



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Practica 3.2

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

Notas practica 3.1:

- 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, le permitirá llevar la cantidad de armas y armaduras que decida el usuario (puede repetir armas o armaduras) pero es obligatorio elegir un al menos una, 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.

Notas practica 3.2:

- Para la implementacion de adapter se le dio su propia estructura a cheems y se restringio su uso para coincidir con el de composite
- Se modifiko composite, debido a que no fue declarado un getter en la clase para la estructura de datos que almacena a los soldados, el getter fue añadido y los modificadores de acceso alterados, esto afecto a todas las clases de composite, a armasDecorator y a cheemsAdapter
- Se uso un estandar de espacios junto con un replace para que las impresiones coincidieran con lo que se mostraba en los demas soldados

- Se uso el nombre de cheems como el nombre del soldado dado que no fue recibido un getter para el nombre
- Se modifiko equimar un nuevoSoldado para que agregarArmas regresa un Soldado
- No se agrego buscarSoldado o algun metodo parecido, debido a que se considera que con el acceso a las estructuras de datos deberia ser suficiente para el manejo de este aspecto
- Se corrigio un error en decorator que teniamos en la practica 3.1 y no habiamos notado, sobre agregar getters a los atributos velocidad,ataque y defensa que no eran afectados por las armas y armaduras, esto implica un cambio en todas las clases que heredan a armasDecorator
- Se agregaron y modificaron los metodos correspondientes del Main para las pruebas de Adapter