

Informe de Laboratorio 05

Tema: Laboratorio 05

Nota

Estudiante	Escuela	Asignatura
Victor Mamani Anahua vmamanian@unsa.edu.pe	Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas	Fundamentos de la Programación II Semestre: II Código: 20230489

Laboratorio	Tema	Duración
05	Laboratorio 05	04 horas

Semestre académico	Fecha de inicio	Fecha de entrega
2023 - B	Del 09 Octubre 2023	Al 16 Octubre 2023

1. Tarea

- Cree un Proyecto llamado Laboratorio5
- Usted deberá crear las dos clases Soldado.java y VideoJuego2.java. Puede reutilizar lo desarrollado en Laboratorio 3 y 4.
- Del Soldado nos importa el nombre, puntos de vida, fila y columna (posición en el tablero).
- El juego se desarrollará en el mismo tablero de los laboratorios anteriores. Pero ahora el tablero debe ser un arreglo bidimensional de objetos.
- Inicializar el tablero con n soldados aleatorios entre 1 y 10. Cada soldado tendrá un nombre autogenerado: Soldado0, Soldado1, etc., un valor de puntos de vida autogenerado aleatoriamente [1..5], la fila y columna también autogenerados aleatoriamente (no puede haber 2 soldados en el mismo cuadrado).
- Se debe mostrar el tablero con todos los soldados creados (usar caracteres y () otros).
- Además de los datos del Soldado con mayor vida el promedio de puntos de vida de todos los soldados creados, el nivel de vida de todo el ejército, los datos de todos los soldados en el orden que fueron creados y un ranking de poder de todos los soldados creados, del que tiene más nivel de vida al que tiene menos (usar al menos 2 algoritmos de ordenamiento).

2. Equipos, materiales y temas utilizados

- Sistema Operativo Ubuntu GNU Linux 23 lunar 64 bits Kernell 6.2.v
- VIM 9.0.
- OpenJDK 64-Bits 19.0.7.
- Git 2.39.2.
- Cuenta en GitHub con el correo institucional.
- Programación Orientada a Objetos.
- Actividades del Laboratorio 05.

3. URL de Repositorio Github

- URL del Repositorio GitHub para clonar o recuperar.
- <https://github.com/VictorMA18/fp2-23b.git>
- URL para el laboratorio 01 en el Repositorio GitHub.
- <https://github.com/VictorMA18/fp2-23b/tree/main/Fase02/Lab05>

4. Actividades del Laboratorio 05

4.1. Ejercicio Soldado

- En el primer commit explicamos el uso que le vamos a dar a esta clase para el siguiente ejercicio para esto necesitamos mas atributos como row y column para su posterior ubicacion en el tablero
- El codigo y el commit seria el siguiente:

Listing 1: Commit

```
$ git commit -m "Agregando la clase Soldado la cual reutilizamos donde agregamos un  
metodo constructor y tambien anadimos los atributos row y column con sus  
respectivos getters y setters"
```

Listing 2: Las lineas de codigos del metodo creado:

```
public class Soldado { //CREAMOS LA CLASE SOLDADO PARA PODER USAR UN ARREGLO  
    BIDIMENSIONAL DONDE NECESITAMOS LA VIDA , EL NOMBRE DEL SOLDADO Y TAMBIEN SU  
    POSICION COMO LA FILA Y LA COLUMNA  
  
    private String name;  
    private int health;  
    private int row;  
    private String column;  
  
    //Constructor  
    public Soldado(String name, int health, int row, String column){  
        this.name = name;  
        this.health = health;
```

```
this.row = row;
this.column = column;
}

// Metodos mutadores
public void setName(String n){
    name = n;
}
public void setHealth(int p){
    health = p;
}
public void setRow(int b){
    row = b;
}
public void setColumn(String c){
    column = c;
}

// Metodos accesorios
public String getName(){
    return name;
}
public int getHealth(){
    return health;
}

public int getRow(){
    return row;
}
public String getColumn(){
    return column;
}

// Completar con otros metodos necesarios
public String toString(){ //CREAMOS ESTE METODO PARA IMPRIMIR LOS DATOS DEL OBJETO
    String join = "\nNombre: " + getName() + "\nVida: " + getHealth() + "\nFila: " +
        getRow() + "\nColumna: " + getColumn(); //Agregamos un espaciador para poder
        separar
    return join;
}
}
```

4.2. Ejercicio Soldado

- En el segundo commit ponemos el nombre adecuado para el atributo salud el cual seria health y cambiamos todas sus concurrencias
- El codigo y el commit seria el siguiente:

Listing 3: Commit

```
$ git commit -m "Arreglando el nombre de la variable health en la clase soldado "
```

Listing 4: Las lineas de codigos del metodo creado:

```
private int health;
```

4.3. Ejercicio VideoJuego2

- En el tercer commit creamos el metodo viewboard el cual nos permite dar con el tablero de manera grafica y si habria un soldado dentro de una de estas casillas se marcara con una X y si no dejara vacio
- El codigo , el commit y la ejecucion seria el siguiente:

Listing 5: Commit

```
$ git commit -m "Probando Metodo creado para poder ver el tablero para los soldados el  
cual si habria un soldado este se marcara con una X"
```

Listing 6: Las lineas de codigos del metodo creado:

```
// Laboratorio Nro 5 - Ejercicio Videojuego2  
// Autor: Mamani Anahua Victor Narciso  
// Colaboro:  
// Tiempo:  
import java.util.*;  
class VideoJuego2 {  
    public static void viewboard(Soldado[] [] army){  
        System.out.println("Mostrando tabla de posicion ... --");  
        System.out.println("-----");  
        for(int i = 0; i < army.length; i++){  
            for(int j = 0; j < army[i].length; j++){  
                if(army[i][j].getHealth() == 0){  
                    System.out.print(" | " + "X" + " ");  
                }else{  
                    System.out.print(" |\t");  
                }  
            }  
            System.out.println("");  
            System.out.println(" |-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|");  
        }  
    }  
    public static void main (String args[]){  
        Random rdm = new Random();  
        System.out.println("Cuantos soldados? ");  
        int numsoldiers = rdm.nextInt(10) + 1;  
        Soldado[] [] army = new Soldado[10][10];  
        viewboard(army);  
    }  
}
```

Listing 7: Ejecucion:

```
Mostrando tabla de posicion ... --  
-----  
Exception in thread "main" java.lang.NullPointerException: Cannot invoke  
"Soldado.getHealth()" because "<parameter1>[<local1>][<local2>]" is null
```

```
at VideoJuego2.viewboard(VideoJuego2.java:12)
at VideoJuego2.main(VideoJuego2.java:27)
```

4.4. Estructura de laboratorio 05

- El contenido que se entrega en este laboratorio05 es el siguiente:

```
/Lab05      "Poner rama"
```

5. Rúbricas

5.1. Entregable Informe

Tabla 1: Tipo de Informe

Informe	
Latex	El informe está en formato PDF desde Latex, con un formato limpio (buena presentación) y facil de leer.

5.2. Rúbrica para el contenido del Informe y demostración

- El alumno debe marcar o dejar en blanco en celdas de la columna **Checklist** si cumple con el ítem correspondiente.
- Si un alumno supera la fecha de entrega, su calificación será sobre la nota mínima aprobada, siempre y cuando cumpla con todos los ítems.
- El alumno debe autocalificarse en la columna **Estudiante** de acuerdo a la siguiente tabla:

Tabla 2: Niveles de desempeño

	Nivel			
Puntos	Insatisfactorio 25 %	En Proceso 50 %	Satisfactorio 75 %	Sobresaliente 100 %
2.0	0.5	1.0	1.5	2.0
4.0	1.0	2.0	3.0	4.0

Tabla 3: Rúbrica para contenido del Informe y demostración

	Contenido y demostración	Puntos	Checklist	Estudiante	Profesor
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	1	
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	0.5	
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	2	
Total		20		12.5	

6. Referencias

- https://drive.google.com/file/d/1CoQAKeKW-QDYRmHLrBdbSopFB1Z_Qmk3/view