

Fundamentos de Programación para Diseño. 2007-1.

Árbol de decisiones. Ejercicio de selección múltiple.

Los *árboles de decisión* son una extensión de los árboles de probabilidad. La base del árbol es el punto inicial de la decisión, sus ramas comienzan en el primer evento casual mientras cada uno de estos produce dos o más efectos posibles que a su vez causan otros eventos casuales...

Ejemplos de esto es ir a un restaurante de comida rápida y armar un pedido que podría ser algo como:

- *Señorita, me da una hamburguesa*
- *De carne o de pollo?*
- *De pollo*
- *Con todas las verduras?*
- *No, solo tomate.*
- *Desea un acompañamiento?*
- *Si, anillos de cebolla*
- *Y de beber?*
- *Una gaseosa*
- *De que sabor?*
- *Cualquiera menos de naranja.*

En este ejercicio se debe diseñar una aplicación gráfica basada en un árbol de decisiones que tenga las siguientes características:

1. Debe tener como mínimo tres puntos de decisión.
2. Cada punto de decisión debe tener 4 opciones.
3. De las 3 decisiones mínimo dos deben ser decididas por el usuario, es decir, en caso de querer usar un método random() se puede usar en solo uno de ellos.
4. El tema es completamente libre. Cada grupo debe escogerlo, visualizarlo, hacer el guión y programarlo en Processing.

Las restricciones son:

El tamaño de la ventana es de 500 x 500.

Se deben visualizar que efectivamente se hicieron las tres decisiones.

El ejercicio es en parejas.

Fecha de entrega: **23 de febrero 4:00 pm.**

Criterios de evaluación:

Código: utilización de selección múltiple.	40%
Cumplimiento de las reglas de juego	20%
Facilidad de uso: uso intuitivo de la aplicación, facilidad para comprender las acciones que debe ejecutar el usuario.	15%
Composición visual: uso creativo de la imagen, armonía.	25%