

TALLER "Competencia de Bots" PARTE II



El objetivo de la segunda parte del taller es desarrollar diferentes implementaciones de **estrategas**, donde un **estratega** es un objeto que devuelve la **estrategia** a ser utilizada en cada instante de toma de decisión. Los **estrategas** deben ser codificados usando el patrón de diseño Strategy basándose en el **uso de clases internas e interfaces**.

La actividad del taller consiste en modificar el proyecto de **Competencias de Bots (Parte I)** para soportar un *Strategy* de "**estrategas**" de guerra. Dicho *Strategy* debe estar desarrollado de tal forma que, **los Bots puedan contar con varios *estrategas*** capaces de evaluar las condiciones del Bot y/o el campo de batalla (energía, nro de enemigos, ubicación, etc.) a fin de devolver **la estrategia** más conveniente para ellos.

Para la implementación de los **estrategas** se debe cumplir que la misma esté codificada a partir del uso de clases internas y su protocolo sea exportado utilizando interfaces. Los **estrategas** no se intercambian en tiempo de ejecución.

Nota: Considere la posibilidad de implementar un *Singleton* por **estratega**.