

Práctica 3

Equipo:equipo

Integrantes:

- Arcos Morales Ramón. No: 319541478
- Casarrubias Casarrubias Victor Manuel. No: 421003581
- López Asano Miguel Akira. No: 320219089

Para compilar la práctica con jdk 20:

```
javac src/*.java  
cd src/  
java Main
```

Algunas consideraciones:

- En el adaptador decidimos agregar las armas, armaduras y vestimentas propias de cheems al mismo; pues en la siguiente indicación de la práctica: “Cheems ha decidido unirse a la organización Matrioska-cheems. A diferencia de los soldados normales, Cheems viene equipado con sus propias armas, sin embargo debe ser posible darle las armas especiales de la organización. Además, debe ser posible integrarlo a los batallones diseñados previamente. El código de Cheems será guardado como recurso dentro del classroom. Es su tarea integrarlo con el resto de su sistema. La restricción es que tienen prohibido modificar el código del subsistema Cheems. Sólo podrán agregar los componentes necesarios para integrarlo todo.”, específicamente: “ Cheems viene equipado con sus propias armas, sin embargo debe ser posible darle las armas especiales de la organización.” lo interpretamos como que ese equipamiento es intrínseco a cheems pues “viene equipado”. Por tanto, cheems siempre lo debe de incluir y lo extra son las armas de la institución
- Por otra parte, nuestra entrega sufrió dos modificaciones. En primer lugar, la clase main se modificó para ahora incluir las partes que deben de interactuar con cheems. La segunda modificación corresponde a que se agregaron dos métodos *setIsCaptain* y *setIsLieutenant* a todas las clases que involucran a la interfaz *Soldier*, esto con el objetivo de poder convertir a cheems en capitán, teniente o raso después del momento de instanciación.