**PRIMERA ENTREGA PROYECTO FINAL**

**MARIA CAMILA LENIS RESTREPO**

**JUAN SEBASTIÁN PALMA GARCÍA**

**JAVIER ANDRÉS TORRES REYES**

**ALGORITMOS Y ESTRUCTURAS DE DATOS**

**ANDRÉS ALBERTO ARISTIZABAL**

**2018-2**

**PRIMERA ENTREGA PROYECTO FINAL**

**Enunciado**

Sarah Winchester era una anciana millonaria heredera del imperio Winchester, una de las empresas más importantes de fabricación de rifles en Estados Unidos, después de que su marido William Wirt Winchester muriera en 1881, heredando así una fortuna de más de 20 millones de dólares. Cuenta la leyenda que después del fallecimiento de su esposo consultó una médium que le dijo que lo espíritus de todas las personas asesinadas con un rifle Winchester vendrían a buscarla con sed de venganza.

De esta manera, con el fin de hacer que los espíritus se perdieran y la dejaran en paz construyó una de las mansiones más grandes y tétricas del planeta. La mansión estuvo en constante remodelación desde 1884 hasta su muerte en 1922, donde constantemente se la añadían nuevas puertas que conducían a otras habitaciones, sótanos, pasillos, baños y demás lugares, todo sin usar un solo plano; por lo tanto, nadie sabe cómo es realmente la mansión Winchester, que actualmente es un sitio turístico donde se les advierte a sus visitantes “Si te separas del grupo, no te aseguramos que te podamos encontrar”, un completo laberinto.

Su tarea es construir un aplicativo que sirva de guía para el recorrido turístico realizado por la mansión Winchester. De esta forma se sabrá desde qué habitación se puede entrar a otras, y cómo se puede volver a alguna parte. Se debe tener en cuenta que no necesariamente si se pasa de la habitación 1 a la 2 se puede pasar de la habitación 2 a la 1, e incluso muchas habitaciones conducen no tienen salida.

Dada una posición en la mansión se debe encontrar el camino más rápido hasta la salida, para que así los espíritus no puedan hacer perder a más personas. También se espera que desde algún punto de la mansión se encuentre el camino más corto, es decir que pase por menos habitaciones, hacía otro punto, buscando así no caminar en círculos y perderse aún más en el gigantesco monumento.

Adicionalmente, a una hora determinada se cierra la mansión, por lo tanto, se desea transmitir un mensaje a todos los rincones de la casa de manera que llegue de la forma más rápida posible y así todas las personas puedan evacuar.

Como la mansión Winchester sigue habitada por espíritus, constantemente se añaden nuevas habitaciones, pasillos y demás lugares que estarán conectados con otros, a la vez que algunos por mal estado han de ser demolidos. Se requiere entonces que se permita añadir y eliminar espacios de la casa, de manera que el modelo de esta sea lo más actualizado posible.

La mansión está llena de tesoros escondidos que muchas veces la gente suele apoderarse de ellos, es por esto se desea llevar un registro de los tesoros encontrados para así llevarlos al museo y no permitir que las personas se apoderen de ellos.



**Especificación de requerimientos**

1. Dada una habitación de la mansión se debe encontrar el camino más rápido, en minutos, desde esa habitación hasta la salida. Si la habitación no tiene salida, de debe mostrar un mensaje de advertencia.
2. El sistema debe encontrar el camino que pase por menos habitaciones desde un punto a otro de la mansión. El usuario debe ingresar el punto de partida y el de llegada, y recibe una secuencia de habitaciones incluyendo el punto de partida y el de llegada.
3. El sistema debe transmitir el mensaje de cierre a todos los rincones de la casa, de manera que este llegue de la manera más rápida posible teniendo en cuenta lo que se demora cruzar de una habitación a otra, desde la entrada de la mansión.
4. Añadir una habitación a la mansión. La nueva habitación debe contener el indicador, las habitaciones a las cuales se puede llegar a través de ella, y las habitaciones de las cuales se puede llegar a ella.
5. Dado el indicador de la habitación se debe eliminar la habitación del mapa. Si la habitación contenía tesoros, estos deben quedar en el registro de tesoros encontrados.
6. Dado el indicador de la habitación se deben registrar tesoros encontrados. Se debe añadir el nombre y el valor del tesoro y la habitación a la cual pertenece. Si la habitación es eliminada el tesoro quedará solo en el registro y será enviado al museo.
7. Visualizar los tesoros encontrados, ya sea que aún pertenezcan a la habitación o que pertenezcan al museo. Se debe mostrar su nombre, valor, habitación a la que pertenece o, en su defecto, que pertenece al museo.

**TAD Grafo**

**Diagrama de clases**

**Diagrama de objetos**

**Diseño de pruebas unitarias**

*Operaciones estructurales*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 1: Verifica que el método addVert añade correctamente un vértice al grafo | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 2: Verifica que el método addEdge añade correctamente una arista dirigida y ponderada al grafo | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 3: Verifica que el método deleteVert elimina correctamente un vértice del grafo | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 4: Verifica que el método deleteEdge elimina correctamente una artista del grafo | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 5: Verifica que el método getVert retorna correctamente el vértice con todas sus aristas adyacentes. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

*Algoritmos de recorridos*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 5: Verifica que el método bfs crea correctamente el árbol bf para encontrar el camino más corto en materia de aristas desde un vértice dado. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 6: Verifica que el método Dijkstra encuentra el camino más corto desde un vértice a otro. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Prueba 7: Verifica que el método Prim recubre todo el árbol con el mensaje de salida. | | | | |
| Clase | Método | Escenario | Entrada | Resultado |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Bibliografía**

<http://interactivepython.org/runestone/static/pythoned/Graphs/ElTipoAbstractoDeDatosGrafo.html>

<https://www.vix.com/es/mundo/190470/visitarias-una-mansion-embrujada-de-2-hectareas-conoce-la-historia-de-la-mansion-winchester>

<http://interactivepython.org/runestone/static/pythoned/Graphs/AlgoritmoDePrimDelArbolDeExpansion.html>