participante tiene un id y está representado por una cantidad de bolitas que reflejan el id, que lo hace único dentro del tablero (por ejemplo, el participante con id 4 se representa con 4 bolitas de un color determinado).

En la etapa de estrategia de nominación, cada participante tiene pensado a qué otro participante va a votar, tanto para otorgarle un voto doble, como para otorgarle un voto simple. El participante al que se le va a aplicar el voto doble se representa con una cantidad de bolitas, de un color distinto al utilizado para representar al votante, igual al id de dicho participante, mientras que al participante que se le va a aplicar el voto simple se lo representa con una cantidad de bolitas de otro de los colores posibles, distinto a los ya utilizados, igual al id de dicho participante. Cabe aclarar que el dominio no permite que el voto simple y el voto doble sean para el mismo participante (aunque sí pueden "autovotarse" con algunos de los dos votos).

Se aclara también que todos los participantes deben tener pensado a quién votar previo a que se efectúen las nominaciones.

Cuando se realizan las nominaciones, el tablero pasa a placa de votos, donde los participantes ya no tendrán más los pensamientos de votos (al menos hasta la posterior gala de nominación donde el tablero vuelva a cambiar al estado "estrategia de nominación"), pero sí tendrán asignados los votos que recibieron de las nominaciones. Estos votos son representados por bolitas del color restante (Por ej.: la cantidad de bolitas negras que tienen, es igual a la cantidad de votos recibidos, pero podrían ser representados con otro color).

Ejemplo de representación:



Disponemos de las siguientes primitivas para realizar los ejercicios solicitados:

<p><b>hayParticipante</b>  Prop. Indica si hay un participante en la ubicación actual.  Prec. Ninguna.  Tipo. Booleano</p>	<p><b>idDeParticipanteAcá</b>  Prop. Describe el id del participante en la ubicación actual.  Prec. Debe haber un participante en la ubicación actual.</p>
<p><b>idParticipanteAVotarCon_(colorVotoDobleOSimple)</b>  Prop. Describe el id del participante del voto *colorVotoDobleOSimple*.  Prec. Debe haber un participante en la ubicación actual, que tiene decidido su voto.  Param.  *colorVotoDobleOSimple*. Color. El color del voto.  Tipo. Número.</p>	<p><b>colorDeVotoAplicado</b>  Prop. Describe el color del voto aplicado.  Prec. Ninguna.  Tipo. Color</p>
<p><b>colorParticipante</b>  Prop. Describe el color del participante.  Prec. Ninguna.  Tipo. Color.</p>	<p><b>colorVotoDoble</b>  Prop. Describe el color del indicador de voto doble.  Prec. Ninguna.  Tipo. Color.</p>
<p><b>colorVotoSimple</b>  Prop. Describe el color del indicador de voto simple.  Prec. Ninguna.  Tipo. Color.</p>	

**Ejercicio 1)** Se pide elaborar el procedimiento **IrAParticipante\_** que, dado un id y asumiendo que el participante se encuentra en el tablero, posiciona al cabezal sobre el mismo.

**Ejercicio 2)** Se pide elaborar el procedimiento **AplicarVotos** que, aplica los votos del participante de la celda actual a los participantes votados y elimina los indicadores de votos del personaje de la celda actual. Para ello, asumimos que, tanto el participante que recibirá el voto doble, como el participante que recibirá el voto simple, están en el tablero.

**Ejercicio 3)** Realizar el procedimiento **AplicarNominación** que transforma el tablero en estado “placa de votos”, aplicando los votos de todos los participantes y quitando los indicadores de voto simple y voto doble de todos los participantes.

**Ejercicio 4)** Realizar la función **cantidadDeEstrategas** que, luego de generarse la “placa de votos”, describe cuántos participantes quedaron sin votos asignados