



DISEÑO DE SISTEMAS

Fecha: 28/10/2022

Profesores:

Lic. Pablo Prats.

INGENIERÍA INFORMÁTICA

AÑO LECTIVO 2022

Alumno:.....

Parcial

Programar en Python las siguientes clases:

- a) Jugador, Cancha de Paddle con atributos como:
 - Nombre de la cancha
 - Equipo A y Equipo B constituido por 2 jugadores por equipo
- b) Escribir por lo menos un método para crear jugadores, cancha y asignar las parejas de paddle que competiran.
- c) Simular un partido de Paddle, el cual se divide en sets. Cada set es ganado cuando uno de los equipos llega a 40 puntos (El primer punto que gana una pareja suma 15 puntos; el segundo, 30; el cuarto, 40), el cual se reinicia cada nuevo set. Los equipos alternaran turnos de saque que podrán ganar o no. Tras ganar un set debe mostrar el nombre de los jugadores que ganaron el Set e incrementarse el total de set ganados. Cuando un equipo llega a 4 Set ganados se termina el juego.
- d) Al final se mostrarán los jugadores de cada equipo, nombre de la cancha , total de set ganados por equipo y equipo ganador.

Para la valoración de la nota se tendrán en cuenta los siguientes puntos:

1. Resolución del problema
Puntos: 3
2. Principios SOLID, DRY, KISS.
Puntos: 3
3. Resolución de los ejercicios con programación OO.
Puntos: 4