

Laberinto - Ruby

- Enumerados en Ruby. Ver fichero **direccion.rb**:

```
module Direccion
```

```
  NORTE=0
```

```
  SUR=1
```

```
  ESTE=2
```

```
  OESTE=3
```

```
end
```

```
Lista_direcciones=Array["NORTE", "SUR", "ESTE", "OESTE"]
```

- Se referencian *Direccion::NORTE*, *Direccion::SUR*, ...

Laberinto - Ruby

- **Errata** en diagrama de clases. Clase *Vista_laberinto*:
*informe_final(habitacion: **Habitacion**, vidas: int)*:
 - si no quedan vidas: mostrar que se ha perdido y **la habitación** en la que se ha muerto
 - si quedan vidas: mostrar que se ha ganado y el número de vidas restante
- Case en Ruby: *case variable*
when valor1
acciones
when valor2
acciones
end

Laberinto - Ruby

- Clase *Vista_laberinto*:
 - método ***menu_usuario*** debe incluir un **bucle** que hace las acciones indicadas y que finaliza cuando el estado pase a *Estado_juego::EN_SALIDA_LABERINTO* o a *Estado_juego::DENTRO_MUERTO*
 - Cuando se depure en RubyMine, para poder realizar la **entrada por consola** hay que desactivar el prompt de la consola, pulsando en el icono “Show console prompt” en la pestaña *Console* del depurador

Laberinto - Ruby

- Clase *Controlador*:
 - método ***entrar(vidas)***:
 - usar el método *Elemento_separador::habitacion_al_otro_lado(hab)* teniendo en cuenta que se viene de afuera (nil)
 - para sustituir la pared, fíjate en el código de *Laberinto::add_paredes*
 - método ***intentar_avanzar***:
 - obtener número aleatorio entre min y max:
Random.rand(min .. max)
 - se sale del laberinto cuando la habitación al otro lado es nil
 - **Errata**: debe devolver siempre el número con la dirección de avance

Diagramas de Interacción - Civitas

- **Diagramas de secuencia:**
 - las acciones bajo un objeto que no es el objeto que recibe el mensaje inicial hay que implementarlas en el método que ha llamado a ese otro objeto, es decir, no forman parte del código de la llamada inicial del diagrama
 - Ejemplo en el diagrama de *Jugador::comprar(Casilla)*:
 - las acciones que aparecen debajo del objeto “titulo” hay que incluirlas dentro del método *Casilla::comprar(Jugador)*

Patrón Modelo-Vista-Controlador

Civitas

- Acceso mediante índice a valores de un tipo enumerado:
 - *OperacionInmobiliaria.values()[i];*
- Clase *VistaTextual* (código proporcionado):
 - Para poder importar tipos enumerados:
 - tienen que tener visibilidad pública (o estar en el mismo paquete)
 - para lo anterior, deben estar en un fichero individual

Patrón Modelo-Vista-Controlador

Civitas

- Clase *VistaTextual* (código proporcionado):
 - Inicialización directa de ArrayList:
 - *import java.util.**Arrays**;*
 - *ArrayList<String> a = new ArrayList<>(**Arrays.asList**("Uno", "Dos"));*