



# Programación Orientada a Obxetos [G4011225] [2018/2019]

Inicio ► Os meus cursos ► Curso 2018/2019 ► Grao e posgrao oficial ► Programación Orientada a Obxetos [G4011225] [2018/2019] ► PRÁCTICAS: Proyecto ► FAQ de la tercera entrega

Imprimir

Martes, 29 de Xaneiro do 2019, 12:26

Sitio: Campus Virtual

Curso: Programación Orientada a Obxetos [G4011225] [2018/2019] (Programación Orientada a Obxetos

[G4011225] [2018/2019])

Glosario: FAQ de la tercera entrega

ċ



# ¿LA CLASE GRUPO FORMA PARTE DE LA JERARQUÍA DE CASILLAS?

#### por Manuel Lama Penin - Mércores, 19 de Decembro do 2018, 20:22

Aunque en la memoria del proyecto se indica que Grupo debe ser una subclase de Casilla, eso sería adecuado si sobre Grupo se pudiesen hacer operaciones de venta, alquiler, hipoteca, etc. Este tipo de comportamiento estaba pensado para incluirlo en la tercera entrega, pero al final se decidió que no formaría parte de los requisitos. Por lo tanto, no tiene mucho sentido que Grupo sea una subclase de Casilla.



## ¿QUÉ ES LO QUE SE DEBE RESTAURAR EN EL MOVIMIENTO AVANZADO DE ESFINGE?

#### por Manuel Lama Penin - Mércores, 19 de Decembro do 2018, 20:28

Cuando en el movimiento avanzado de Esfinge se saca un valor de los dados menor o igual que 4, entonces se deberán deshacer los cambios que han tenido lugar en el anterior lanzamiento de dados. Concretamente, se deberán restaurar los cambios que implican:

- Premios. Se debe devolver el dinero que ha recibido por premios o por cobro de tasas.
- **Compras**. Se deberán revertir las compras que ha realizado el jugador, devolviendo la propiedad comprada y cobrando el dinero que ha pagado previamente.

C



### CORRECCIONES A LA MEMORIA DEL PROYECTO: JERARQUÍA DE CLASES

por Manuel Lama Penin - Martes, 11 de Decembro do 2018, 20:31

1 de 2 29/1/19 12:26

 Las casillas deberán estar jerarquizadas. Habrá una clase raíz llamada Casilla, en la que se definan los métodos y atributos comunes a todas la casillas; un segundo nivel compuesto por las clases Propiedad, Grupo, Impuesto y Especial, donde la clase Grupo deberá de tener una relación de agregación con la clase Propiedad, es decir, que un grupo tiene una lista de propiedades. Finalmente,

deberá haber un tercer nivel de la jerarquía en el que se representan los tres tipos de propiedades: Solar, Servicio y Transporte.

#### Debería decir:

• Las casillas deberán estar jerarquizadas. Habrá una clase raíz llamada *Casilla*, en la que se definan los métodos y atributos comunes a todas las casillas; un segundo nivel compuesto por las clases *Propiedad*, *Accion*, *Impuesto*, *Grupo* y *Especial*, donde la clase *Grupo* deberá de tener una relación de agregación con la clase *Propiedad*, es decir, que un grupo debe tener una lista de propiedades. Finalmente, deberá haber un tercer nivel de la jerarquía en el que se representan los tres tipos de propiedades, *Solar*, *Servicio* y *Transporte*, así como los dos tipos de acciones, *Suerte* y *CajaComunidad*. Cabe destacar que la casilla *Parking* debería de ser una instancia de la clase *Accion*.





### DUDAS SOBRE LA JERARQUÍA DE CLASES

por Manuel Lama Penin - Mércores, 19 de Decembro do 2018, 22:10

Aunque en la memoria de la tercera entrega se indica que la clase **Accion** debe tener dos clases, **Suerte** y **CajaComunidad**, también serían viables las siguientes posibilidades:

- La clase Accion tiene tres subclases: Suerte, CajaComunidad, Especial, donde Especial tiene como instancias Parking, IrACarcel, Carcel y Salida, ya que todas estas instancias suponen acciones especiales, cobrando (Parking y Salida), yendo a una casilla (IrACarcel) o pagando (Carcel).
- La clase **Accion** tiene dos subclases y tiene como instancias **Parking**, **IrACarcel**, **Carcel** y **Salida**, ya que todas estas instancias suponen acciones especiales, cobrando (Parking y Salida), yendo a una casilla (IrACarcel) o pagando (Carcel).

Por otra parte, la relación de agregación de **Grupo** debería de ser con la clase **Solar**, ya que un grupo está formato por un conjunto de solares.

2 de 2 29/1/19 12:26