

## Objetivos

1. Aprender a aplicar un patrón de comportamiento a un contexto de diseño específico.
2. Comprender los detalles del patrón "Mediador".

## Contexto y planteamiento del problema

Retomando el diseño del juego del laberinto, monstruos y manadas, y a partir de la solución dada al primer laboratorio (con las mejoras que se hayan recomendado), se requiere en este laboratorio implementar una nueva capacidad básica para los monstruos organizados en manadas: el paso de mensajes. La idea es que un monstruo pueda enviar mensajes a los demás monstruos de la manada sobre estados del juego tales como: adónde cree que se encuentra el cazador, si ha detectado monstruos o manadas de otras clases, si ha encontrado trampas que haya colocado el Cazador en alguna cueva, qué cueva conecta con cuál (estructura del laberinto), etc. No importa el detalle de los mensajes, lo que importa es la funcionalidad. Un monstruo no podrá enviar mensajes a miembros de otras manadas, sólo la propia. Un monstruo solitario no podrá enviar mensajes del todo. Recuerde que la conformación de manadas es totalmente dinámica, no se puede predeterminar en tiempo de compilación, y un monstruo siempre está libre para desagregarse o agregarse en cualquier momento.

## Características de la solución:

Se debe generar una solución, basada en el patrón Mediador de tal forma que:

1. El diseño debe respetar los principios SOLID.
2. El diseño debe basarse en la aplicación correcta del patrón Mediador .
3. El código debe funcionar correctamente como “prueba de concepto”, tal como se ha mostrado en los ejemplos. El controlador debe demostrar que: 1) un monstruo en una manada puede enviar mensajes a los demás SÓLO de su propia manada, 2) TODOS los demás monstruos de una manada efectivamente reciben el mensaje enviado previamente por otro, 3) un monstruo solitario del todo no puede enviar mensajes a ningún otro. No importa el detalle de los diferentes tipos de mensajes, sólo importa que se puedan enviar mensajes por lo que bastará con que se envíen/reciban hileras.
4. Incluir el modelo de clases en formato pdf.

## Evaluación:

| Rubro                                      | Peso |
|--|------|
| Aplicación correcta de principios SOLID    | 30%  |
| Aplicación correcta de Mediador            | 40%  |
| Funcionamiento correcto del código         | 20%  |
| Uso correcto de UML en el modelo de clases | 10%  |