

Guber

Guber es una novedosa app que permite a los usuarios solicitar un vehículo que pase a recogerlos por donde se encuentran y los lleve al lugar que desean (similar a otros servicios actuales, que compiten contra los taxis o remises). Como novedad, aquí no hay conductores, sino que el vehículo es autónomo (se maneja solo). En esta práctica integradora usted deberá programar un simulador de este sistema en Gobstones

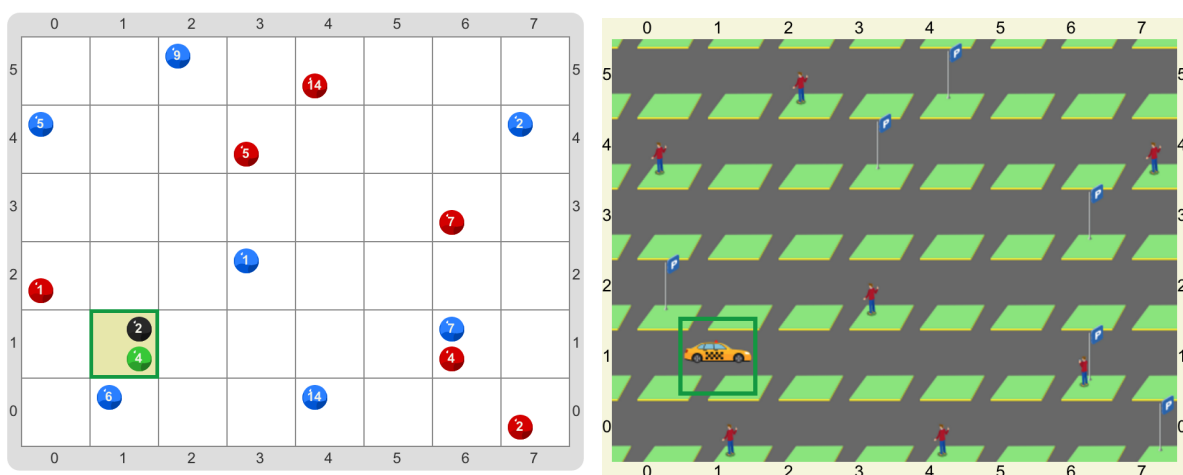
El tablero representará un mapa, donde cada celda representa una ubicación específica del mismo. En el mapa se encuentra el vehículo que deberemos manipular. En algunas de las ubicaciones del mapa puede haber solicitantes. Un solicitante es una persona que ha pedido un vehículo para que pase a recogerlo, y que debe ser llevado a su destino. Los solicitantes se identifican con un número único al que llamamos ID. Solo puede haber un único solicitante por ubicación.

El vehículo puede entonces recoger solicitantes (que una vez arriba del vehículo, pasamos a denominar pasajeros), con la intención de llevarlos posteriormente a su destino y bajarlo en dicho lugar. El vehículo no puede dejar al pasajero en cualquier lado, solo en su destino. Tampoco puede recoger más de un solicitante al mismo tiempo (es decir, solo lleva un pasajero a la vez). Una vez un pasajero baja en su destino, tanto el pasajero como el destino dejan de ser relevantes para la simulación, y por tanto desaparecerán del tablero.

Se ha elegido a los efectos prácticos la siguiente representación:

- El vehículo vacío se representa con una bolita de color Negro.
- Un solicitante se representa con tantas bolitas de color Azul como su ID.
- El vehículo con un pasajero se representa con dos bolitas de color Negro, y tantas bolitas de color Verde como el ID del pasajero que recogió.
- El destino de un pasajero se representa con tantas bolitas de color Rojo como el ID del pasajero que tiene esa ubicación como destino.

El siguiente es un tablero inicial de ejemplo, pero otros tableros iniciales son posibles.



Del lado izquierdo, sin vestimentas, del lado derecho, con vestimentas. En este tablero se aprecia el vehículo bajo el cabezal, el cual tiene un pasajero (el de ID 4). El destino de dicho pasajero se encuentra 5 lugares al Este, en la celda 6,1. En ese mismo lugar espera un solicitante, el de ID 7, cuyo destino es la celda 6,3. En total hay 7 solicitantes. Notar como los solicitantes 6 y 9 no tienen un destino asociado en el mapa. Decimos que su destino está “fuera de la ciudad”, y estos casos tendrán relevancia más adelante.

Actividades Lunes 11 de Abril:

Ejercicio 1)

Escriba el procedimiento **RecogerSolicitanteConId_** que dado un número de ID, sube al vehículo el solicitante con el ID mencionado. Se asume que el cabezal se encuentra sobre el vehículo, y que en la ubicación del mismo se encuentra el solicitante con el ID dado.

Ejercicio 2)

Escriba el procedimiento **MoverVehículoConPasajeroConId_A1_** que dado un número de ID del pasajero que hay actualmente en el vehículo, y una dirección, mueve el vehículo en la celda actual una ubicación en la dirección dada. Tenga en consideración que además del vehículo debe moverse el pasajero actualmente en el mismo.

Ejercicio 3)

Escriba el procedimiento **BajarPasajeroConId_** que dado un número de ID, baja al pasajero con dicho ID, que se asume se encuentra en el vehículo en la celda actual, desapareciendo al mismo del mapa.

Ejercicio 4)

Escriba el procedimiento **LlevarSolicitanteConId_AcáASuDestino_UbicacionesA1_** que espera un número de ID de un solicitante que se encuentra en la celda actual, donde también se asume está el vehículo vacío; un número que representa la cantidad de ubicaciones a la que se encuentra el destino de dicho solicitante; y una dirección que describe hacia que dirección se encuentra el destino. El procedimiento debe encargarse de llevar al solicitante desde la celda actual a su destino, dejándolo en el mismo.