

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 segunda 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 segunda entrega**

¿



¿CÓMO SE SELECCIONA UNA CARTA DE SUERTE O DE COMUNIDAD?

por Manuel Lama Penin - Xoves, 29 de Novembro do 2018, 12:44

El proyecto tiene que soportar, al menos, 6 cartas de Suerte y 6 cartas de Caja de Comunidad. Ahora bien, a la hora de que el jugador seleccione las cartas, puede hacerse de dos formas diferentes (las dos se consideran como válidas):

- Elegir un número del 1 al 6.
- Elegir un número del 1 al 10 y hacer el módulo para ver si el valor es mayor que 6



¿EL NOMBRE DE LOS EDIFICIOS QUE APARECE EN EL GUION DE LA PRÁCTICA ES INDICATIVO?

por Manuel Lama Penin - Xoves, 29 de Novembro do 2018, 13:01

Los edificios pueden tener cualquier nombre, con la única restricción de que ese nombre no se puede repetir, es decir, dos edificios no pueden tener el mismo nombre. Por esta razón en el guion de la práctica aparece un número asociado al nombre de un edificio (por ejemplo, hotel-3): se asume que cada vez que se construye un edificio su nombre será el tipo de edificio (hotel) más un número (3) que aumenta al construir el edificio. Así, si el jugador "Pedro" construye un edificio con nombre "hotel-3" y después el jugador "María" construye una casa, esta casa tendrá como nombre "casa-4".

No obstante, la asignación de los nombres a los edificios **no tiene por qué seguir** la forma descrita anteriormente.



¿EN ESTA ENTREGA SE PUEDE USAR HERENCIA Y POLIMORFISMO?

por Manuel Lama Penin - Xoves, 29 de Novembro do 2018, 10:58

Glosarios En principio en esta entrega no se va a valorar ni la herencia ni el polimorfismo. Sin embargo, si ya se ha hecho uso de herencia y polimorfismo, no es necesario que se modifique la implementación para esta entrega.

En la tercera entrega, no obstante, se definirá el modo en el que se tiene que introducir la herencia y el polimorfismo, lo que muy seguramente implicará cambiar lo que se haya hecho en esta entrega (no se admitirá una implementación que no siga lo indicado en el guión de la tercera entrega).

C



CORRECCIONES A LA MEMORIA DEL PROYECTO: ALQUILER DE PISCINA Y PISTA DE DEPORTE

por Manuel Lama Penin - Martes, 27 de Novembro do 2018, 10:15

Donde pone:

- El alquiler de una piscina y de una pista de deporte es 25 veces el valor inicial del solar en el que se edifican.

Debería de poner:

- El alquiler de una piscina y de una pista de deporte es 25 veces **el valor de alquiler del solar** en el que se edifican.



CORRECCIONES A LA MEMORIA DEL PROYECTO: ESTADÍSTICAS

por Manuel Lama Penin - Xoves, 29 de Novembro do 2018, 13:26

Donde pone:

```
$> estadisticas Maria
{
  dineroinvertido: 8500000,
  pagoDeAlquileres: 3400000,
  cobroDeAlquileres: 2300000,
  pasarPorCasillaDeSalida: 16000000,
  premiosInversionesOBote: 1000000,
  vecesEnLaCarcel:4
}
```

Debería de poner (falta el pago de tasas e impuestos):

```
$> estadisticas Maria
{
  dineroinvertido: 8500000,
  pagoTasasElImpuestos: 450000,
  pagoDeAlquileres: 3400000,
  cobroDeAlquileres: 2300000,
  pasarPorCasillaDeSalida: 16000000,
  premiosInversionesOBote: 1000000,
  vecesEnLaCarcel:4
}
```



CORRECCIONES A LA MEMORIA DEL PROYECTO: MOVIMIENTO DE PELOTA

por Manuel Lama Penin - Martes, 27 de Novembro do 2018, 10:18

- Por ejemplo, si el valor del dado es 9, entonces el avatar avanzará hasta la casilla 7, de manera que si pertenece a otro jugador y es una casilla de propiedad deberá pagar el alquiler, y después avanzará hasta la casilla 9, que podrá comprar si no pertenece a ningún jugador.

Debería de poner:

- Por ejemplo, si el valor del dado es 9, entonces el avatar **avanzará hasta la casilla 5**, de manera que si pertenece a otro jugador y es una casilla de propiedad deberá pagar el alquiler, y **después avanzará hasta la casilla 7**, que podrá comprar si no pertenece a ningún jugador, y finalmente a la casilla 9, que podrá comprar o deberá pagar alquiler si no pertenece al jugador.

D



DENTRO DE LAS ESTADÍSTICAS, ¿QUÉ SIGNIFICA "premiosInversionesOBote"?

por Manuel Lama Penin - Xoves, 29 de Novembro do 2018, 13:05

El atributo "premiosInversionesOBote" se refiere al dinero acumulado a la hora de ganar el bote y de obtener premios o beneficios de inversiones correspondientes a las cartas de Caja de Comunidad y de Suerte.



DUDAS SOBRE MODOS DE MOVIMIENTO AVANZADOS

por Manuel Lama Penin - Xoves, 29 de Novembro do 2018, 11:33

En el modo de movimiento avanzado del coche:

- **¿Qué sucede si se cae en IrACarcel realizando el movimiento hacia atrás?**
Si se cae en IrACarcel se pierde el turno, independientemente que se vaya hacia adelante o hacia atrás. De este modo, si estamos en el modo avanzado y hemos lanzado, por ejemplo, dos veces, no se podrá volver a tirar los dados. Es importante resaltar que sea cual sea el modo de movimiento, cuando se cae en IrACarcel **siempre** se pierde el turno.
- **¿Qué sucede si se sacan dobles?**
En el modo avanzado de coche no se tendrá en cuenta cuando en los dados salen dobles, es decir, se puede lanzar, como máximo, 4 veces si el valor de los dados es mayor que 4.

En el modo de movimiento avanzado de pelota:

- **¿Qué sucede si se sacan dobles?**
Se vuelven a tirar los dados, es decir, opera de la misma forma que en el modo básico.
- **¿Qué sucede si la pelota cae en una casilla de Caja o de Suerte y la acción correspondiente implica mover el avatar a otra casilla?**
Se continúa contando a partir de la casilla en la que se ha caído. Por ejemplo, en el tablero que se muestra en el guión de la primera parte del proyecto, si el avatar se encuentra en la casilla de Salida, se tiran los dados y su valor es 9, entonces el avatar iría, primero, a la casilla Trans1 (**contar 5 desde la casilla de salida**) y tendría que pagar el correspondiente alquiler; después iría a la casilla Suerte (**contar 7 desde la casilla de salida**), de modo que la acción de la carta que se selecciona implica que el avatar tiene que ir a Solar14, que podría comprar ya que no pertenece a nadie; y finalmente, tendría que ir a la casilla Solar 15 (**seguir contando hasta 9**, donde se considera que 7 es Solar14).
- **¿Tiene algún límite a la hora de comprar casillas?**
No hay ningún límite, a diferencia de lo que sucede con el modo avanzado de coche.

E



EJEMPLO DEL MOVIMIENTO AVANZADO DE PELOTA

por Manuel Lama Penin - Sábado, 24 de Novembro do 2018, 19:05

- **10.** En ese caso el valor es mayor que 4, de modo que el avatar tiene que visitar las casillas 5, 7, 9 y 10 contadas a partir de la casilla Sola2, es decir:
 - Primero avanza hasta la casilla Sola4 (5 casillas desde la casilla Solar2). Si esa casilla ya pertenece a otro jugador, entonces se paga el alquiler; en caso contrario, se podría comprar o edificar en ella si es del jugador y las otras casillas del grupo también pertenecen al jugador.
 - Después se avanza hasta la casilla Cárcel (7 casillas desde la casilla Solar2). En ese caso, no se hace nada.
 - Después se avanza hasta la casilla Serv1 (9 casillas desde la casilla Sola2). Si esa casilla pertenece a otro jugador, se paga el alquiler correspondiente; en caso contrario, se podría comprar.
 - Finalmente, se avanza hasta la casilla Solar7 (10 casillas desde la casilla Solar2). Si esa casilla pertenece a otro jugador, se paga el alquiler; en caso contrario, se podría comprar.
- **3.** En ese caso, como el como el número es menor que 4 el avatar visitará las casillas 1 y 3 contadas para atrás desde la casilla Sola2, es decir:
 - Primero se retrocede a la casilla Caja (1 casilla desde la casilla Solar2). Se selecciona una carta y se realiza la acción correspondiente.
 - Después se retrocede a la casilla Salida (3 casillas desde la casilla Solar2). En este caso, no ocurre nada porque se llegó a la casilla de Salida retrocediendo (si fuese avanzando se debería de pagar la cantidad correspondiente a una vuelta).
- **4.** En este caso, el avatar visitará las casillas Caja, Salida y Solar22.