

Ejercicios 6.1

(Cada ejercicio se entregará de forma independiente)

Ejercicio 6.1

Usando la base desarrollada de la clase Fraccion, completar la sobrecarga de todos los operadores posibles usando como referencia el documento "6.A Sobrecarga Operadores.pdf"

Ejercicio 6.2

Usando como base las clases desarrolladas para gestionar juegos de cartas (Carta y Mazo) desarrollar un juego de cartas con las siguientes características:

- Si el juego implica decisiones sobre la mano, uno de los jugadores será humano y el resto controlados por la máquina. No es necesario desarrollar estrategias muy complicadas.
- Durante el juego es necesario imprimir por pantalla la secuencia del juego para comprobar la corrección del código.
- No es necesario que el juego sea muy complejo (aunque se valorará positivamente), basta con un simple juego de la carta mayor: Cada jugador saca una carta del mazo barajado comparando los valores, si hay empates los jugadores empatados vuelven a sacar una carta hasta que se deshaga el empate.

Ejercicio 6.3

Modificar el diseño e implementación del Ejercicio 4.10 (clasificación de equipos de baloncesto) usando tecnologías de programación orientada a objetos.

Puede ser necesario definir varias clases para completarlo.

También se debe aumentar las prestaciones del programa guardando los resultados y permitiendo mostrar la lista de resultados cargados. Para acceder a esta lista se introducirá "calendario" en lugar del resultado de un partido. De cada partido se debe almacenar la fecha (para evitar demasiados cambios, siempre será la fecha actual en el momento de cargar el resultado).

Para gestionar las fechas se deben usar las librería Python de control de fechas: datetime y calendar.