

Informe:

Se tomaron varias decisiones en el proyecto, pese a que nos faltaron varios detalles en la implementación, que nos hubiera gustado queremos mencionar los detalles que encontramos importante en este proyecto, con la idea de implementación de nuestro código:

El propósito de este proyecto es crear un simulador de zoo el cual nos permita crear y gestionar un zoológico propio lo mas interactivo posible. Los usuarios pueden elegir el hábitat que quieran para sus Animales, con las restricciones de si un hábitat no es compatible no se podrá colocar el Animal.

La idea es que los usuarios puedan elegir diferentes especies de animales y elegir sus hábitats, cada animal tendrá sus necesidades específicas, como alimentación y temperatura, etc.

Los usuarios pueden elegir los animales y hábitats desde el menú. Los Animales se mueven de manera de los hábitats (mediante un temporizador) y algunas veces consumen comida.

Además, pusimos de condición que solo se pudiera poner un tipo de animal por hábitat, así cada hábitat es para un León, Cocodrilo, Jirafa o Gorila.

Elementos necesarios del software que nos faltaron y nos gustaría añadir y/o mejorar:

- Alimentación y comida para darle a los Animales.
- Aviso de cuando se acaba la comida
- Temperatura de Animales.
- Comodidad de Animales en caso de que estén solos.
- Limitaciones de hábitat: que sea necesario poner un hábitat antes que el animal.
- Limitación de hábitat: que se puede poner cualquier animal en cualquier hábitat sin limitaciones
- Movimiento mas aleatorio y no tan genérico para todos los Animales.
- BotonOption para agregar música y leer las reglas del Simulador.
- Etc.

Patrones Utilizados:

Patrón Builder: elegimos este patrón ya que al ser un patrón creacional nos ayuda a crear de mejor manera nuestros animales paso a paso. Puesto que nos proporciona una forma flexible de crear diferentes variaciones o configuraciones de un objeto sin comprometer su estructura interna.

Con ello el patrón builder, nos ayuda a separar la construcción de un objeto complejo de su representación, permitiéndonos hacer que el mismo proceso de construcción pueda crear diferentes representaciones para varios animales.