

Modelo de Clases

Como se muestra en el UML, en comparación con la entrega 2, cambiamos o borramos muchos métodos que interactuaban con el usuario por consola.

Cambiamos métodos que antes entregaban clases, o mensajes y tratamos de dejarlos todos que entregaran TRUE or FALSE, para simplificar el programa.

Estas fueron las únicas simplificaciones con respecto a la entrega 2.