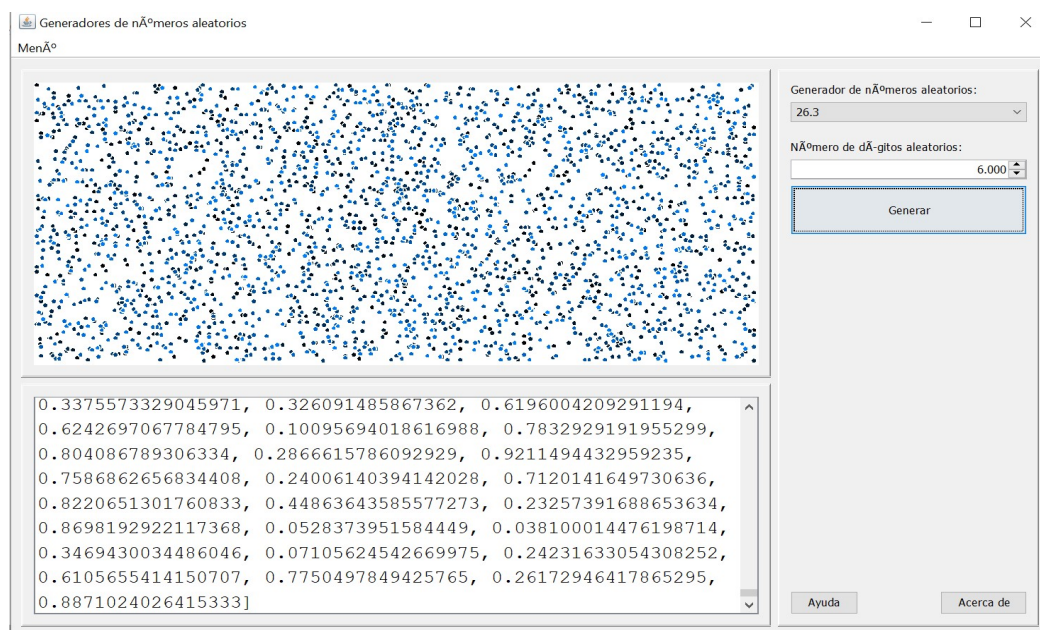


PRÁCTICA 2: NOTAS AUXILIARES PARA SU CORRECTO DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN

La práctica tiene por objetivo la generación de números pseudoaleatorios basados en la técnica estándar que utiliza generadores congruenciales lineales. Esta técnica es la base de muchos de los generadores básicos disponibles en conocidos lenguajes de programación, y la emplearemos como alternativa a las técnicas ya conocidas en Java, para la precarga de determinados modelos cuando ello sea necesario.

¿Qué debe hacer vuestra práctica 2 con la generación de números pseudoaleatoris? El GUI desarrollado en la práctica número 1 deberá integrar una pestaña o ítem de menú que permita el acceso a la herramienta de generación. Esta deberá permitir escoger entre el conjunto de generadores descrito en el documento de asignación. Una vez escogido un generador concreto (y ajustados los parámetros que –en su caso- puede necesitar), el usuario debería poder fijar el número de puntos a generar. Posteriormente se iniciará la generación, que deberá ser visualizada mediante un output gráfico que determine un punto cuyas coordenadas vendrán determinadas por dos números generados aleatoriamente.

Ejemplo: un ejemplo de output gráfico podría ser similar al siguiente:



En él podemos apreciar los siguientes elementos:

- Un menú desplegable para elegir el generador, situado en la región derecha superior. Si el generador necesita parámetros a elegir por el usuario, se podrían leer debajo.
- Una ventana donde se lee el número de dígitos a generar.
- Un output gráfico, donde se muestran los puntos obtenidos a partir de la secuencia de número aleatorios. Puede ser necesario normalizar el output producido por el generador para determinar puntos válidos según la superficie de dibujo y la dimensión actual del cuadro de la aplicación
- Un output numérico que presenta la lista de números generados, que se ha incluido en este ejemplo, pero que en principio, es perfectamente prescindible.