

3. Código

El código consta de varias clases señaladas en el diagrama anteriormente mostrado. Las clases más importantes son

- Clase Juego: Es el corazón del programa. Esta se encarga de definir el orden de los turnos, llamar a las funciones necesarias para cada casilla en cada turno, etc.
- Clase Jugador: Referencia al jugador, lleva registro de su dinero, propiedades y lleva todas las acciones independientes que puede realizar el jugador.
- Clase Tablero: Esta clase maneja una Lista Enlazada de todas las casillas existentes en el juego.
- Clase Casilla: Esta clase representa la casilla en la que se va a posicionar el jugador. Es una clase abstracta y se expande a los distintos tipos de casilla.
- Clase casilla comprable: Es hija de Casilla. Dentro de esta entran las propiedades, ferrocarriles y servicios. Son las casillas que el jugador puede comprar y retener durante el juego.
- Clases de Acción: Llamamos clases de acción a todas las clases hijas que al caer el jugador en ellas, ejecutan una acción inmediata que afecta al jugador. Ej. Ir a la Carcel, Arca Comunal, Pagar Impuestos, etc.
- Clase dado: es un random que te dice cuanto va a avanzar el jugador en ese turno.

4. Conclusiones

En conclusión, el juego desarrollado es funcional y emplea tópicos de programación orientada a objetos, tipo abstracto de datos, algoritmos, contenedores y programación gráfica.