

PROGRAMAZIO MODULARRA ETA OBJEKTUETARA BIDERATUTAKO ORIENTAZIOA

AZTERKETA PARTZIALA - 2020ko maiatzaren 28a

2. ariketa (puntu 1)

1. ariketaren jokoaren logikari Lauki Berezi mota berri bat gehitu nahi zaio, *LaukiEtsaia* izeneko, zeinaren ezaugarriak identifikatzaile bat (*id*, *int* motakoa), mezu bat (*String*), puntuazio bat (*int*) eta Etsaein zerrenda bat izango baitira. Zerrenda honetako etsai bakoitzak etsai kode bat (*int*) eta zigor bat (*int*) izango ditu, oraingoz interesatzen ez diren beste ezaugarri batzuen artean.

Aurreko ataleko klaseen diagrama osatzea eskatzen da, deskribatutako aldaketa irudikatzeko. Nahikoa da *LaukiEtsaia* klase berriaren UML diagrama marraztea (atributuak, metodoak eta horien ikusgarritasuna) eta beste zein klaserekin erlazionatuta dagoen adieraztea.

OHARRA: Beharrezkoa balitz metodo berriren bat gehitzea 1. ariketaren irudiaren diagramako beste klaseren batean, nahikoa izango litzateke zein motakoa den adieraztea eta haren goiburua idaztea (izen esanguratsua emanaz, egiten duen zereginarekin bat datorrena). Beraz, ez dago klase-diagrama birmarraztu beharrik. Azkenik, atal honetan ez da ezer inplementatzeko eskatzen.