 Programación Orientada a Objetos

Lynnete García

Ejercicio #4

Herencia

Mauricio Julio Rodrigo Lemus Guzmán

Ingeniería en ciencias de la Computación y Tecnologías de la Información

22/9/2022

# Clases

* Jugador
  + Explicación
    - La clase sirve como plantilla para poder crear jugadores, solamente con los datos generales, sin tomar en cuenta los datos específicos de cada posición.
  + Atributos
    - String nombre
    - String pais
    - Int errores
    - Int aces
    - Int totalServicios
  + Métodos
    - constructor
    - get
    - sets
* Liberos (Hereda jugador)
  + Explicación
    - Es un tipo de jugador que toma los datos generales de un jugador cualquiera, pero toma en cuenta los recibos, además de los datos generales.
  + Atributos
    - Super (jugador)
    - Int recibos
  + Métodos
    - Constructor
    - Gets
    - Sets (los sets de los atributos de la clase jugador superponen override)
* Pasadores (Hereda jugador)
  + Explicación
    - Es un tipo de jugador que toma los datos generales de un jugador cualquiera, pero toma en cuenta los pases y las fintas realizadas, además de los datos generales.
  + Atributos
    - Super (jugador)
    - Int pases
    - Int fintas
  + Métodos
    - Constructor
    - Gets
    - Sets (los sets de los atributos de la clase jugador superponen override)
* Opuestos (Hereda jugador)
  + Explicación
    - Es un tipo de jugador que toma los datos generales de un jugador cualquiera, pero toma en cuenta los ataques, bloqueos fallidos y bloqueos efectuados, además de los datos generales.
  + Atributos
    - Super (jugador)
    - Int ataques
    - Int bloqueosEfectivos
    - Int bloqueosFallida
  + Métodos
    - Constructor
    - Get
    - Set (los sets de los atributos de la clase jugador superponen override)
* Auxiliares (Hereda jugador)
  + Explicación
    - Es un tipo de jugador que toma los datos generales de un jugador cualquiera, pero toma en cuenta los ataques, bloqueos fallidos y bloqueos efectuados, además de los datos generales.
  + Atributos
    - Super (jugador)
    - Int ataques
    - Int bloqueosEfectivos
    - Int bloqueosFallidos
  + Métodos
    - Constructor
    - Gets
    - Sets(los sets de los atributos de la clase jugador superponen override)

# Diagrama de clases

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Link del repositorio

[Rodlemus03/ejercicio-4 (github.com)](https://github.com/Rodlemus03/ejercicio-4)