

Practica Unidad 8. Herencia y Polimorfismo

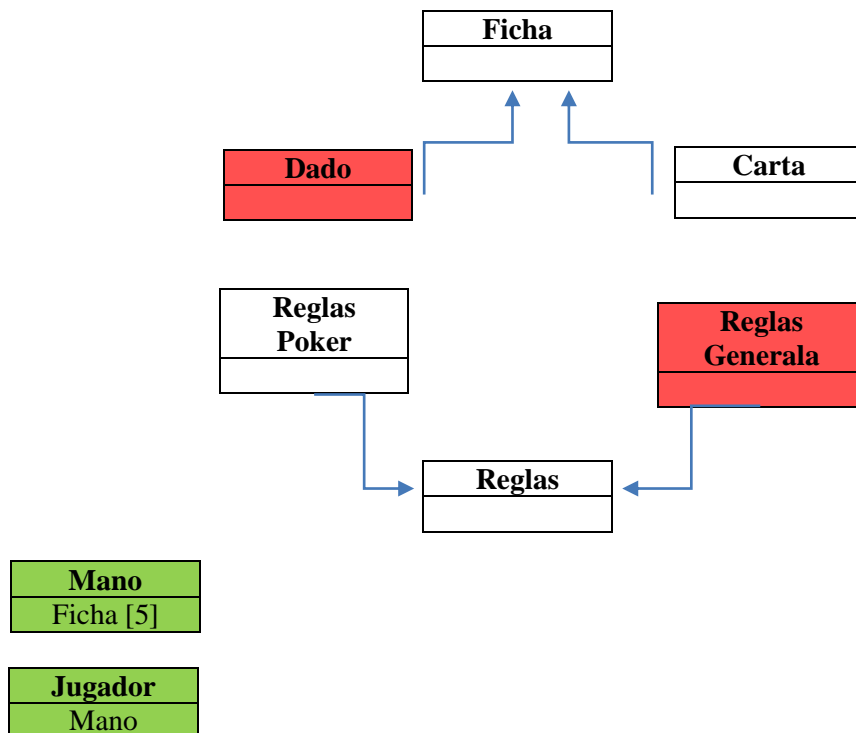
Para la actividad de las unidades de herencia y polimorfismo deberán tomar los ejercicios realizados previamente del juego de la Generala y modificarlos para que funcione polimórficamente.

Es bien sabido que la Generala tiene un alto parecido con el juego del Poker de cartas. La idea es poder adaptar las clases realizadas en el código de la Generala. Para ello van a recibir un conjunto de clases (base) que sirven para medir las reglas del juego del Poker y reutilizar con las clases del código de la Generala.

IMPORTANTE: La idea no es que hagan en juego de la generala, alcanza con poner las clases donde deben ir y llamarlas desde el main. Como verán en el código pasado no se hace una gran interfaz, apenas se reparte una mano y se verifica que reglas cumple.

Sí es importante que estén bien definidas las herencias y el polimorfismo.

Las clases pasadas son:



Clase Ficha: La clase Ficha es una clase general que hereda a Dado (que deberán agregarla) y Carta. Esta clase tiene los métodos comunes a sus clases hijas y será la que se instanciará. Ustedes deberán agregar al clase Dado y redefinir los métodos virtuales de la clase Ficha. Lo idea es que no modifiquen Ficha.

Clase Carta. Esta clase implementa los métodos de su clase madre. Pueden usarla de ejemplo para realizar la clase Dado, pero esta clase no la necesitarán.

Clase Dado: Agregar. Similar a Carta pero con dados.

Clase ReglasPoker: Tiene las reglas particulares del póker a partir de una mano. Pueden usarla de ejemplo para hacer las reglas de la Generala. Esta es la clase madre a Reglas. Ustedes no necesitan esta clase.

Clase ReglasGenerala: Definir. Similar a ReglasPoker. Tiene las relgas particulares de la Generala.

Clase **Reglas:** Hereda Directamente de ReglasPoker y ReglasGeneral. Es la clase que se va a utilizar para verificar que una mano cumpla con una regla.

Mano: Tiene un arreglo de 5 Fichas y algunos métodos para mostrarlas. Ustedes deberán modificar esta clase para que funcione con Fichas pero apuntando a Dado en vez de Carta. Lo que debe modificarse son los métodos de creación y visualización.

Jugador: El jugador es quien tiene la mano que deberá usarse para verificar en cada regla (ver Main). Muy posiblemente no deban modificar esta clase.

Main: El main instancia un jugador y un objeto de Reglas. Deberá modificarse para utilizar las reglas de los Dados