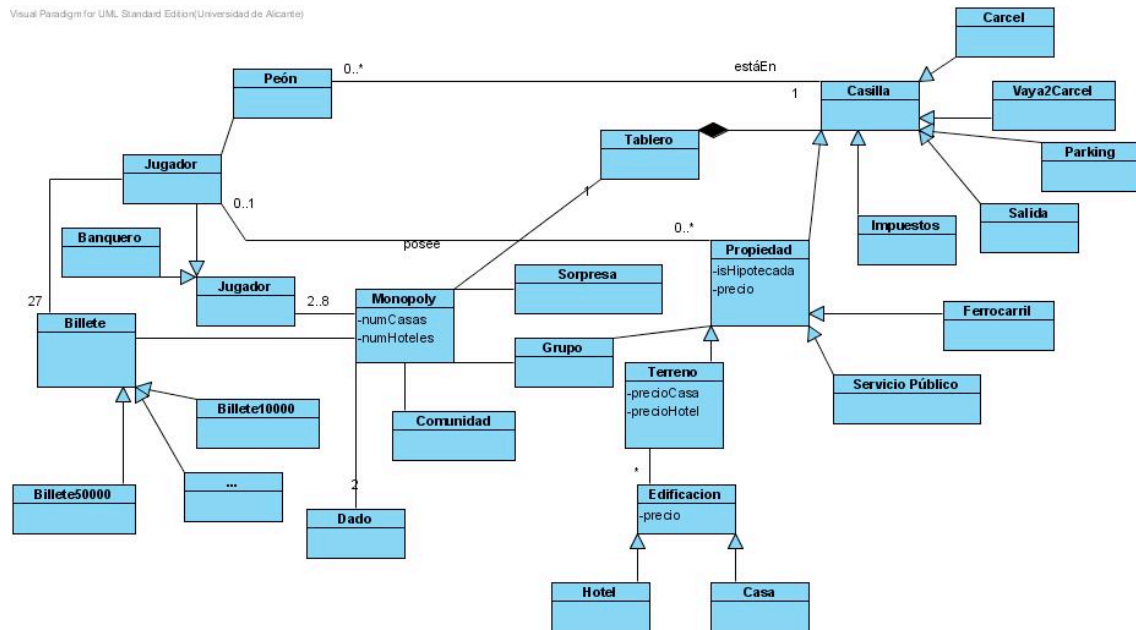


EJERCICIOS DE PATRONES GRASP

Dado el siguiente diagrama de clases de análisis que representa el juego del Monopoli. Queremos convertir dicho diagrama en un diagrama de clases de diseño, introduciendo las responsabilidades en las diferentes clases.



A continuación se preguntan una serie de responsabilidades que debemos asignar. Para cada pregunta debes indicar con un diagrama de clases reducido (donde solo estén las clases que intervengan) la solución e indicar una breve justificación:

1. ¿Quién debería ser responsable de crear Casillas?. Indica el patrón y justifícalo.
2. Necesitamos ser capaces de encontrar una casilla particular, dado su nombre (la calle que representa) ¿A quién le asignamos la responsabilidad?. Indica el patrón y justifícalo.
3. ¿Qué clase debería ser responsable realizar una acción cuando caemos en una casilla?. Indica el patrón y justifícalo
4. Queremos dar un comportamiento diferente a la acción (ejercicio 3) en función del tipo de casilla que sea. Aplica un patrón y justifícalo
5. Queremos asignar la responsabilidad de tirar los dados. Asigna la responsabilidad a la clase que consideres y justifica la solución
6. ¿A que clase le asignarías la responsabilidad de recibir los eventos de la interfaz de usuario de comenzar el juego ?. Indica el patrón y la solución que propones.

7. Asigna la responsabilidad obtenerPrecio de una determinada casilla. Debe tener en consideración el tipo de casilla según su valor. Indica el patrón y justifica la solución
8. Se desea guardar una partida en un fichero. Indica el patrón y la solución de forma justificada.
9. Modificamos el juego dejando tirar 2 o más dados. Necesitamos modificar el sistema para aislar el juego del número de dados que se usan. Indica el patrón y la solución de forma justificada.