

Instrucciones:

El proyecto debe ser realizado por 4 estudiantes previamente seleccionados por el profesor, en el tiempo estimado. Ningún proyecto será aceptado fuera de la fecha de entrega, en caso de comprobarse el plagio se tomaran las medidas pertinentes.

Descripción del proyecto:

“Llamadas de Emergencia”.

El alcalde del cantón “Valle Fértil” requiere contar con un sistema que le permita gestionar las emergencias de las 6 ciudades de su cantón, el inconveniente que se presenta es el siguiente: cuando sucede una emergencia los ciudadanos se quejan que la atención de la misma no es rápida y efectiva, aluden que la estación de bomberos se encuentra en la ciudad A, la estación de cruz rojo en la ciudad D, la estación de Policía en la ciudad C. Se pide que se diseñe e implemente un sistema que permita la atención oportuna y rápida de las emergencias entre las diferentes ciudades y las diferentes emergencias. Para realizar estos recorridos deberá presentar el recorrido por anchura y el recorrido por profundidad del grafo que se muestra en la figura 1. El usuario del sistema tendrá la opción de seleccionar cualquiera de estas formas de recorrer el grafo. Así como el servicio de emergencia

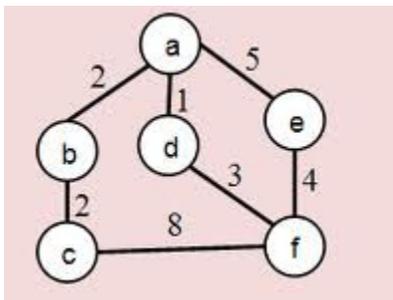


FIGURA 1

Puntos a evaluar:

1. Mostrar el recorrido por anchura de la una ciudad a otra.
2. Mostrar el recorrido profundidad de la una ciudad a otra.
3. Crear interfaz grafica de las ciudades según la figura del grafo mostrada.
4. Seleccionar la emergencia y seleccionar la ciudad a ser atendida por la emergencia.
5. Aplicar la técnica de caminos de Euler para grafos.
6. Aplicar la Implementación del Algoritmo voraz de Kruskal

Restricciones de la aplicación.

El proyecto debe de realizarse utilizando JAVA, contar con el estándar de java para todo el código y documentación pertinentes.

Documentación, material escrito y presentación.

Además de la documentación interna de la aplicación se deben de incorporar un documento escrito (introducción, antecedentes, objetivo principal, objetivos específicos, descripción de programa, algoritmos necesarios para realizar el proyecto, conclusión, bibliografía y referencias) además un manual de usuario y una presentación para el profesor y los compañeros simulando la venta o presentación del software a la junta administrativa del hospital. Muy importante la construcción de una bitácora de trabajo para registrar el trabajo y la mejoría constante de la aplicación hasta lograr concluirla.

Criterios de evaluación.

Funcionabilidad	65%							
	Recorrido Anchura							
	Recorrido Profundidad							
	GUI grafo							
	Seleccionar Ciudad y Emergencia							
	Caminos de Euler							
	Implementación del Algoritmo voraz de Kruskal							
Interfaz	10%							
	Diseño del menú.							
	Ayudas para los usuarios.							
	Formato de presentación de los resultados							
	Introducción, saludo, despedida							
	Navegabilidad							
Documentación	5%							
	Dentro del código							
Estándar	5%							
	Estándar de java (-1 por error)							
Documento Escrito	5%							
	Documento escrito							
Presentación	5%							
	Presentación de la aplicación							
Bitácora	5%							
	Bitácora							

FECHA DE ENTREGA: