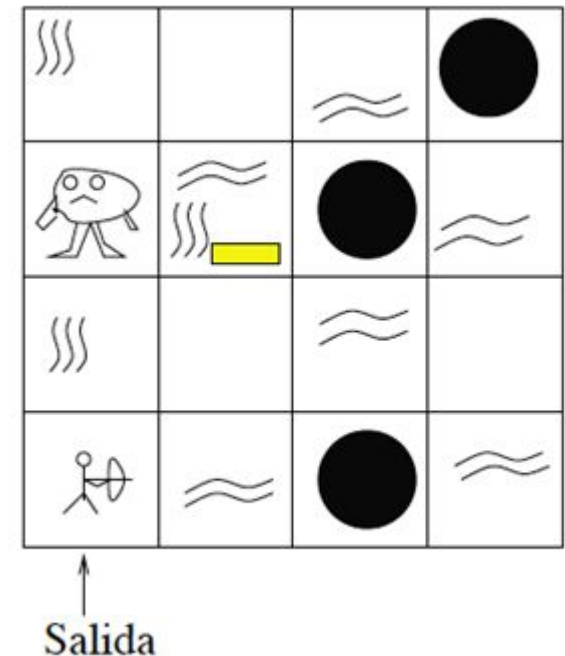


Pruebas de selección

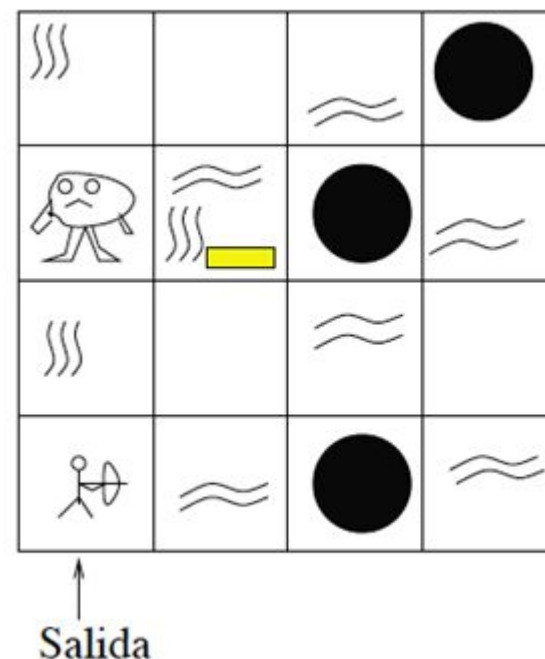
Valencia, 01/09/20 | Riccardo Serafin | riccardo.serafin@connectedhealthservices.com



- Desarrollar el clásico juego “HUNT THE WUMPUS”:
- El personaje principal es un cazador que busca un lingote de oro en un tablero de $n \times n$ celdas. El cazador puede encontrar peligros en su camino: pozos sin fondo donde si cae muere y el Wumpus, un monstruo que mata al cazador cuando coinciden en la misma celda del tablero.



- Se debe diseñar un programa de ordenador que permita al usuario dar órdenes al cazador, y que devuelva por la pantalla lo que este percibe tras cada movimiento.
- La especificación de los movimientos y de las percepciones se encuentra a continuación



- Percepciones (restringidas a la casilla que ocupa):
 - a. El cazador percibe si en su casilla se encuentra el wumpus.
 - b. En los cuadros adyacentes al wumpus, percibe su hedor.
 - c. En los cuadros adyacentes a un pozo, percibe la brisa.
 - d. Dónde está el oro percibe su brillo.
 - e. Si avanza hasta un muro, percibe el choque.
 - f. Cuando mata al wumpus percibe un grito.
- Acciones que puede realizar el usuario:
 - a. Avanzar.
 - b. Girar 90° a izquierda o derecha.
 - c. Lanzar una flecha (la flecha llega hasta el Wumpus o la pared)
 - d. Salir (Si se encuentra en la casilla de salida)

- El cazador muere si entra en un pozo u ocupa una casilla en la que el Wumpus está vivo.
- Se debe parametrizar el número de celdas del tablero, el número de pozos y cuantas flechas dispone el cazador.
- Objetivo hipotético del juego: Encontrar el oro y volver a la casilla de salida lo más rápidamente posible (vivo, claro!!)

- Desarrollar un programa que implemente las reglas del juego.
- El programa tendrá que funcionar, y permitir al usuario jugar una partida completa
- Publicar el código fuente en el repositorio git proporcionado, incluyendo las instrucciones para ejecutar la aplicación.
- Desarrollar test unitarios para todos los componentes de juego, en el framework de testeo preferido por el candidato.

- El usuario interactuará por medio de simples comandos de texto, al estilo de los text-based adventure games (https://en.wikipedia.org/wiki/Text-based_game)
- El programa tendrá que ser desarrollado en lenguaje Java (Scala y Groovy también están bienvenidos).
- Emplear el IDE Eclipse para el desarrollo de la aplicación
- Emplear la versión de Java preferida por el candidato

¡¡ Suerte !!
¡¡ Muchas gracias por tu tiempo y
tu interés
en trabajar en nuestra empresa !!