Lab2

INTRODUCCIÓN

El segundo laboratorio ha sido sin duda una un reto mayor que el que se nos presento el en primer laboratorio. Hemos tenido que trabajar mucho mas i ayudarnos entre nosotros mucho mas para tal de resolver las problemáticas a las cuales nos hemos enfrentado esta vez. En el laboratorio debíamos hacer una extensión o actualitzacion de nuestro anterior programa. Esta vez debíamos hacer una ampliación y ser capaces de crear una liga entre partidos en los que se darían partidos en total.

Esta vez hemos desarrollado dos nuevos objectos e implementado nuevos métodos a otros objectos ya programados.

En primer lugar tenemos el objecto “Match”, este objecto se encargará de todo lo que involucre la realización del partido. En el declaramos seis atributos, las primeras y mas esenciales son dos listas de tipo “Team”, nombradas “homeTeam” y “awayTeam”. En segundo lugar tenemos los goles dados por cada equipo declarados de forma sistemática como “awayGoals” i “homeGoals” en tipo entero. Finalmente también declaramos dos listas de tipo “Player” las cuales cada una contendrá la lsta de jugadores de cada equipo, estas dos variables són “homeScores” y “awayScores”. El objecto “Match” contiene cuatro métodos relativamente simples, el primero es el constructor, “Match (h: Team, a: Team)”, el segundo la podríamos definir como los métodos “getters”, en tercer lugar tenemos el principal y mas importante, el “”simulateMatch” DEFINIR EL MÈTODE , y en ultimo lugar el printMatch () el cual se encargará de imprimir en consola los datos del partido.

El segundo objecto será la estructura de la liga en si. Esta se a declarado como “League” y contiene cinco atributos básicos como el name (“String”), un atributo de tipo “Country” declarado como country, el atributo gender y para finalizar dos listas, una de tipo “Match” y otra de tipo “Team”. La primera se encargará de contener todos los partidos que se darán en la liga, y la segunda se encargará de contener toda la lista de equipos que jugaran en la liga. El objecto de liga necesita atributos que le permitan llamar al objecto “Match” para así poder empezar cada partido así como ser capaz de estructurar todos los partidos que se deberán jugar. La función principal para llegar a cabo la liga és la función “generateMatches” la cual se encargará de crear la lista de partidos que se deberán realizar, en segundo lugar, el método “simulateMatches()” el cual será la que llamará a la función “simulateMatch” del objecto “Match” para realizar todos los partidos y declarar un ganador. En último lugar se han definido el conjunto de todos los métodos “getters” y el método “addTeam (t: Team)” el cual permite añadir equipos a la lista de quipos.

En último lugar exponemos las actualizaciones realizadas en otros objectos ya declaradas en el anterior laboratorio. En este caso, hemos actualizado el objecto “Player” con el nuevo método “update” el cual nos permitirá actualizar las estadísticas de cada jugador.

METODOLOGÍA

CONCLUSIÓN