


Vamos a crear la fábrica de Troopers de Combate del Ejército Imperial comandado por el mismísimo Darth Vader:

Bienvenidos a la fábrica de troopers del Lado Oscuro

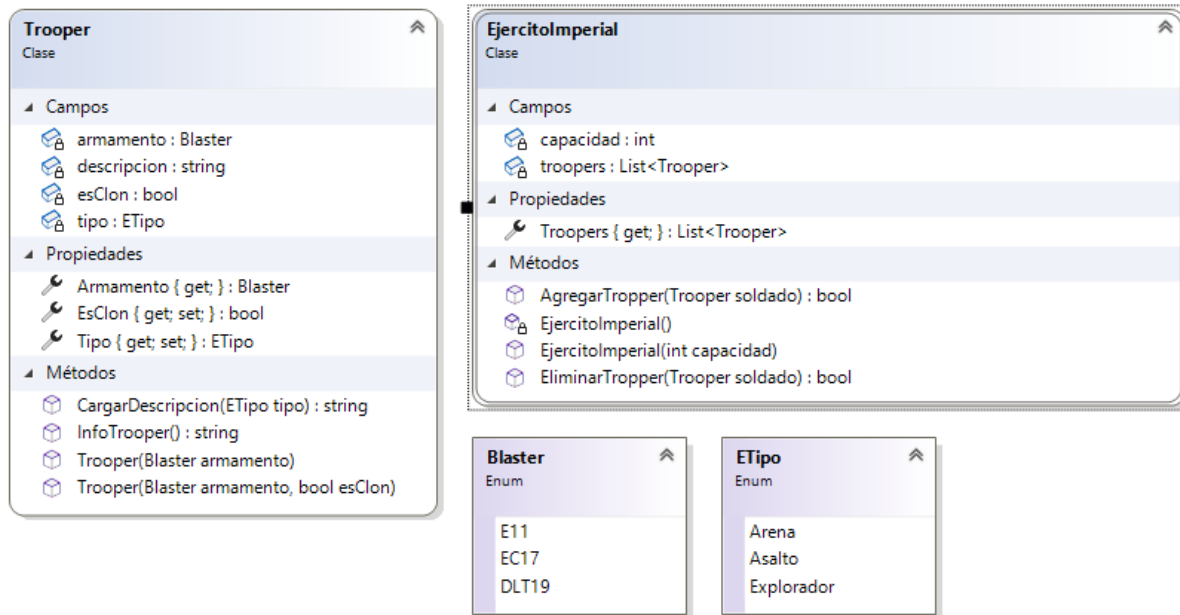
Tipo



AGREGAR

Comando para misiones de infiltración armado con E11, es clone

1. Para comenzar, crear un proyecto del tipo Biblioteca de Clases y reproducir el siguiente esquema:



Trooper

2. La clase Trooper tendrá 3 atributos privados.
3. Por defecto, todos los Troopers NO serán clones. Reutilizar los constructores de forma que se logre esto.
4. La propiedad Armamento será de sólo lectura.
5. InfoTrooper retornará la información del soldado con el siguiente formato: "[Descripcion] [armado con[Armamento], [SI/NO] es clone."
6. La descripción varia según el tipo:
Arena: "Soldado de asalto de terrenos desérticos";
Asalto: "Comando para misiones de infiltracion";
Explorador: "Soldado de exploracion";
7. TrooperExplorador. Su Blaster será el DLT19.
8. Trooper Arena es clone siempre.

Ejército Imperial

9. Propiedad Troopers retornará la lista de soldados del ejército imperial.
10. La lista de troopers sólo podrá ser instanciada en el constructor privado.
11. Crear un método que sea capaz de agregar un Trooper al Ejército Imperial.
 - a. La capacidad se utilizará para dar un límite a la cantidad de soldados de dicho ejército.
 - b. Si hay lugar, se agregará al nuevo soldado.
12. Crear un método que sea capaz de sacar a un Trooper del Ejército Imperial.
 - a. Se buscará el primer Trooper del mismo tipo (TYPE) para ser removido.
 - b. Sólo se quitará la primera aparición de un Trooper que coincida.

Formulario

13. Crear en un proyecto aparte el siguiente formulario:

Bienvenidos a la fábrica de troopers del Lado Oscuro

— □ ×


Tipo

Explorador ▾

Arena

Asalto

Explorador



AGREGAR

QUITAR

Comando para misiones de infiltración armado con E11, es clone

Soldados de asalto de terrenos desérticos armado con EC17, NO es clone

Comando para misiones de infiltración armado con E11, es clone

Soldado de exploración armado con EC17, NO es clone - Vehículo: Moto

14. El atributo `ejercitoImperial` deberá ser instanciado en el constructor, donde también se deberá agregar un `TrooperAsalto` con un `Blaster EC17`.
15. Cada vez que se modifique la lista de `Troopers` del ejército, se deberá actualizar el `ListBox`.
16. El método `RefrescarEjercito` deberá:
 - a. Limpiar el `ListBox`.
 - b. Leer la lista de `Troopers` del ejército.
 - c. Imprimir en el `ListBox` la lista completa de `Troopers` cargada en el ejército.
17. El botón agregar deberá, si es que se seleccionó algo del `ComboBox`:
 - a. Determinar qué Tipo se eligió.
 - b. Crear el `Trooper` correspondiente, utilizando:
 - i. `Blaster EC17` para los `TrooperArena`
 - ii. `E11` para los `Trooper Asalto`
 - c. Agregarlo a la lista y refrescar.
18. El botón quitar deberá, si es que se seleccionó algo del `ComboBox`:
 - a. Determinar qué Tipo se eligió.
 - b. Crear el `Trooper` correspondiente para poder reutilizar la sobrecarga del operador `-`.
 - c. Quitar de la lista y refrescar.
19. Agregar `ComboBox` para la selección de `Blasters` y `CheckBox` para seleccionar si el `Trooper` es `Clon`.
20. Agregar la música para la inicialización del programa.