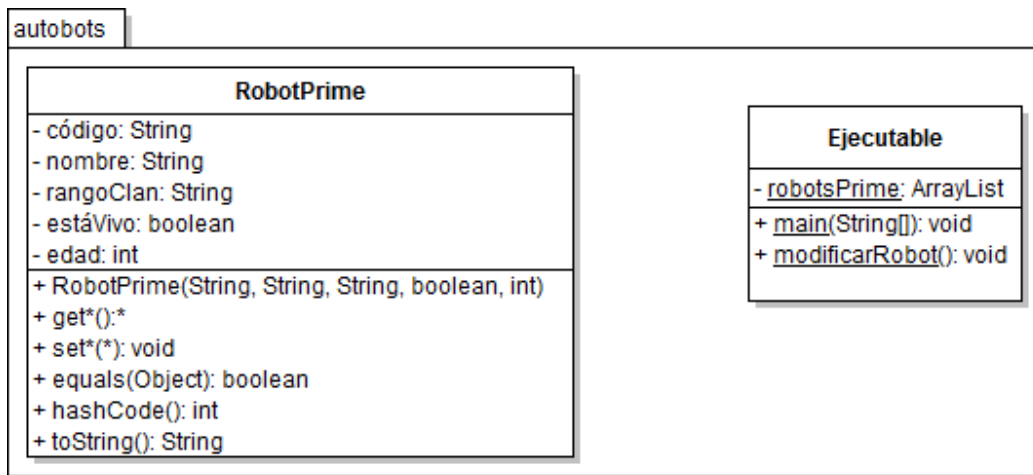


Luego de la muerte de Optimus Prime, los Autobots han empezado la búsqueda de los miembros del clan Prime ya que son los únicos que pueden detener a Fallen; un autobot enemigo que anda tras la búsqueda de la Matriz de Liderazgo.

Inicialmente, ellos contaban con una lista de hace miles de años de algunos miembros del clan Prime. Sin embargo, en todo ese tiempo muchas cosas han sucedido con los Prime, y por ende su información debe ser actualizada, para saber cuáles de estos robots pueden ayudarlos en su lucha contra Fallen. Los autobots habían desarrollado una aplicación en Java que les permitió registrar los integrantes del clan Prime. El diagrama de clases de esta aplicación se muestra a continuación.




Como puede observar a partir del anterior diagrama, de cada robot Prime se registró su código (que puede contener tanto letras como números), su nombre, su rango dentro del clan, si está vivo o no, y su edad. Los autobots requieren que usted les ayude a actualizar la información que se encuentra en la lista de robots Prime de la Ejecutable, mediante la realización del método `+modificarRobot(): void`.

Su trabajo consiste en lo siguiente:

1. Realizar el análisis de los siguientes métodos:
 - a. `+ main(String[]): void`.
 - b. `+ modificarRobot(): void`. Este método debe solicitar el código del robot Prime cuya información se desea actualizar y luego, en caso de encontrar la información del robot, solicitar los datos que se desean modificar del robot; en caso de no encontrarlo, debe informarse que no hay un robot con ese código. Es importante tener en cuenta que el objeto RobotPrime a actualizar debe quedar guardado en la lista con los valores de sus atributos actualizados, y que el código es el único atributo que no admite modificación.
2. El código java del diagrama de clases presentado

Nota: Su código para actualizar un robot Prime no se podrá probar durante el examen porque no hay código para agregarlos y usted NO debe desarrollarlo; así que no se preocupe por eso y concéntrese en lo que se le pide hacer.

| | | |
|---|---------------------------------------|---------------------------------|
|  | Tercer quiz en sala de cómputo | Algoritmos y Lenguajes I |
|---|---------------------------------------|---------------------------------|

Criterios de evaluación:

| Criterio | Porcentaje | Puntaje obtenido | Valoración |
|--|-------------------|------------------|------------|
| <u>Análisis</u> | <u>60%</u> | | |
| Salidas, entradas, valor de retorno y parámetros de los métodos solicitados | 10% | /100 | |
| Descripción de la secuencia de pasos de los métodos | 50% | /100 | |
| <u>Código</u> | <u>40%</u> | | |
| Sintaxis Java: Cumple con TODAS las reglas referentes a los identificadores | 30% | /100 | |
| Correspondencia con el análisis | 10% | /100 | |
| Calificación obtenida: | | | |