



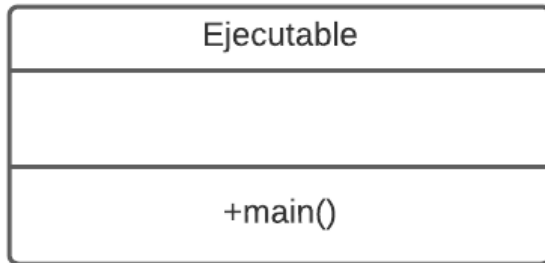
Manual tecnico de  
Cada clase

Luis Gerardo Marcelino Tax Mantanico

# DESCRIPCION DE CADA CLASE

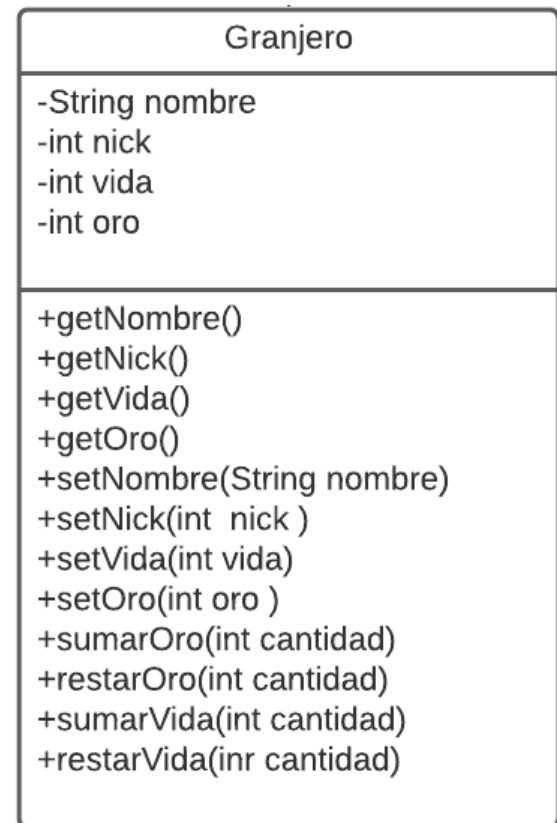
## Clase ejecutable

Esta clase solo se encarga de ejecutar el juego MyFrame



## Clase granjero

Se creó una clase en Java llamada "Granjero" la cual posee un total de tres atributos (todos ellos privados) y uno de tipo String y 3 de tipo int. Adicionalmente esta clase tiene un constructor (que siempre por norma, debe tener el mismo nombre de la clase) el cual no recibe ningún parámetro, también hay diferentes tipos de métodos como son los get y set de cada atributo, pose dos métodos de sumar



uno es de oro y el otro de vida y así mismo tiene sus métodos de restar.

## Clase Granja

Se creó una clase en Java llamada "Granja" la cual posee un total de cuatro atributos (todos ellos privados). Tres de tipo int y un arreglo.

Adicionalmente esta clase tiene un constructor (que siempre por norma, debe tener el mismo nombre de la clase) el cual no recibe ningún parámetro, también hay diferentes tipos de métodos como son los get y set de cada atributo, pose tres

métodos los cuales son: crear parcela en donde necesita dos parámetros de tipo int y un método sumar fila en donde se solicita un objeto.

Granja
-int CANTIDAD_BOTONES=10 -int fila=5 -int columna=5 -suelo [][]
+botones() +getBotones() +setBotones(Suelos[][]) +crearParcela(int fila , int columna) +sumarFila(granjero granja)

## Clase Datos

Se creó una clase en Java llamada "Datos " la cual posee un total de doce atributos (todos ellos privados) de tipo int Adicionalmente esta clase tiene un constructor (que siempre por norma, debe tener el mismo nombre de la clase) el cual no recibe ningún parámetro, también hay diferentes tipos de métodos como son los get y set de cada atributo además cuenta con un método sumar.

Datos
-int tiempoPartida -int oroGeneradoGranja -int alimentosGenerados -int alimentosConsumidos -int cantidadCeldasCompradas -int cantidadCriasCompradasVaca -int cantidadCriasCompradasGallina -int cantidadDestaceVaca -int cantidadDestaceGallina -int cantidadSemillasGrano -int cantidadSemillasFruta -int cantidadCeldasSembradas
+sumarOroGeneradoGRanja(int cantidad) +sumarAlimentosGenerados(int cantidad) +sumarAlimentosConsumidos(int cantidad) +sumarCantidadCeldasCompradas(int cantidad) +sumarCantidadCriasCompradasVaca(int cantidad) +sumarCantidadCriasCompradasGallina(int cantidad) +sumarCantidadDestaceVaca(int cantidad) +sumarCantidadDestaceGallina(int cantidad) +sumarCantidadSemillasGrano(int cantidad) +sumarCantidadSemillasFruta(int cantidad) +sumarCantidadCeldasSembradas(int cantidad) +getTiempoPartida() +setTiempoPartida() +getsumarOroGeneradoGRanja() +getAlimentosGenerados() +getAlimentosConsumidos() +getCantidadCeldasCompradas() +getCantidadCriasCompradasVaca() +getCantidadCriasCompradasGallina() +getCantidadDestaceVaca() +getCantidadDestaceGallina() +getCantidadSemillasGrano() +getCantidadSemillasFruta() +getCantidadCeldasSembradas()

### Clase bodega

Se creó una clase en Java llamada "bodega " la cual posee un total de cinco atributos (todos ellos privados) todos son de tipo int, adicionalmente esta clase tiene un constructor (que siempre por norma, debe tener el mismo nombre de la clase) el cual no recibe ningún parámetro, también hay diferentes tipos de métodos como son los get y set de cada atributo y adicional pose un método de sumar y restar

Bodega
-int fruta -int granos -int piezasCuero -int carne; -int huevos
+sumarFruta(int cantidad) +restarFruta(int cantidad) +sumarGranos(int cantidad) +restarGranos(int cantidad) +sumarCarne(int cantidad) +restarCarne(int cantidad) +sumarhuevos(int cantidad) +restarhuevos(int cantidad) +getFruta() +getGranos() +getPiezaCuero() +getCarne() +getHuevos()

### Clase Manejador

Se creó una clase en Java llamada "Manejador " la cual posee un total de cinco atributos (todos ellos privados) adicionalmente esta clase tiene un constructor (que siempre por norma, debe tener el mismo nombre de la clase) el cual recibe 6 parámetros, así mismo cuenta con 6 métodos en los cuales se solicita dos parámetros de tipo int

Manejador
-Granjero granjero -Granja granja -Mercado mercado -Bodega bodega -Datos dato
+comprarBarco(int fila , int columna) +sembrarFruta(int fila, int columna) +sembrarGrano(int fila , int columna) +crearParcela(int fila, int columna) +criarGallina(int fila, int columna) +vidaGranjero



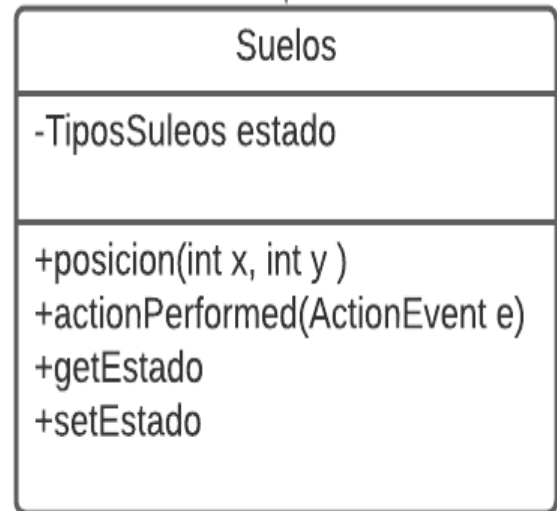
## Clase Mercado

Se creó una clase en Java llamada "Mercado " la cual posee un total de diecisiete atributos (todos ellos privados) todos son de tipo int, adicionalmente esta clase tiene un constructor (que siempre por norma, debe tener el mismo nombre de la clase) el cual no recibe ningún parámetro, también hay diferentes tipos de métodos como son los get y set de cada atributo y adicional pose un método de sumar y restar

Mercado
-int semillasGrano -int semillasFruto -int hojasArbol -int paja -int trigo -int abonoOrganico -int abonoVerde -int abonocitrico -int insectos -int concentrado -int sebada -int vaca -int gallinas -int grano -int fruta -int Materiaprima
+sumarFruta(int cantidad) +sumarGrano(int cantidad) +sumarVaca(int cantidad) +sumarGallina(int cantidad) +sumarMateriaprima(int cantidad) +restarFruta(int cantidad) +restarGrano(int cantidad) +restarVaca(int cantidad) +restarGallina(int cantidad) +restarPaja(int cantida) +restarTrigo(int cantidad) +restarAbonoOrganico(int cantidad) +restarAbonoVerde(int cantidad) +restarAbonocitrico(int cantidad) +restarInsectos(int cantidad) +restarConcentrado(int cantidad) +restarSebada(int cantidad) +getSemillasGrano() +getSemillasFruto() +getHojasArbol() +getPaja() +getTrigo() +getAbonoOrganico() +getAbonoVerde() +getAbonocitrico() +getInsectos() +getConcentrado() +getSebada() +getVaca() +getGallinas() +getGranoma() +getFruta() +getMateriaprima()

## Clase Suelos

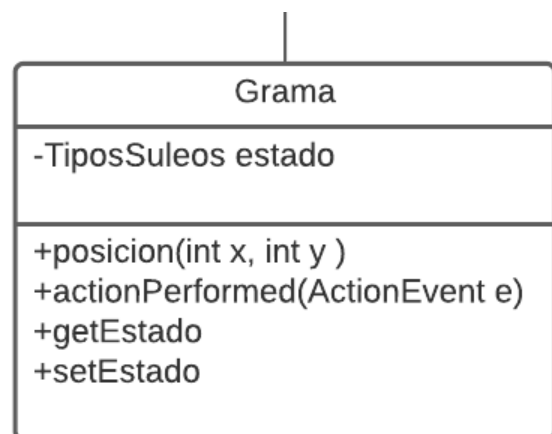
Se creó una clase en Java llamada "Suelos " la cual erada de la clase JButton y también se implementa a un enum, luego posee un atributo que en este caso es un objeto adicionalmente esta clase tiene un constructor (que siempre por norma, debe tener el mismo nombre de la clase) el cual recibe cuatro



parámetro de tipo int , también cuenta con un método de posición en dono se le solicita dos parámetros de tipo int, así mismo cuenta con sus respectivos get y set y por ultimo un meto actionPerforme en donde se le solicita un parámetro.

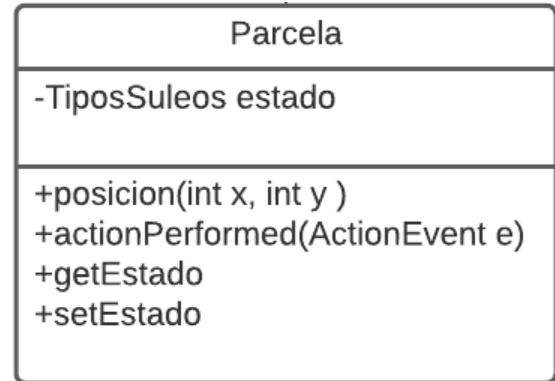
## Clase Grama

Se creó una clase en Java llamada "Grama " la cual erada de la clase suelos con la única diferencia que sus métodos se sobre escribieron



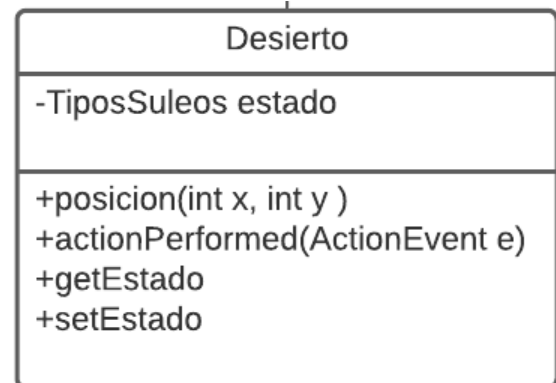
## Clase Parcela

Se creó una clase en Java llamada "Parcela " la cual hereda de la clase suelos con la única diferencia que sus métodos se sobrescribieron



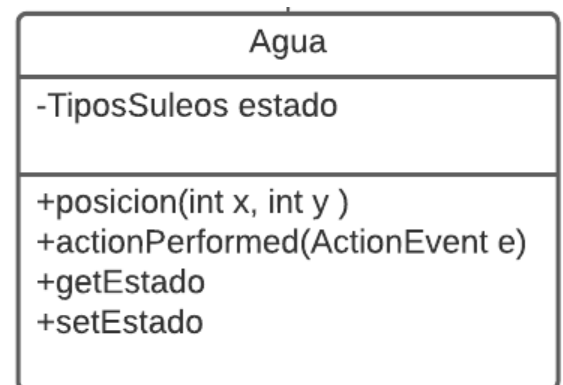
## Clase Desierto

Se creó una clase en Java llamada "Desierto " la cual hereda de la clase suelos con la única diferencia que sus métodos se sobrescribieron



## Clase Agua

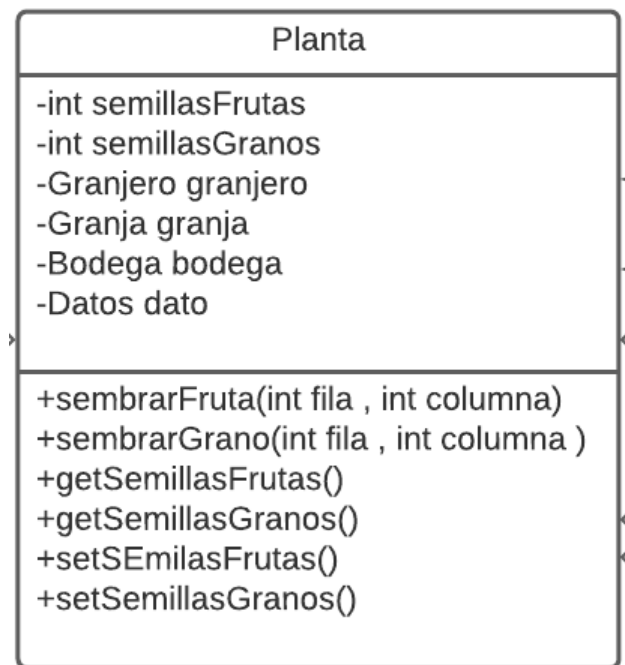
Se creó una clase en Java llamada "agua " la cual hereda de la clase suelos con la única diferencia que sus métodos se sobrescribieron





## Clase Planta

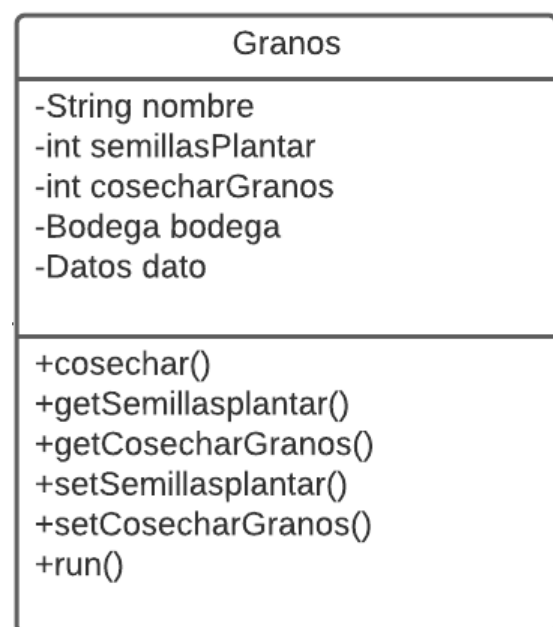
Se creó una clase en Java llamada "Planta " la cual posee un total de 6 atributos (todos ellos privados). Dos de tipo int y 4 objetos. Adicionalmente esta clase tiene un constructor (que siempre por norma, debe tener el mismo nombre de la clase) el cual recibe cuatro parámetro, la clase cuenta con dos métodos get y set que



pertenecen a los dos atributos de tipo int, también cuenta con dos métodos uno es para sembrar granos y el otro para fruto, los cuales solicitan dos parámetros de tipo int

## Clase Granos

Se creó una clase en Java llamada "Granos " la cual posee un total de 5 atributos (todos ellos privados). Dos de tipo int uno de tipo String y dos objetos. Adicionalmente esta clase tiene un constructor (que siempre por norma, debe tener el mismo nombre de la clase) el cual recibe 2 parámetros, la clase



cuenta con 6 métodos en los cuales dos son get y set que le pertenecen a

los dos atributos de tipo int, los siguientes métodos no necesitan parámetros

### Clase Frutas

Se creó una clase en Java llamada "Frutas " la cual posee un total de 4 atributos (todos ellos privados). Uno de tipo string y tres de int . Adicionalmente esta clase tiene un constructor (que siempre por norma, debe tener el mismo nombre de la clase) el cual no recibe ningún parámetro, la clase cuenta con 8 métodos los cuales no solicitan ningún parámetro

Frutas
-String nombre -int semillasPlantar -int cantidadFrutos -int vidaArbol
+cosechar() +getSemillasplantar() +getCosecharFruta() +getVidaArbol() +setSemillasplantar() +setCosecharFruta() +setVidaArbol() +run()

### Clase Crianza

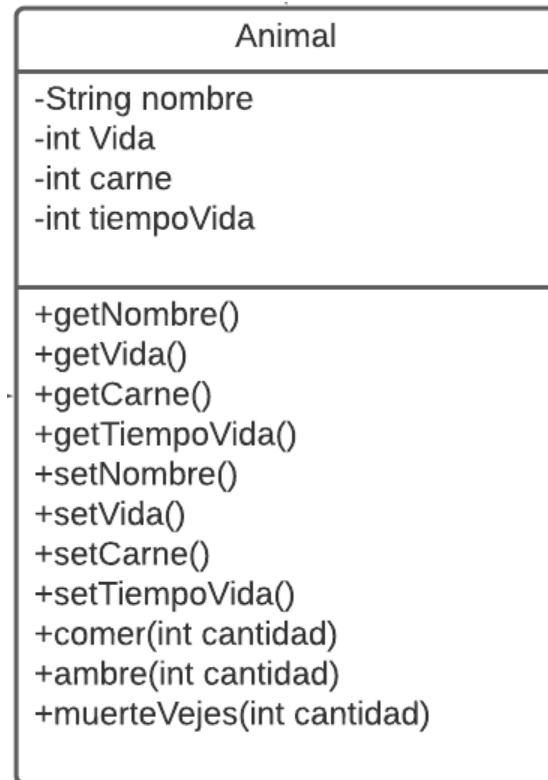
Se creó una clase en Java llamada "Crianza " la cual posee un total de 2 atributos (todos ellos privados). Adicionalmente esta clase tiene un constructor (que siempre por norma, debe tener el mismo nombre de la clase) el cual recibe 2 parámetros, cada atributo cuenta con un método get y set, así mismo

Crianza
-Granjero granjero -Granja granja
+getGranjero() +getGranja() +setGranjero() +setGranja() +criarVaca(int fila, int columna) +criarGallina(int fila, int columna )

hay dos métodos uno para crear animales y el otro para gallinas cada método solicita dos parámetros de tipo int

### Clase Animales

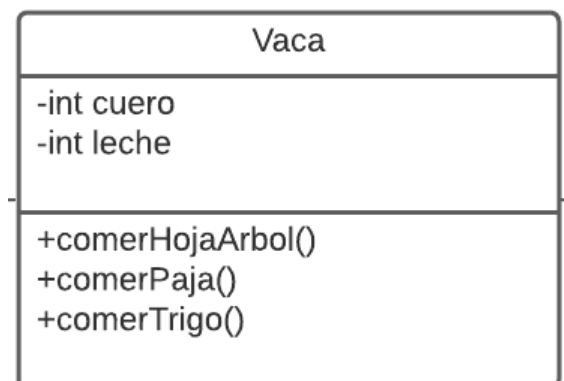
Se creó una clase en Java llamada "Animales " la cual posee un total de 4 atributos (todos ellos privados). Tres de tipo int y uno de tipo String. Adicionalmente esta clase tiene un constructor (que siempre por norma, debe tener el mismo nombre de la clase) el cual no recibe ningún parámetro, cada atributo cuenta con un método get y uno set también hay



otros métodos como comer, ambre, muerte los cuales solicitan un parámetro de tipo int

### Clase Vaca

Se creó una clase en Java llamada "Vaca " la cual erada dela clase animal e implementa de la interface herbívoro, pose 2 atributos de tipo int (todos ellos privados). Adicionalmente esta clase tiene un constructor (que siempre por norma, debe



tener el mismo nombre de la clase) el cual no recibe ningún parámetro, todo los métodos son sobre escrito de la interface herbívoro

## Clase Gallina

Se creó una clase en Java llamada "Gallina" la cual hereda de la clase animal e implementa de la interface omnívoro, posee 1 atributo de tipo int (todos ellos privados). Adicionalmente esta clase tiene un constructor (que siempre por norma, debe tener el mismo nombre de la clase) el cual no recibe ningún parámetro, tiene algunos métodos sobreescritos de la interface omnívoro así mismo cuenta con los métodos get y set del atributo

