

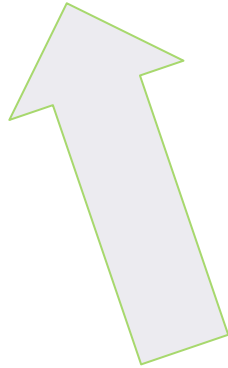
Revisión avances proyecto unidad 2

3479A215



1. Lectura de archivos. Se puede considerar la utilización de una lista para guardar la información proveniente de los archivos, validar y recorrerla antes de trabajar con Árbol general y con Grafo. **(Ayuda de la unidad 2 laboratorio 12).**
 - a. Se puede considerar una vez validado todo la creación de árboles por Aldea o tener un árbol general de jerarquía.
 - b. El grafo se puede considerar a través de la implementación de una matriz o una lista. Para la matriz debe considerar el tamaño lo que corresponde a la cantidad de aldeas.
2. Al crear un nuevo aprendiz, ya debe tener las funcionalidades de insertar en el árbol, buscar en el árbol. Para seleccionar un aprendiz debe considerar el escenario en el cual debe realizar un cambio en el árbol debido a que un maestro, podría volverse aprendiz.
 - a. Al crear un nodo nuevo del árbol con el 50% del máximo y se debe ubicar en una aldea específica.
 - b. Al seleccionar uno se debe establecer como un aprendiz, no debe ser “ofrecido” como disponible para entrenar y se deben actualizar los puntos de poder.

```
struct Guardian {  
    std::string name;  
    int powerLevel;  
    std::string mainMaster;  
    std::string village;  
    std::vector<Guardian*> aprendices;  
};
```



`std::vector<Guardian*>` permite almacenar N aprendices asociados al Guardian que actúa de maestro.

3. Comienza el viaje. El primer origen corresponde a la ciudad a la cual pertenece el aprendiz y debe validar las opciones que tiene (vértice adyacente).
 - a. Al llegar a un nuevo destino actualizo al aprendiz.
 - b. Sugerir a quien enfrentar. Recorrer los aprendices de la Aldea y entregar el que tiene el menor puntaje de poder.
 - c. Entregar. Aquí se resuelve a través de un lanzamiento de dados donde debe ser menos probable ganarle al Maestro.
 - i. En cualquier caso se actualiza el aprendizaje.
 - d. Luego de cada opción seleccionada se debe validar el Maximo y que quiere hacer en su viaje.

NombreAprendiz, puntos de Poder:

Opcion1 / Viajar, conexiones disponibles y seleccionar una.

Opción2 / Entrenar, seleccionar con quien entrenar.

Opcion3 / Alquimia, conexiones no disponible y ajustar punto de poder en caso que la concrete además de guardar el camino en la matriz o lista.

3. Historiales y resultados: Existen 2 historiales y un resultado a realizar:
- Resultado aprendiz: Debe mostrar los datos asociados al aprendiz desde la estructura.
 - Historial de recorrido: Debe mostrar el recorrido realizado por el aprendiz hasta el final.
 - Historial de entrenamiento: Debe mostrar el historial de los resultados obtenidos en el entrenamiento

Historial de recorrido:

Origen del viaje: NombreAldea,
Lugares visitados: NombreAldea,
NombreAldea, etc.

Historial de entrenamiento:

- NombreAprendiz Vs NombreAprendizLocal o Mestro, Resultado, Punto de Poder Obtenido, Punto de Poder Acumulado.
- NombreAprendiz Vs NombreAprendizLocal o Mestro, Resultado, Punto de Poder Obtenido, Punto de Poder Acumulado.
- NombreAprendiz Vs NombreAprendizLocal o Mestro, Resultado, Punto de Poder Obtenido, Punto de Poder Acumulado.

Llego a su destino:

NombreAprendiz Llego a su destino y se prepara para enfrentar a X