

Nombre y apellidos: _____ **Grupo C2**

Para realizar las tareas que se indican a continuación debes disponer del proyecto en RUBY desarrollado en la práctica 4.

Las tareas están encaminadas a la adición de una regla del juego, que consiste en la conversión de un monstruo a un monstruo bueno si le sale en el dado un número mayor que 2. El monstruo bueno no hace nada contra el jugador en caso de ganarle y en caso de perder, le duplica el premio.

1. Crea una subclase de Monster, de nombre GoodMonster.
2. Añade un constructor de copia **+Monster(Monster m)** a la clase Monster para copiar un Monster copiando los atributos de otro.
3. Añade un constructor a GoodMonster **+GoodMonster(Monster m)** que llame al constructor de copia de Monster para generar un monstruo bueno a partir de un monstruo. Deberá además cambiar su mal rollo por un NumericBadConsequence que no haga nada (text="No hay mal rollo", levels=0, nHiddenTreasures=0, nVisibleTreasures=0).
4. Añade un método **#shouldConvert(): boolean** a Monster, al que se llamará desde nextMonster. Este método devolverá true si tirando el dado sale un número mayor que 2. Redefínelo en GoodMonster de la forma que consideres apropiada.
5. Modifica nextMonster para que, en el caso de que shouldCovert devuelva true, cambie en monstruo por un nuevo de tipo GoodMonster y lo reemplace en la lista de monstruos usados.
6. Redefine los métodos *getLevelsGained* y *getTreasuresGained* de *Monster* en *GoodMonster* de forma que se duplique el premio.

C) Documentación a entregar

Proyecto Ruby completo.

D) Forma de entrega: Sube a <http://prado.ugr.es> el archivo comprimido. Hazlo antes de que termine el plazo de tiempo indicado para ello (30 MINUTOS).