

Inventario de Minecraft



Objetivo

El inventario en Minecraft es una herramienta esencial que permite a los jugadores almacenar y gestionar una variedad de elementos, incluyendo bloques, herramientas, alimentos y otros objetos, durante su exploración y aventuras en el mundo del juego. Este informe proporcionará una descripción detallada de las partes principales del inventario, la información que contienen y los comportamientos asociados.

Inventario de Minecraft

Este concepto representa un sistema genérico para gestionar inventarios en diferentes contextos, no limitado únicamente a Minecraft.

Partes

- **Conjunto de Ítems:** Representa la colección de elementos almacenados en el inventario, que pueden ser de diversos tipos, como bloques, herramientas, alimentos, etc.
- **Número de Ítems:** Indica la cantidad específica de cada ítem presente en el inventario.
- **Capacidad del Inventario:** Determina la cantidad máxima de ítems que el inventario puede contener en un momento dado.

Comportamiento:

- Mostrar Inventario
- Crafter Ítems
- Guardar Ítems
- Vestirse
- Tirar Ítems
- Ordenar Ítems
- Ocultar Inventario

Clases más concretas:

1. **Inventario Minecraft:** Es una instancia específica del sistema de gestión de inventario en el contexto de Minecraft.
2. **Bloque Minecraft:** Representa un tipo específico de ítem en el juego Minecraft, como tierra, piedra, madera, etc.
3. **Herramienta Minecraft:** Representa un tipo específico de herramienta en el juego Minecraft, como una pala, un pico, un hacha, etc.
4. **Alimento Minecraft:** Representa un tipo específico de alimento en el juego Minecraft, como carne, pan, manzanas, etc.

Partes de otros objetos:

- Un Bloque Minecraft podría tener partes como "tipo" (piedra, madera, etc.), "durabilidad", "textura", etc.
- Una Herramienta Minecraft podría tener partes como "material" (madera, piedra, hierro, diamante, etc.), "durabilidad", "eficacia", etc.
- Un Alimento Minecraft podría tener partes como "tipo" (carne, vegetal, fruta, etc.), "beneficios" (energía recuperada, efectos secundarios, etc.), etc.

Diagrama UML:

