

# Clase 30

Martes, 7 Noviembre 2023

---

[Indice](#)

## Medieval Game

- Dentro de la clase 'Weapon' es util la función 'GetDistance'. Es una función 'Static' que se resuelve con la función Math.Sqrt()
- Dentro de la clase 'Warzone', la función 'ExecuteTurn(Warzone)' recibe el parámetro de un 'Warzone warzone'. Esto permite que las clases que utilizan la función 'Execute', que son mas concretas, tengan la información de todo el programa, o de las clases más abstractas. Dentro de 'warzone' está toda la información que necesita, tales como listas, armas o movimientos.
- Dos funciones 'casi obligatorias' son el 'GetWarriorCount()' y 'GetWarriorAt(index)'. Estas funciones se diseñan casi al mismo tiempo.
- Son muy útiles las funciones que ordenan las listas de un modo determinado: por tipo, por distancia, por arma, por indice, etc...
- Otras funciones son: 'GetElementsAround()', 'GetWarriorAround()', 'GetWarriorsInside()', 'GetWarriorsSortByDistance()'
- Estas funciones se crean dentro de la clase 'Warzone' porque son de uso '**Global**' para todo el programa y para cada una de las clases mas concretas del programa.
- El diseño de lo **Abstracto hacia lo Concreto**, se denomina **Top-Down**.
- Al contrario, de lo **Concreto hacia lo Abstracto**, se denomina **Down-Top**.