

johan beltran
julian tinjaca

SubmarineCapsule

- depth : int
- mothership : Machine
- destroyed : boolean
- + SubmarineCapsule(Position, Machine)
- + requestInstruction() : void
- + destroy() : void
- + isDestroyed() : boolean
- + isWeak() : boolean
- + isImmune() : boolean

Análisis de los métodos y justificación

willBeDestroyed

Se debe modificar porque las cápsulas no pueden ser destruidas cuando están a más de 8000 metros de profundidad.

weakMachines

También se debe ajustar, porque las cápsulas nunca pueden ser débiles.

Entonces el método debe ignorarlas cuando revisa las máquinas débiles de la flota.

isGoodAttack

Este método se modifica para evitar ataques que apunten a una cápsula a más de 8000 metros.

Si el objetivo está tan profundo, el ataque no debería realizarse, ya que la cápsula no sufriría daño.

attack

El método attack también debe ajustarse.

se debe evitar que la capsulas sean atacadas si están a más de 8.000 metros, ya que esas cápsulas son inmunes.

el ataque debe ejecutarse igual, pero ignorando las cápsulas que están demasiado profundas.

Otros métodos

Machine

- + sendInstructionTo(m : Machine) : void
- + destroy() : void
- + isDestroyed() : boolean
- + getCauseOfDestruction() : String

SubmarineCapsule

- + autoDestroyIfMothershipDestroyed() : void
- + getCauseOfDestruction() : String