PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETO

TEMA: ANGRY POO

INTEGRANTES: GIMENEZ MARQUILLAS DAVID

SANDOVAL ANGEL ALEJANDRO

MONTES JUAN JESUS.

INFORME COLOQUIO: ANGRY POO.

Para este programa tomamos la determinación de trabajar con súper clases y sus determinadas sub clases que describiremos a continuación:

1. Súper clase pájaro: ésta súper clase tiene un atributo de tipo int llamado danio. Tiene un método llamado atacar la cual genera los ataques a los cerdos y los bloques. Sus sub clases son: RED, CHUCK, BLUE, HAL, MATILDA, BOMB, TERENCE. En las cuales utilizan el método atacar de la clase padre, pero con la conducta específica de cada pájaro.
2. Súper clase Cerdo: ésta súper clase tiene un atributo de tipo int llamado vida. Sus métodos son quitarVida la cual resta la vida de los cerdos dependiendo el daño recibido y quitarCerdo, el cual quita el cerdo de la lista cuando su vida llega a 0. Las sub clases de esta son dos: MINIONPIG y CORPORALPIG. El ésta solo CORPORALPIG tiene un atributo adicional de tipo int llamado casco. Cada sub clase utilizan las clases antes mencionadas, adaptándolas a la conducta de cada cerdo.
3. Súper clase Bloque: ésta súper clase tiene un atributo de tipo int llamado resistencia. Y un método llamado quitaresi, este método resta la resistencia de cada material dependiendo el daño. Sus sub clases son tres, las cuales son VIDRIO, MADERA y PIEDRA.

Clases que no poseen herencia:

1. Clase Angry: esta clase tiene como atributo un ArrayList de tipo Pajaro, y tiene los siguientes métodos: generarpajaros, este método crea una lista de pájaros al azar con sus respectivo daño.
2. Clase Terreno: esta clase tiene como atributo un ArrayList de tipo Object, su método más importantes es generarTerreno, el cual crea y llena la lista con posiciones al azar en la cual van a estar los bloques y los cerdos.
3. Clase Jugar: es una de las clases más importantes del programa, ya que sobre ella se trabaja con las listas generadas de Pájaros, cerdos y bloques. Contiene el método jugar, en el cual se generan posiciones al azar para cada caída de cada pájaro y mostrando los resultados de cada ataque realizado por los mismos.

