



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Practica 3

Modelado y programación



Equipo:

NoSeQueHacerConMiVidaException

Integrantes:

- Martínez Cano Ricardo Iván 320283284
- Méndez Razo Carlos Geovanni 315057249
- Vidal Aguilar Diego Jesus 319297591

1. Notas de la practica

- Se añadieron dos clases ajenas a los patrones Composite y Decorator llamadas ReportarBatallones y EquiparNuevoSoldado. La primera se encarga de crear los batallones que saldrán en los reportes solicitados en la práctica y el menú de "Reportar batallones". La genera el menú de "Equipar nuevo soldado" para que puedan comprobar el decorador.
- Para el menú de "Equipar nuevo soldado", cuando se le pregunta al usuario por las armas que va a llevar, solo se le permitirá portar una sola armadura, una sola arma y un solo complemento (alas de gallina, piernas de rana gigante o turbinas). El usuario puede no elegir armadura y complemento pero es obligatorio elegir un arma, por la restricción de que un soldado no puede ir desarmado a la guerra.
- En el patrón Composite, en la clase abstracta Soldado, algunos de los métodos fueron declarados con excepciones, mientras otras tiene una implementación, esto a conveniencia. En las clases hijas ya se declara una implementación concreta.