

Tarea n°1

Alpaca Emblem

Integrantes: Beatriz Graboloza

Profesor: Alexandre Bergel

Auxiliares: Juan-Pablo Silva
Ignacio Slater

Ayudantes: Alejandro González
Daniel Soto
Heinich Porro
Marco Caballero
Nicolás Escudero
Rodrigo Llull
Tomas Vallejos

Fecha de entrega: 12 de Septiembre del 2019
Santiago, Chile

1. Resumen

Datos:

Link del repositorio: <https://github.com/BeaNyann/TareasCC3002>*

Nombre: Beatriz Graboloza

Rut: 19.665.944-7

Usuario de GitHub: BeaNyann

*Intenté que se pudiera acceder haciendole clic pero me sale que no se encuentra la página, pero si copio el link si funciona.

UMLs:

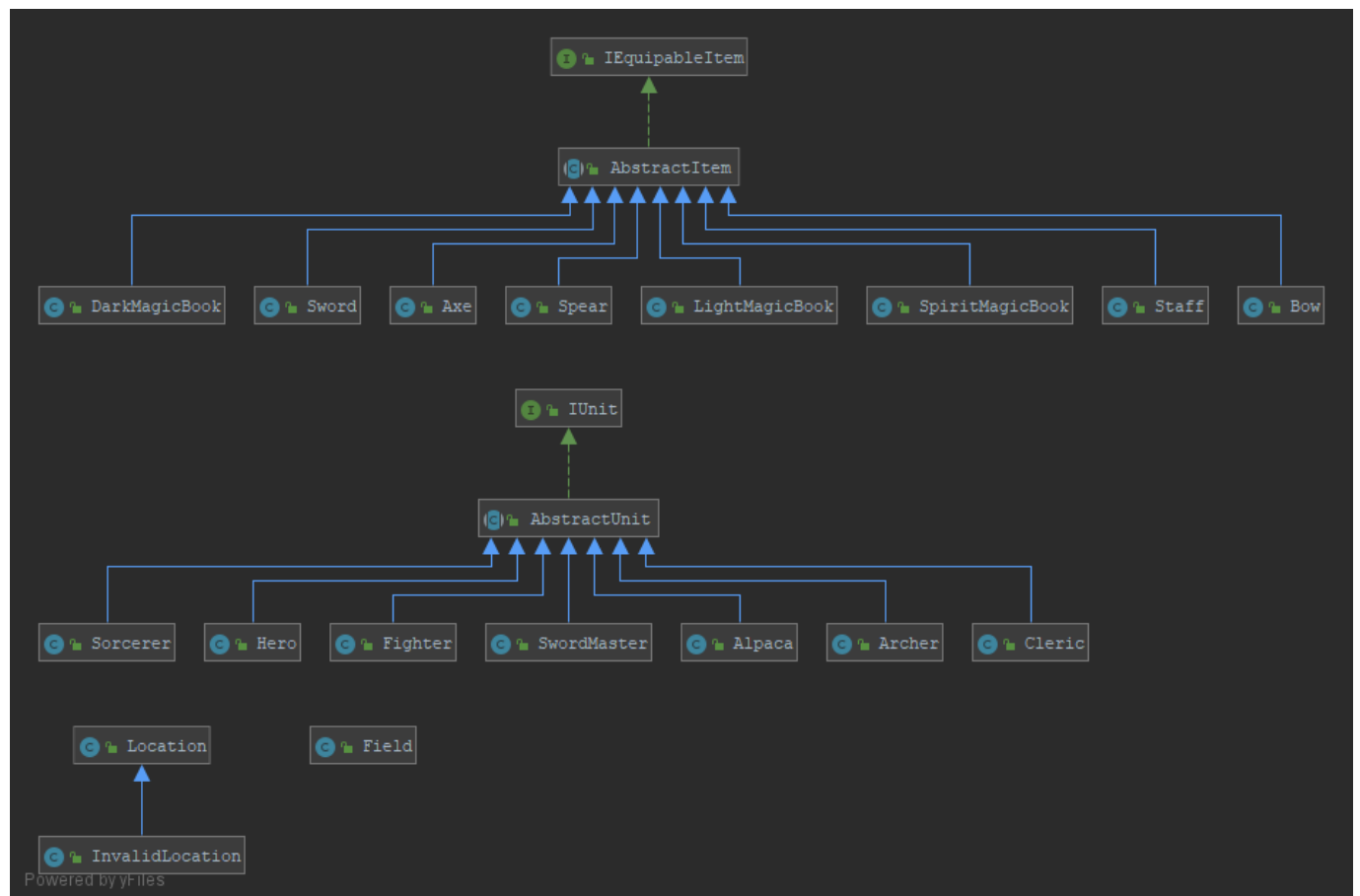


Figura 1: Diagrama UML

En este primer UML sin métodos se ve la organización general, donde se tienen interfaces para los items y las unidades en donde se encuentran los métodos comunes de todas las subclases.

Luego les sigue una clase abstracta donde se implementan los métodos que deben funcionar de la misma forma para todas las unidades/items, la manera default de funcionamiento, para luego en cada subclase cambiar los que sean necesarios.

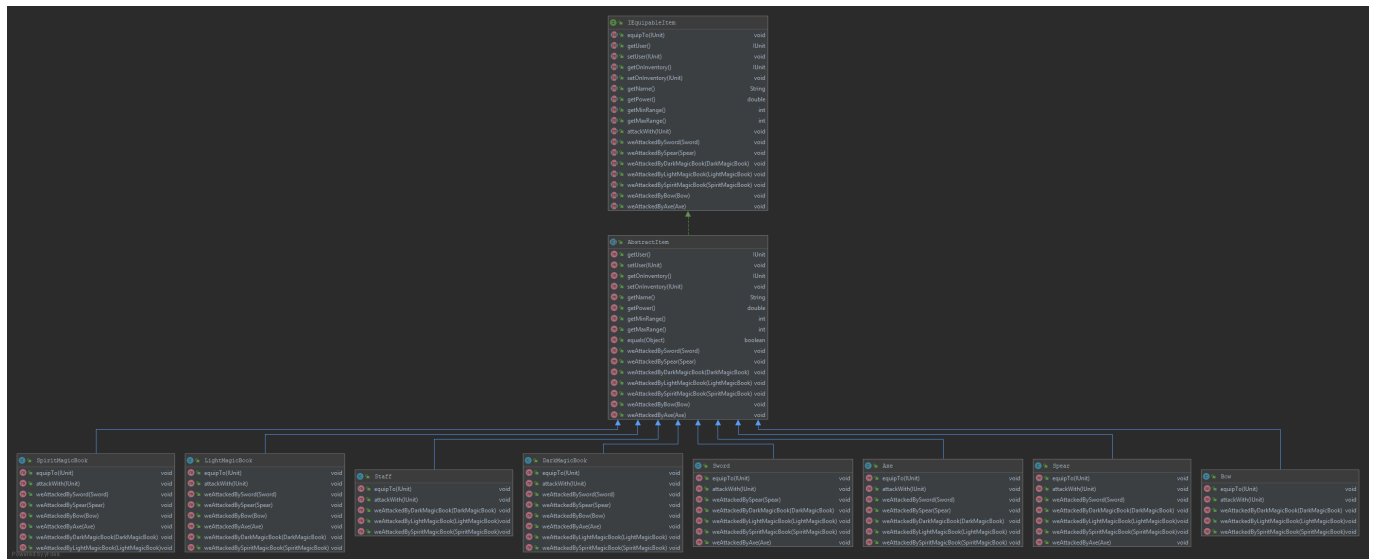


Figura 2: Diagrama UML con metodos de los Items

Acá se puede ver como la interfaz tiene los métodos para equipar, atacar, recibir ataques, etc, que todos los items deben tener.

En la clase abstracta no se pone el método de equipar ya que ese es diferente en cada uno de los items, pero en cambio si hay un comportamiento default para los ataques, que luego se especializa en cada una de las clases.

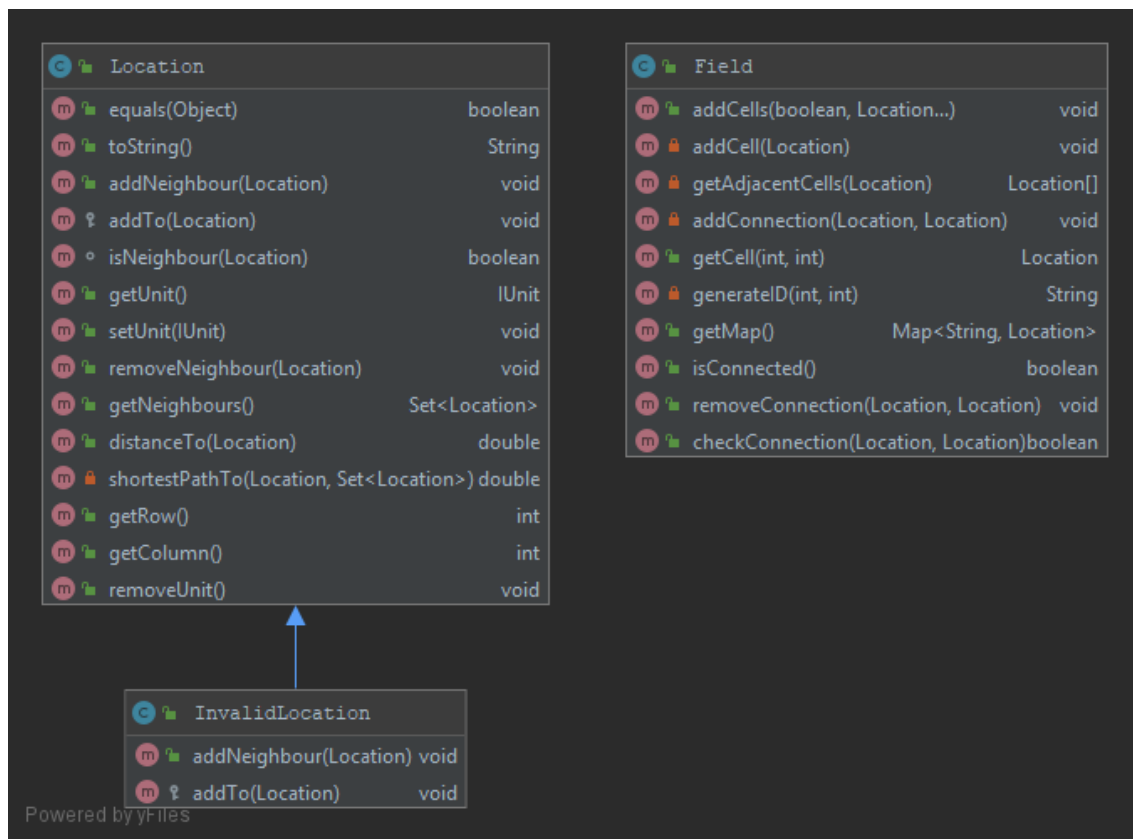


Figura 3: Diagrama UML con metodos del Mapa

En esta cada Clase funciona casi por separado, la única dependiente es `InvalidLocation` que es subclase de `Location`.

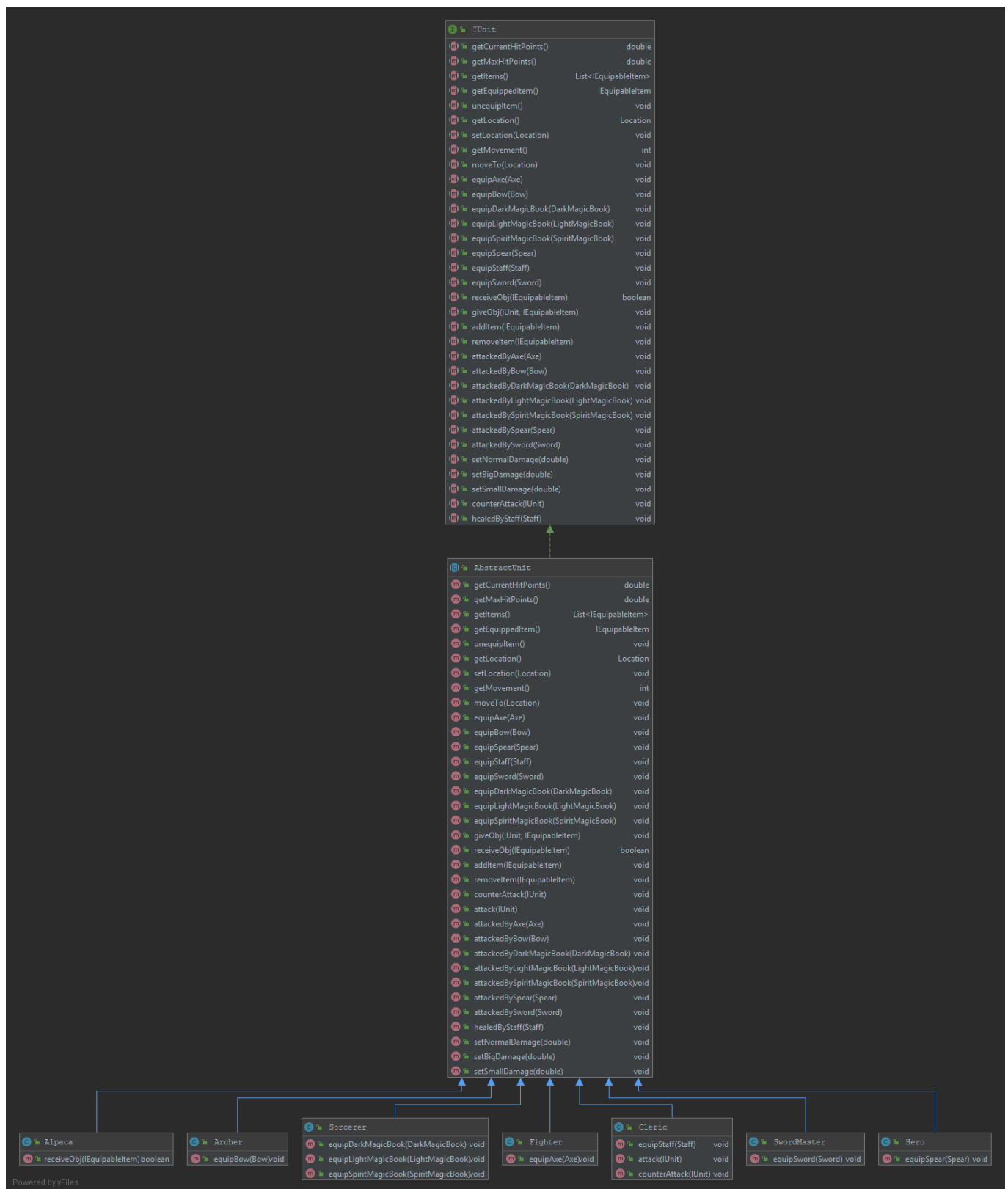


Figura 4: Diagrama UML con metodos de los Units

Para las unidades todos los métodos de equipar objetos, atacar, recibir ataques, recibir daño, son métodos que todas las unidades deben tener. Y todos estos métodos tienen un comportamiento default, por ejemplo en equipar item su default es no hacer nada, y luego en cada subclase se especifica cual de todos los items esta clase puede equiparse.

Como se puede ver todas las unidades especifican su correspondiente “equip”, excepto la alpaca que no puede equiparse nada, pero esta especifica “recieveObj”, ya que no tiene límite en el inventario, y por último el clérigo especifica atacar, ya que el cura, no ataca y no realiza contraataque.