

Ejercicio 1.1: Análisis Cartas y Monopoly

Diseño Software (614G01015)

Eduardo Mosqueira Rey (Coordinador)

Departamento de Ciencias de la Computación y Tecnologías de la Información
Facultad de Informática



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Ejercicio: Juego de Cartas

- ¿Qué objetos habría en un juego de cartas?
- ¿Qué estado (datos) almacenarían?
- ¿Cómo serían sus relaciones?
- ¿Qué comportamiento tendrían (métodos/funciones)?



Ejercicio: Juego de Cartas

¿Qué ejemplo de herencia se os ocurre que podría aparecer en un juego de cartas?



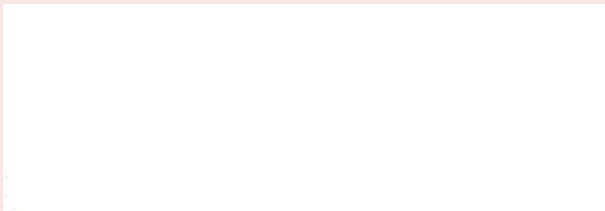
Ejercicio: Diagrama conceptual del Monopoly



¿Quién debería crear las casillas (Squares) del juego del Monopoly?



¿Qué relación de diseño aparece entre las dos clases anteriores?



¿Qué clase será la responsable de obtener una casilla a partir del nombre?

- `Square s = xxx.getSquare(name)`

