

Lab4

INTRODUCCIÓN

En el último laboratorio, no se realizó una actualización sustancial en nuestro código mediante la incorporación de nuevos objetos, métodos o atributos. En cambio, se llevó a cabo una traducción del código original en C++. El programa se simplificó a cinco objetos principales: "Match", "Team", "Country", "Player", y "GoalKeeper", junto con el subobjeto "Outfielder".

En términos de funcionalidad, los objetos no presentan métodos o atributos distintos; más bien, se trata de una mera traducción de lenguaje.

METODOLOGÍA

La implementación de nuestro código no ofreció muchas opciones, ya que se centró en la traducción del lenguaje. Los aspectos teóricos que considerar se limitaron a la comunicación entre objetos, que se basó en gran medida en el envío de punteros a direcciones de memoria.

Uno de los desafíos notables que enfrentamos fue recordar el funcionamiento de la recepción de punteros de memoria y sus respectivas direcciones.

CONCLUSIÓN

En este laboratorio, aunque la tarea principal consistió en la traducción del código original a C++, se identificaron desafíos en la gestión de punteros de memoria y en la comprensión de la comunicación entre objetos. La simplicidad de la actualización, centrada en la traducción del lenguaje, destaca la importancia de la comprensión detallada de los conceptos fundamentales de programación. A pesar de la aparente simplicidad, este ejercicio sirvió como recordatorio valioso de la necesidad de mantener una base sólida en los aspectos teóricos incluso durante tareas de implementación más rutinarias.