



Universidad Tecnológica de Honduras

---

**Universidad Tecnológica de Honduras.**



**Asignatura: Programación O. a objetos**

**Catedrático: Arnol Gutiérrez**

**Alumno: Delmer Alexis Avilez**

**N° de cuenta: 201930110175**

**Segundo Parcial**

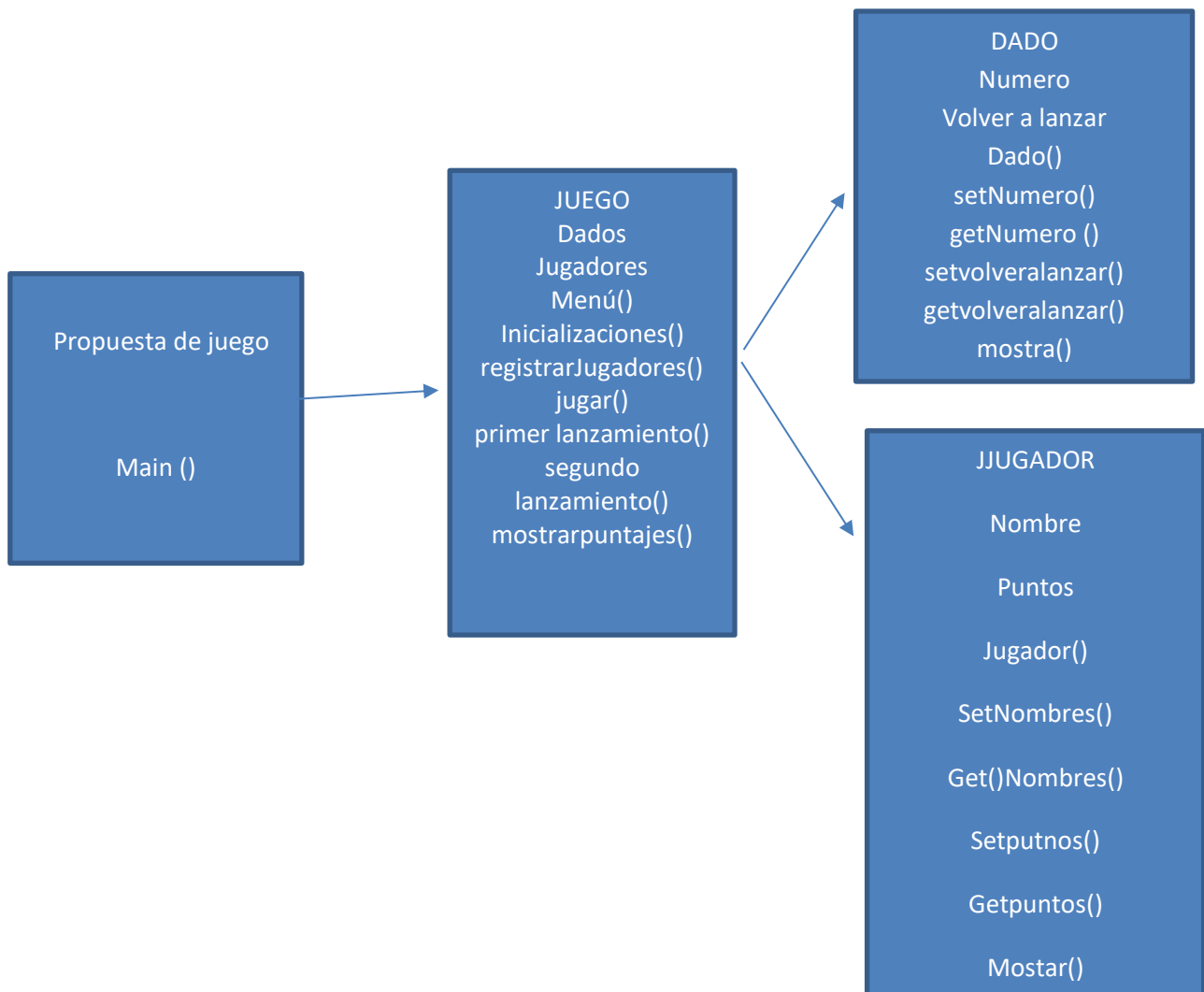


**Enlace del video** <https://youtu.be/xrmlksYWzgM>

Explicar el funcionamiento estructura de todo su código en un documento de 2 páginas (Documentación de código).

Para este ejemplo modelado en POO para java, se describe un juego que se llama "puntaje mayor de dados":

- El jugador busca sacar la mayor cantidad de números iguales con dados.
- El jugador lanza 5 dados.
- El jugador dispone de un segundo lanzamiento y puede volver a lanzar los dados que quiera.
- Después del segundo lanzamiento ya no tiene más opciones, solo debe sumar la cantidad de numero iguales que tiene.
- En el caso de tener dados distintos elije la mayor cantidad de dados que tenga y suma esos dados para obtener un porcentaje.
- Le toca jugar a otro jugador y vuelve a repetirse desde el punto 1 hasta que hayan jugados todos los participantes.





Siempre hay que pensar en terminos de 1 si bien vemos el juego trabaja con 5 dados.

Basicamente vamos a pensar en un solo dado y cuando tenemos un solo dado, ese dado puede tener un numero y tambien el dado tiene la posibilidad de poder volver a ser lanzado, ya que en este juegos tenemos dos lanzamientos.

En el diagrama vemos que la la clase dado va a ser ejecutada y probado bajo la clase juego, ademas tiene mayusculas y parentesis; por ende es el contrsuctor.

Tambien tiene como contrctor los metodos get y set. Un set permite meter que los datos dentro del atributo y un get me permite obtener el valor que está en el atributo y devolverlo.

Lo interesante es que el constructpor set y get sirven para comunicar las clases con otras clases, por que los atributos son provados y get y set son publicos y como son publicos pueden ser seguidos desde otra clase.

Ademas desde los set son comportamientos que da la clase dado, tenemos un metodo mostrar los que va a ser este es que va a a mostrar el dato que hemos obtenido y sacado.

La idea de tener una clase dado es para poder utilizar esta clase en otro lado y cabe reclacar que datos en plural, eso significa que son muchos dados.

El que esta en minyuscula es un atributo de la clase juego y demas de ser un atributo de esta clase, basicamentee es un objeto , es un arreglo de objetos que proviene de la clase dado.

Por otro lado el jugador, la idea es que tengamos muchos jugadores, pero un jugador tiene un nombre y un jugador tiene la cantidad de puntos que ha sacado.

No hay que sorprenderse cuando mostrar está en dados y está en jugador, pues el de tipo dado va a mostrar el numero que hemos sacado con ese dado; pero cuando decimos mostrar y es un objeto que proviene de la clase jugador, nos va a mostrar el nombre del jugador y la cantidad de puntos.

Tenemos las clase individuales, ahora estas mismas van a ser utilizadas en el juego, se dijo que vamos a tener como atributos muchos dados ya que es un arreglo de objeto y muchos jugadores que son un arreglo de objetos de la clase jugador.

Este juego no tiene get ni set pero tiene sus propios metodos ya que tiene unas cosas interesantes:

Tiene un menú que da directamente que opciones va a tener, las inicializaciones, el registrar los jugadores