

INF-253 Lenguajes de Programación

Tarea 3: Java

Profesor: José Luis Martí Lara, Roberto Diaz Urrea

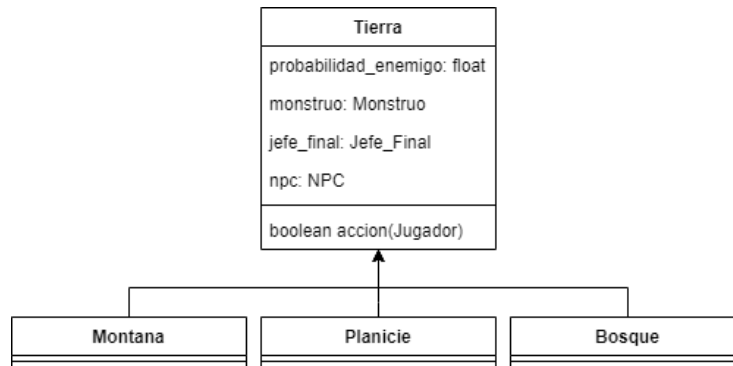
Ayudantes Cátedra: Gabriela Acuña Benito, Hugo Sepúlveda Arriaza,
Lucio Fondón Rebolledo

Ayudantes Tareas: Gabriel Carmona Tabja, Domingo Benoit Cea,
Héctor Larrañaga Jorquera, Ignacio Ulloa Huenul,
Joaquín Gatica Hernández, Javier Pérez Riveros,
José Runín Basáez, Rafael Aros Soto
Rodrigo Pérez Jamett

2 de noviembre de 2021

1. Corregido el día: 27-10-2021

- En el diagrama de Tierra aparecía el atributo Enemigo, pero esto no puede ser debido a que Enemigo es una interfaz, por lo tanto deberían haber sido dos atributos, uno que corresponda a un Monstruo y otro a un Jefe Final, quedando de la siguiente forma:



2. Corregido el día: 02-11-2021

- En el diagrama de Jugador aparecía el método **subir_experiencia** sin parámetro, debería tener un parámetro entero, de esta forma:

