

Pauta tarea 4.

A partir del enunciado, se pueden identificar las siguientes clases:

Clase
Dado
Jugador
Tablero
Casilla
Podio
Juego - InfinityGame
Principal - App

A continuación se tiene el detalle de los atributos y métodos que corresponden a cada clase. Notar que lo importante es identificar las clases y separar las funcionalidades que tendrá cada una.

→ Dado:

◆ Atributos:

```
private int caraResultante
```

◆ Métodos:

```
public int lanzarDado(){ ... }
```

→ Jugador:

◆ Atributos:

```
private String nickName
```

```
private int posicion
```

```
private int salud
```

```
private int meditaciones
```

◆ Métodos:

```
public int lanzarDados(){ ... }
```

```
public void meditar(){ ... }
```

→ Tablero:

◆ Atributos:

```
Casillas que serán parte del tablero
```

◆ Métodos:

```
public void generarTablero(){ ... }
```

→ Casilla:

◆ Atributos:

```
private char tipoCasilla
```

◆ Métodos:

```
public void casillaInicial(){ ... }
```

```
public void casillaFinal(){ ... }
```

```
public void casillaPortal(){ ... }
```

```
public void casillaSalud(){ ... }
```

```
public void casillaDesafio(){ ... }
```

```
public char getTipoCasilla(){ ... }
```

```
public void setTipoCasilla(char tipoCasilla){ ... }
```

→ Podio:

◆ Atributos:

```
Jugadores que se encontrarán en el podio
```

◆ Métodos:

```
public void agregarJugadorMuerto(Jugador j){ ... }
```

```
public void agregarJugadorVictorioso(Jugador j){ ... }
```

→ InfinityGame:

◆ Atributos:

```
Jugadores
```

```
Tablero
```

◆ Métodos:

```
public void terminarJuego(){ ... }
```

→ Principal:

◆ Atributos:

◆ Métodos:

```
public static void main(String[] args){ ... }
```