

*Adrián Fernández González*



# PROYECTO PISCIFACTORÍA

Entrega I. Librería Orca

Índice

Introducción .....2

Peces a implementar .....2

Uso .....2

    Registro de peces .....2

    Creación de los peces .....3

# Proyecto I. Librería Orca

---

## Introducción

Este documento presenta la librería Orca (*Orca\_Lib*), la cual has de utilizar en el proyecto de la piscifactoría como dependencia externa.

**Lee detenidamente** este documento antes de empezar. Crear un diagrama en papel ayuda a visualizar las cosas.

**Lee y analiza el Javadoc** adjunto para entender las clases y su uso.

## Peces a implementar

Antes de entrar a usar la librería, has de escoger los peces a implementar en el sistema.

Para ello, revisa la tabla Excel y escoge los que quieras de los tres tipos, respetando los siguientes requisitos:

Ha de haber 5 de río, siendo, como mínimo, 1 de tipo básico y 1 de tipo inversión.

En el caso de mar, lo mismo, 5 en total y como mínimo, 1 de tipo básico y 1 de tipo inversión.

A mayores, implementa 2 de tipo doble de cualquier tipo.

## Uso

El proceso para usar la librería es el siguiente:

1. Incluye el ***Orca\_Lib.jar*** y el ***javadoc Orca\_Lib.zip*** en el proyecto como dependencia. Revisa cómo hacerlo para el IDE que uses.
2. Registra los peces que implementas en tu simulador.
3. Usa las propiedades de los peces de la clase ***propiedades.AlmacenPropiedades*** para implementar los peces de tu simulador.
4. Usa los métodos de la clase ***estadisticas.Estadisticas*** para registrar las ventas, nacimientos y dinero ganado.

## Registro de peces

Para que la librería funcione es necesario indicar los peces del sistema que vas a implementar.

Para ello, se crea un objeto de la clase ***estadisticas.Estadisticas*** pasando como parámetro un *array* de *Strings* con los nombres de los que vas a implementar en el sistema. Para mayor comodidad, puedes usar los objetos estáticos de la clase ***propiedades.AlmacenPropiedades*** y obtener sus nombres con su *getter*.

El objeto creado ha de ser guardado en la clase Simulador como atributo, pues será utilizado para la gestión de todo el sistema de estadísticas.

## Creación de los peces

A la hora de crear los peces, es necesaria una clase por pez, la cual almacenará todos los datos necesarios para su funcionamiento. Estos datos deben ser recogidos de la clase

***propiedades.AlmacenPropiedades.***

Puedes crear tantas clases intermedias en la jerarquía entre la clase *Pez* y la clase del pez concreto como consideres.