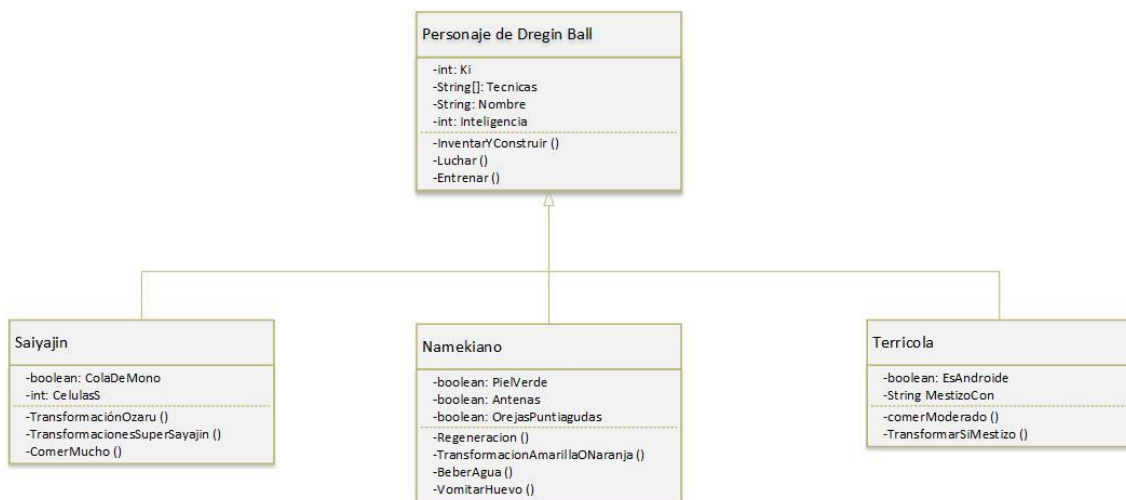


TP7 – Un personaje de Dragon Ball

Anteriormente se trató de armar a Goku y ahora se debe pensar una mejor manera de instanciarlo.

Se ha planteado una clase más abstracta y general que es un personaje de la obra de Dragon Ball. De ella se heredan a las distintas especies que pueden haber como se muestra en este diagrama UML:



Las especializaciones indican comportamientos y atributos únicos de cada especie y en la generalizada, las que todos comparten.

Un ejemplo de instanciación de la clase Saiyajin es el mismo Goku, que perdió la cola así que no la tendría y que posee suficientes células S para hacer varias transformaciones de super saiyajin pero no tiene acceso a transformarse en Ozaru. Así se puede hacer lo mismo con Piccolo instanciado como un Namekiano o Androide 18, Krilin, Bulma y Yamcha como terrícolas.

Finalmente con los componentes de nuestra clase general, no podemos evitar introducir un valor de ki, Nombre, Inteligencia y una lista de Técnicas. El ki es necesario ya que según la obra, todos los seres vivos, sin importar que tan débiles o fuertes sean, deben poseer ki, aunque personajes como androides o dioses pueden tener una forma especial del mismo. Segundo, si bien hay personajes sin acceso a ninguna técnica especial, no se excluye la capacidad de ninguno de con suficiente entrenamiento pueda conseguirlas, así que debe inicializarse aunque esté vacía. El nombre es algo para distinguir al personaje y es esencial no solo en Dragon Ball sino que en cualquier construcción de un personaje, es más, de abstraernos más, podríamos sacar nombre y ponerlo en una clase incluso mas general llamada "Personaje". Finalmente inteligencia ya que tenemos personajes en los cuáles no es muy importantes o como es el caso de Bulma, tratarse de una científica, mecánica e inventora.