



Nivel 11- Maestros Pokemon

Descripción

Se necesita construir una aplicación para manejar la información de los pokemons del mundo, los entrenadores avalados por Cupi2 y los pokemons capturados por ellos.

Objetivos

El objetivo de este ejercicio es que el estudiante comprenda y adquiera práctica en:

- El desarrollo de aplicaciones siguiendo un proceso incremental.
- La creación y uso de estructuras de datos arborescentes para manejar información.
- La implementación de algoritmos recursivos sobre estructuras de datos arborescentes

Los siguientes pasos conforman el plan sugerido para desarrollar el ejercicio. La idea es ir desarrollando y probando incrementalmente los métodos de las clases.

Este ejercicio debe ser realizado de manera **INDIVIDUAL**.

Preparación

1. Ejecute del sitio web del curso el archivo demo de la aplicación para conocer el funcionamiento esperado del programa.
2. Descargue del sitio web del curso el esqueleto del ejercicio (del enlace llamado **n11_MundoPokemon _esqueleto**) del ejercicio del sitio del curso. Descomprima este archivo e importe el proyecto llamado **n11_MundoPokemon** en Eclipse.
3. Lea el enunciado del problema disponible en: **n11_MundoPokemon /docs/specs/Descripcion.pdf**.
4. Estudie todos los modelos disponibles en la carpeta **n11_MundoPokemon /docs/specs/**. Identifique las clases, relaciones entre clases, constantes, atributos y métodos

Parte1: Árboles n-arios

- a. Complete los métodos (**TODO**) de las clases **NodoAN** y **ArbolIN**. Se recomienda que complete las dos partes del método. Por ejemplo, al hacer el método **containsKey** en la clase **NodoAN** complete el mismo método en la clase **ArbolIN**.

Parte2: Árboles binarios

- a. Complete los métodos (**TODO**) de las clases **NodoABO** y **ArbolBO**. Se recomienda que complete las dos partes del método. Por ejemplo, al hacer el método **containsKey** en la clase **NodoABO** complete el mismo método en la clase **ArbolBO**.

Validación

1. Ejecutar el programa e interactuar con todas las opciones disponibles en la interfaz.

Entrega

Este ejercicio debe ser realizado de manera **INDIVIDUAL**.

1. Construya el archivo entregable con el ejercicio completo. No olvide revisar que su entrega cumple con lo especificado en las normas del curso referentes a entregas de ejercicios. Consultar:

<http://cupi2.uniandes.edu.co/sitio/index.php/cursos/apo1/normas-administrativas>

2. Entregue el archivo del ejercicio vía SicuaPlus, de acuerdo con las normas, fecha y hora de entrega.

NOTA. No olvide:

1. Renombrar el archivo de entrega con su login de estudiante. El nombre del archivo que contiene el ejercicio debe cumplir el siguiente formato:

n<nivel del ejercicio>_<login estudiante>.zip
(por ejemplo: n11_tsuarez.zip)

2. En el siguiente vínculo encuentra un video que le explica cómo indentar el código de su proyecto:

<https://www.youtube.com/watch?v=BH9H0e-Z56E>