RESPUESTA A LA PARTE 2 TEORICA DEL EXAMEN

NOMBRE: JORGE LEONARDO CARDENAS ALMANZA

1.- ¿Qué es el encapsulamiento en la programación orientada a objetos y cómo lo aplicaste en tu proyecto? Menciona un ejemplo concreto del código que hiciste.

Encapsular se refiere a cuando definimos si algo es público, privado o protegido por cuestiones de evitar que alguien acceda y pueda alterar el funcionamiento, en mi caso en la clase Tablero en el atributo tablero donde los jugadores ponen X o O la declare privado.

2.- En tu solución, los dos jugadores se comportan distinto. ¿Cómo lograste que el juego interactúe con ambos sin preocuparse de quién es humano y quién automático? ¿Qué idea de la programación orientada a objetos usaste para eso?

El polimorfismo se implementa mediante la clase base Jugador y sus subclases JugadorHumano y JugadorIA. Aunque ambos jugadores tienen su propia versión del método Turno se usa Virtual y override para sobreescribir el método, lo que permite tanto al jugador humano como a la IA que los métodos turnos funcionen.

No lo pude implementar en codigo la parte del jugador IA pero si tenia idea de la lógica mas o menos.

Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.--DIAGRAMA UML

Enlace de GITHUB

https://github.com/JLeoCA/ExamenProgra2.git