

TALLER – CLASES ABSTRACTAS

OBJETIVO: Construir un programa en relación con las temáticas presentadas en clase, bajo el contexto de la serie Dragón Ball Z. Las temáticas en su orden son: Lista posición Ordinal - Lista Tipada - Lista genérica Diversa - Lista genérica - Lista Enlazada - Lista Abstracta – Pila - métodos de Iteración.



RETOS DRAGON

****Reto 1 - Lista Posición Ordinal:****

Desafío de los Guerreros Z: Crea una "Lista Posición Ordinal" para almacenar los nombres de los Guerreros Z en orden de aparición. Muestra cada nombre junto con su posición en el equipo, desde Goku hasta Vegeta.

****Reto 2 - Lista Tipada:****

Planeta de los Saiyajines: Crea una "Lista Tipada" para almacenar los niveles de poder de los Saiyajines. Asegúrate de que solo puedas agregar valores numéricos a la lista y muestra el nivel de poder de Gohan.

****Reto 3 - Lista Genérica Diversa:****

Torneo de las Artes Marciales: Crea una "Lista Genérica Diversa" para guardar información de los participantes del torneo. Agrega nombres, edades y técnicas de cada luchador y muestra los datos de Krilin.

****Reto 4 - Lista Genérica:****

Aliados y Enemigos: Crea una "Lista Genérica" para almacenar tanto héroes como villanos de Dragon Ball Z. Agrega personajes como Goku, Freezer y Cell a la lista y muestra los nombres de todos.

****Reto 5 - Lista Enlazada:****

Saga de Namekusei: Crea una "Lista Enlazada" para rastrear la saga de Namekusei. Cada nodo debe representar un evento importante en la saga. Agrega eventos como la llegada de las Fuerzas Ginyu y la transformación de Goku en Super Saiyajin.

****Reto 6 - Lista Abstracta:****

Batalla contra Majin Buu: Crea una "Lista Abstracta" que pueda contener tanto personajes como objetos relacionados a la lucha contra Majin Buu. Agrega elementos como personajes, objetos mágicos y lugares importantes durante esta saga.

****Reto 7 - Pila:****

Tiempo en la Sala del Espíritu y el Tiempo: Implementa una "Pila" para simular el tiempo que Gohan y Goku pasaron en la Sala del Espíritu y el Tiempo. Agrega los años de entrenamiento y muestra cuánto tiempo total pasaron en la sala.

****Reto 8 - Métodos de Iteración:****

Buscando las Bolas de Dragón: Utiliza "Métodos de Iteración" para buscar las Bolas de Dragón en la Tierra. Crea una lista con las coordenadas de las bolas y utiliza un método para encontrar la bola deseada.

ACTIVIDADES DE ENTREGA

1. El código debe compilar correctamente
2. Todo el código debe estar con comentarios acerca de su implementación.
3. Debes explicar todo el código desarrollado al salón.
4. El trabajo es individual.
5. La persona que realice las actividades mencionadas tiene un 1 punto adicional para el segundo corte

¡ Éxitos !