



Universidad de los Andes
Ingeniería de Sistemas y Computación
ISIS 1205 - Algorítmica y Programación 2
Taller práctico nivel 11



1. Extienda el programa para que informe si existe una pregunta en el árbol dada su descripción.

- a. **(25%)** Implemente en la clase **Pregunta** el método **public boolean buscar(String pregunta)**
- b. **(15%)** Modifique la signatura del **metodo1** en la clase **Juego** para que reciba un parámetro de tipo **String**. Adicionalmente este método debe validar la existencia de la raíz y delegar la búsqueda a la clase **Pregunta**. El método debe retornar un **String** con un mensaje indicando que la pregunta existe o no en el árbol de juego.
- c. **(10%)** Modifique el método **reqFuncOpcion1** de la clase **InterfazAdivinaCual** para que solicite al usuario la cadena con la pregunta buscada. Ayuda: use `JOptionPane.showInputDialog(...)`
- d. Ejecute la aplicación y verifique que todo funciona correctamente.

2. Extienda el programa para que se retornen las descripciones de las preguntas del nivel especificado en un List. Tenga en cuenta validar que si la descripción de la pregunta es null se debe agregar el nombre del animal a la lista. Utilice la técnica de acumulación de parámetros.

- a. **(25%)** Implemente en la clase **Pregunta** el método **public void darElementosNivel(int nivel, List resultado)**.
- b. **(15%)** Modifique el **metodo2** en la clase **Juego** para que reciba un parámetro de tipo **int** que corresponde al nivel. Recuerde que este método debe validar la existencia de la raíz y delegar la responsabilidad a la clase **Pregunta**. No olvide inicializar el parámetro donde se retorna la respuesta.
- c. **(10%)** Modifique el método **reqFuncOpcion2** de la clase **InterfazAdivinaCual** para que solicite al usuario el entero con el nivel. Ayuda: use `JOptionPane.showInputDialog(...)`
- d. Ejecute la aplicación y verifique que todo funciona correctamente.