

Segunda Práctica (P2)

Resolución de dudas frecuentes

Al final de la práctica 2, deben quedar implementados todos los métodos marcados en rojo. La mayoría de ellos son consultores y modificadores básicos. Además, hay 3 métodos que se usan para inicializar las cartas sorpresa, los jugadores y el tablero:

- ***inicializarCartasSorpresa(): void***.- Añade al *mazo* todas las cartas de sorpresas. El código para crearlas ya fue escrito en el método *inicializarSorpresas* de la clase *PruebaQytetet* en la S1. Debes copiar ese código, teniendo en cuenta que las cartas se añaden ahora a la **variable de instancia** *mazo* de la clase *Qytetet*. Asegúrate que después de añadirlas al mazo se barajen las cartas.
- ***inicializarJugadores(nombres : string [2..MAXJUGADORES]) : void***.- Crea un jugador a partir de cada uno de los nombres que están representados en las cadenas de caracteres del contenedor suministrado en el argumento de entrada. Los límites impuestos al tamaño del contenedor *nombres* son precondiciones, de forma que el método no tiene que comprobar que éstas se cumplan.
- ***inicializarTablero(): void***.- Crea un tablero y lo inicializa. Asegúrate de que el propio constructor de la clase *Tablero* invoque al método *inicializar*, que fue implementado en la práctica 1.