Sebastián GIraldo Álvarez

Parcial II

Informática II

Universidad de Antioquia

Para la realización del parcial se debe tener en cuenta realizar una buena y estructurada abstracción de la problemática para efectuar un desarrollo de las funciones y clases ordenada. Después de leer un par de veces el documento anexo al apartado del parcial, así fue como plantee la posible solución de la actividad.

La actividad solicita diferentes funciones que las dividiré en clases independientes, esto con el objetivo de que el documento quede lo más ordenado y lo menos mezclado posible.

La primera clase será la de los jugadores. Esta contará con atributos privados como el nombre (un String), el puntaje respectivo al juego (un entero), la validación que corresponde a su turno (un Booleano). Y atributos públicos para obtener el nombre, otro para obtener atreves de una función los puntajes y también otra función que determine de quien es el turno. Cada atributo privado con su correspondiente método set y get.

La segunda clase respecta a el tablero, tendrá atributos privados tales como, la cantidad de fichas de cada jugador y la total, las casillas disponibles, y la matriz que es básicamente la variable que almacenará todo respecto a lo que se lleva de juego. hasta el momento esas son los atributos, y para los atributos públicos.

La tercera clase será la que establecerá las reglas del juego y se instanciará al momento de identificar cual será el transcurso y desarrollo de este mismo. Está tendrá atributos que permitirán proyectar cada una de las características del juego; en esta clase estará aquel atributo que cambiará cuando sea necesario las fichas del otro jugador, también permitirá establecer los requisitos para terminar el juego, ya también la que llevara el conteo de los juegos y de las victorias.

El desarrollo de este ya que no se puede utilizar ningún tipo de contenedor se desarrollará a través de una matriz tipo String, y tanto la integración de elementos, como el cambio, ya será con la clase anteriormente mencionada.

Se piensa que todo el juego este planteado con base en un ciclo infinito while, que determine a través de un booleano el final del mismo.