

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 primera entrega

[Imprimir](#)

Martes, 29 de Xaneiro do 2019, 12:25

Sitio: **Campus Virtual**Curso: **Programación Orientada a Obxetos [G4011225] [2018/2019] (Programación Orientada a Obxetos [G4011225] [2018/2019])**Glosario: **FAQ de la primera entrega**

¿



¿CUÁNDO SE TIENEN QUE CREAR LOS JUGADORES?

por Manuel Lama Penin - **Mércores, 7 de Novembro do 2018, 13:23**

Todos los jugadores se deben de crear antes de comenzar a jugar la partida, es decir, una vez se hayan lanzado los dados por primer jugador, ya no será posible crear más jugadores. En este sentido, lo más práctico es que se creen todos los jugadores en un menú que estará fuera del menú de juego, de modo que una vez se hayan creado, no se permita ni tan siquiera ejecutar el comando de creación de jugadores.



¿CUÁNDO Y CÓMO SE SALE DE LA CÁRCEL?

por Manuel Lama Penin - **Venres, 9 de Novembro do 2018, 16:33**

Un avatar entra en la Cárcel cuando cae en la casilla de "Ir a la Cárcel". En el momento en el que el avatar cae en la Cárcel, acaba su turno.

Una vez el avatar se encuentra en la Cárcel, el jugador podrá decidir si paga una multa para salir de la Cárcel o bien si saca "dados dobles" durante 3 turnos. Ahora bien, en cada turno, si elige tirar los dados, entonces en ese turno no podrá pagar la multa; mientras que si paga la multa, después sí que podrá tirar los dados.



¿CUÁNTAS CASAS SE PUEDEN CONSTRUIR EN UN SOLAR?

por Manuel Lama Penin - **Mércores, 24 de Outubro do 2018, 10:38**

En un grupo de dos casillas se pueden construir, como máximo, 2 hoteles, 2 casas, 2 piscinas y 2 pistas de deporte. Esto quiere decir que para edificar un hotel, antes se tienen que construir antes 4 casas, que se substituirán por el hotel cuando éste se edifique. Ahora bien, una vez se hayan edificado 2 hoteles, solamente se podrán construir dos casas más. El mismo razonamiento se puede aplicar para grupos con 3 casillas.



¿CUÁNTAS CLASES HAY QUE TENER EN EL PROYECTO? ¿HAY UN NÚMERO MÁXIMO?

por Manuel Lama Penin - **Mércores, 24 de Outubro do 2018, 10:37**

29/1/19 12:26

Por otra parte, en el proyecto no hay un número máximo de clases: se pueden introducir todas que se consideren convenientes. Ahora bien, con 7 clases se debería de poder modelar y toda la información que se necesita.



¿ES POSIBLE QUE UNA CASILLA DE UN GRUPO TENGA MENOR VALOR QUE LA DE UNA CASILLA DE UN GRUPO QUE APARECE ANTES?

por Manuel Lama Penin - Sábado, 27 de Outubro do 2018, 19:31

Sí, es posible que esta situación tenga lugar: si el grupo que aparece después en el tablero tiene 3 casillas y el anterior tiene 2 casillas. Aunque esta situación no ocurre en el Monopoly clásico, no supone un problema, ya que lo importante es que el valor de los grupos sea diferente y en orden creciente.



¿PUEDE HABER DOS JUGADORES CON EL MISMO NOMBRE?

por Manuel Lama Penin - Miércoles, 7 de Novembro do 2018, 13:26

La recomendación es que el nombre del jugador sea, a su vez, su identificador, de modo que no se permita crear a jugadores con el mismo nombre, simplificando la gestión de los jugadores. Sin embargo, no es un requisito de la aplicación y si el programador lo considera oportuno, podría haber dos o más jugadores con el mismo nombre.



¿QUÉ COMANDOS IMPLICAN EL TENER QUE MOSTRAR EL TABLERO?

por Manuel Lama Penin - Venres, 9 de Novembro do 2018, 16:52

Después de introducir los siguientes comandos se deberá de mostrar el tablero:

- Lanzar dados
- Listar jugadores
- Listar avatares
- Ver tablero

E



ERROR EN DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

por Manuel Lama Penin - Martes, 30 de Outubro do 2018, 13:38

En la descripción del proyecto se indica "La hipoteca de un edificio es la mitad de su valor inicial.". Sin embargo, un edificio no se puede hipotecar, se puede vender. De modo que la redacción de ese punto sería "**El valor de venta** de un edificio es la mitad de su valor inicial.".