**INFORME: POGRAMACION II**

Luraschi, Roberto Gino

**Ejercicio 1:**

Cashflow

El metodo, cuando encuentra un saldo negativo, busca el proximo que lo supere, tal que lo pueda volver positivo o neutro.

**for**(**int** x = 0; x < registros.size(); x++){

**if**(saldoR + registros.get(x).getSaldo() < 0){

**int** y;

**for**(y = x+1 ; registros.get(y).getSaldo() < 0 ; y++){}

**final** Registro registroN = registros.get(y);

registroN.setDistancia(y-x);

registros.get(x).setDistancia(y-x);

registros.set(y, registros.get(x));

registros.set(x, registroN);

}

saldoR += registros.get(x).getSaldo();

}

La complejidad es O(*n²*) debido al primer for que implica que lo recorrera n veces, y el segundo for a lo sumo lo recorrera *n²/2* veces.

A su vez el ejercicio cuenta con 3 clases:

* **CashFlow**: Que es la clase principal con el flujo y el orden de los registros.
* **Registro**: Que contiene el registro con el saldo de el mes, y las posiciones que se movio para dar calculos exactos.

**Ejercicio 2:**

PPT:

Para el PPT se utilizaron 2 clases(Ademas de la clase Test). Las clases son:

* **Elemento**: Tiene el nombre del elemento y el elemento a cual le gana.
* **PPT**: Flujo principal del juego, el cual contiene los metodos requeridos en el ejercicio(Agregar elemento, agregar regla y jugar).