Problemas 30 de agosto

# Sam y Víctor

Enunciado: BATALLA POKÉMON

Durante nuestra aventura, nos encontramos con un Pokémon salvaje y queremos capturarlo a toda costa. Así que iniciamos la pelea contra el pokémon, se activa el estado "Sacar un Pokémon".

Una vez que seleccionamos un Pokémon, entramos en el estado "Esperar acción", donde se nos presentan varias opciones:

* Usar una poción: Esta acción nos permite curar a nuestro Pokémon, lo que nos regresa al estado "Esperar acción".
* Realizar un movimiento: Al elegir usar un movimiento, podemos atacar al Pokémon salvaje. Dependiendo del resultado del ataque:
  + Si logramos derrotar al Pokémon salvaje, la batalla termina y no podemos capturar al pokemon.
  + Si el Pokémon salvaje sobrevive al ataque y regresamos al estado "Esperar acción".
* Usar una Poké Ball: Esta opción nos permite intentar capturar al Pokémon salvaje. Al usarla, pueden ocurrir dos resultados:
  + Si el Pokémon está debilitado es capturado exitosamente, la batalla finaliza.
  + Si el Pokémon no está debilitado logra escaparse de la Poké Ball y regresamos nuevamente al estado "Esperar acción".

# Joseph-Luis

**Ejercicio:**

Realizar un diagrama de estados de un sistema que se encargue de actualizar el sitio web de un usuario de acuerdo a sus gustos particulares que se encuentran almacenados en una base de datos en el momento que el usuario se registra.

**Condiciones:**

Tras pasar del estado Inactivo y luego acceder, se procede a la Carga de los datos de Usuario; si el usuario es nuevo, se realizan operaciones de inicialización.

Una vez efectuada la carga, el usuario puede decidir si actualizar su sitio web, o simplemente salir, con lo que se volvería al estado Inactivo; si opta por Actualizar, entonces se efectúan las operaciones necesarias para la actualización. Una vez finalizada, es necesario mostrar un Informe de las operaciones realizadas, tras lo cual se guardará el nuevo estado del sitio web y de los datos del usuario. Después de guardar los datos, el usuario puede salir del programa (vuelta a estado Inactivo) o bien puede efectuar alguna otra Actualización.

# Sergio y Tomás

Descripción: Crea un diagrama de estado del proceso de interacción de un usuario en el Mercadona a las 19.00.

Estados: "Estar soltero", "Entrar super", "Coger carrito", "Coger piña y poner al revés", "Ir a sección vinos", "Buscar solteros con piña en el carro", "Probar suerte", "Proponer un plan", "Solicitar número", "Sonreír", "Rechazo moderado", "Coger chocolate", "Rechazo brusco", "Llorar", "Abandonar supermercado"

Condiciones:

El usuario empieza como "Estar soltero"

Si no hay carrito o piñas disponible o solteros con piña, pasa directamente a "Abandonar supermercado"

Después de probar suerte, hay que determinar si se es rechazado moderadamente, bruscamente o no, si no se es rechazado, pasar a proponer un plan y después a solicitar número

Después de Solicitar número pasar a Sonreír

Si se pasa a Ser rechazado moderado continuar a Coger chocolate

Si se pasa a Rechazo brusco, continúa a llorar

# Lorenzo y Grover

Realiza el diagrama de estados de este ejercicio.

El cliente puede entrar en el restaurante o pasar de largo. Éste puede o no tener una

reserva hecha. Si tiene reserva, se sienta automáticamente y hace el pedido del menú. Si no,

tiene que esperar hasta poder sentarse y posteriormente pedir. Tiene un 1er plato, 2o y

postre con café.

Mientras come cualquiera de los platos, tiene la opción de marcharse sin pagar. Esta

aventura puede salirle bien e irse de rositas o puede ser pillado por el camarero que llama a

la policía. En este caso se verá obligado a pagar y a abandonar el recinto.

Si todo va bien, simplemente termina sus 3 platos, paga y abandona el establecimiento.

# Benjamin y Aurora

Juego de los 3 vasitos (interfaz gráfica)

Realizar de forma gráfica el juego de los tres vasitos.

Mostrando al jugador 3 vasitos y dando a elegir dónde cree que está oculta la pelota mediante un textbox (controlando que sea número del 1 al 3) y pulsando el botón Enviar para comprobar si ha acertado.

Una vez pulsado el botón, el juego muestra en qué vaso estaba la pelota y muestra al jugador un mensaje que dice si ha ganado o ha perdido.

El jugador tiene solo dos posibilidades para jugar (solo podrá pulsar el botón enviar 2 veces con el número elegido).

# Javier

Actividad 1: Modelar una app de limpieza del pc

Descripción: Es la típica app de limpieza de pc

Condiciones:

La aplicación comienza haciendo doble click en el icono.

Y termina cuando finaliza la limpieza del PC generando un informe.

La app puede hacer una limpieza simple:

-Limpiar archivos temporales del sistema

-Limpiar cookies del navegador

-Limpieza de registro

Para la opción de limpieza de registro avisa de los posibles riesgos

La app puede hacer una limpieza global de todo el sistema de 2 tipos:

1-rápida

2-Profunda

Para la opción de limpieza profunda avisa de los posibles riesgos