



MYSHERA

Pruebas de selección

“Hunt the Wumpus”



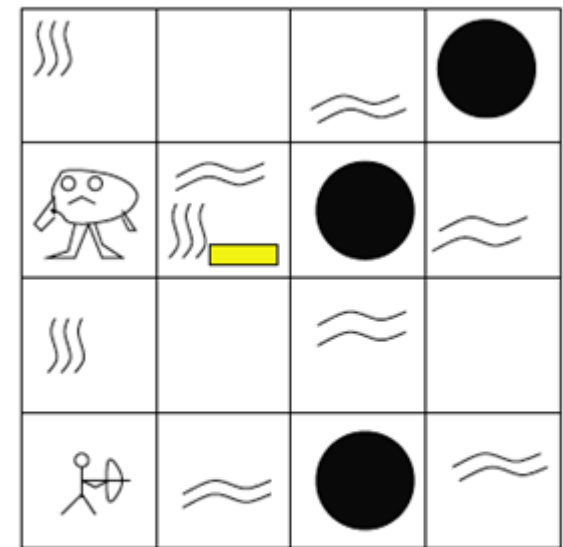
HOSPITAL REAL-TIME LOCATION SYSTEM

SOLUCIÓN DE LOCALIZACIÓN EN TIEMPO REAL (RTLS), IDENTIFICACIÓN Y TRAZABILIDAD DE PACIENTES, PERSONAL Y EQUIPOS EN ENTORNOS HOSPITALARIOS



Pruebas de selección

- 📍 Diseñar el clásico juego "Hunt the Wumpus"
- 📍 El personaje principal es un cazador que busca un lingote de oro en un tablero de $n \times n$ celdas. El cazador puede encontrar peligros en su camino: pozos sin fondo donde si cae muere y el Wumpus, un monstruo que mata al cazador cuando coinciden en la misma celda del tablero.
- 📍 Se debe diseñar un programa de ordenador que permita al usuario dar ordenes al cazador, y que devuelva por la pantalla lo que este percibe tras cada movimiento.
- 📍 La especificación de los movimientos y de las percepciones se encuentra a continuación



↑
Salida

Percepciones (restringidas a la casilla que ocupa):

- El cazador percibe si en su casilla se encuentra el Wumpus.
- En los cuadros adyacentes al Wumpus, percibe su hedor.
- En los cuadros adyacentes a un pozo, percibe la brisa.
- Donde está el oro percibe su brillo.
- Si avanza hasta un muro, percibe el choque.
- Cuando mata al wumpus percibe un grito.

Acciones que puede realizar el usuario:

- Avanzar
- Girar 90° a izquierda o derecha
- Lanzar una flecha (la flecha llega hasta el Wumpus o la pared)
- Salir (Si se encuentra en la casilla de salida)

Pruebas de selección



- 📍 El cazador muere si entra en un pozo u ocupa una casilla en la que el Wumpus está vivo.
- 📍 Se debe parametrizar el número de celdas del tablero, el número de pozos y cuantas flechas dispone el cazador.
- 📍 Objetivo hipotético del juego: Encontrar el oro y volver a la casilla de salida lo más rápidamente posible (vivo, claro!!).



Pruebas de selección



- Desarrollar un programa que implemente las reglas del juego.
- El usuario interactuará por medio de simples comandos de texto, al estilo de los text-based adventure games (https://en.wikipedia.org/wiki/Text-based_game).
- El programa tendrá que ser desarrollado en lenguaje Java.
- El programa tendrá que ser funcional, y permitir al usuario jugar una partida completa.
- Publicar el código fuente en el repositorio git proporcionado, incluyendo las instrucciones para ejecutar la aplicación.
- Emplear el IDE Eclipse para el desarrollo de la aplicación.
- Emplear la versión de Java preferida por el candidato.
- Desarrollar test unitarios para todos los componentes del juego, en el framework de testeo preferido por el candidato.

ii Suerte !!

A decorative network diagram on the left side of the slide, consisting of numerous small grey dots connected by thin grey lines, forming a complex web-like structure.

ii Muchas gracias por tu tiempo y tu
interés en trabajar en nuestra
empresa !!



MYSPHERA

Raúl Rubio Revert

rrubio@mysphera.com

Ronda Auguste y Louis Lumiere 23, Nave 13

Parque Tecnológico de Valencia

46980 · Paterna, Valencia · Spain

Tel: +34 96 182 71 77

Fax: +34 96 182 94 15

<http://www.mysphera.com>