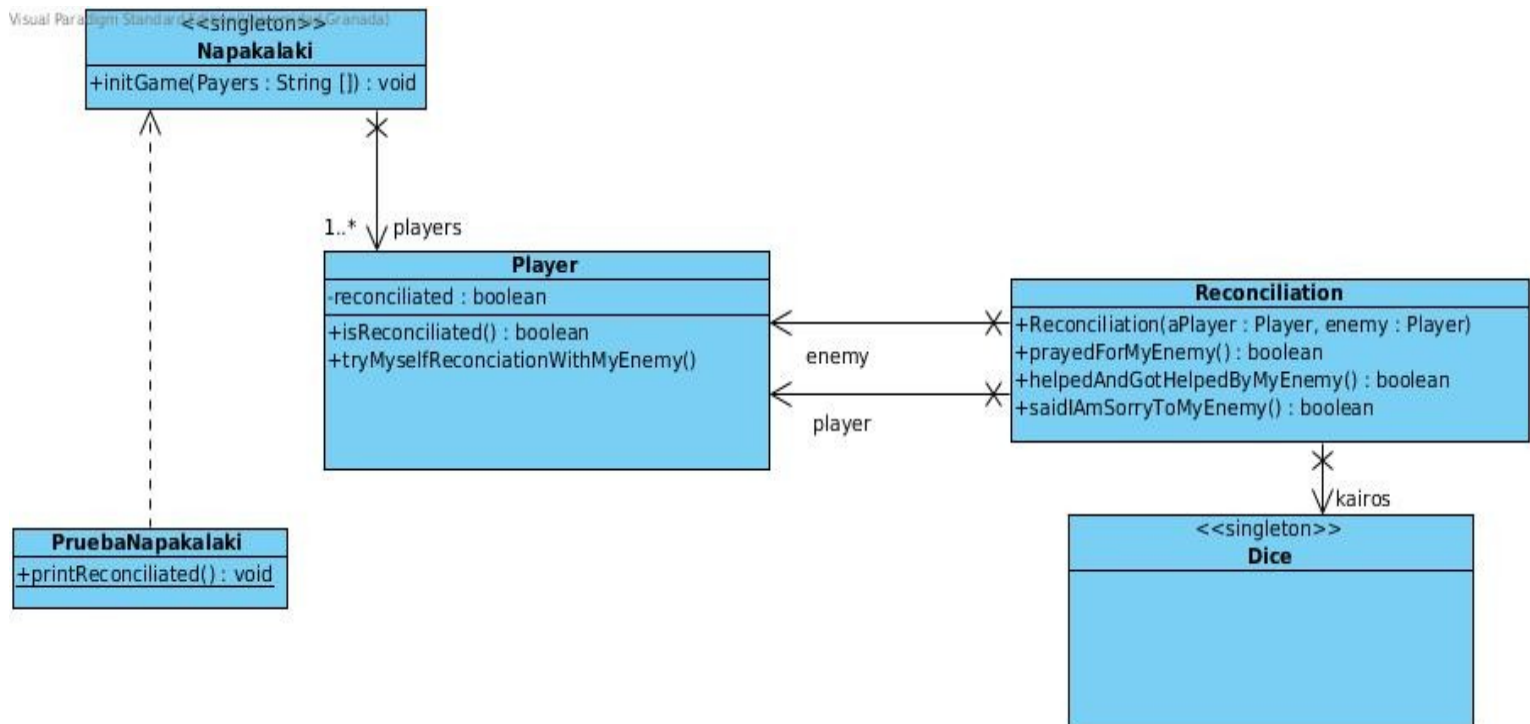


Nombre y apellidos: _____ **Grupo C2**

Para realizar las tareas que se indican a continuación debes disponer del proyecto en JAVA desarrollado en la práctica 3.

1. Añade al proyecto lo que aparece en el diagrama de clases que se muestra a continuación. NO BORRES nada de las clases Player, Dice y Napakalaki, sólo AÑADE lo que aparece en el diagrama.
2. CLASES Player y Reconciliation: Implementa el consultor básico *isReconciliated* y el método *tryMyselfReconciliationWithMyEnemy*, que modifica la variable *reconciliated*, siguiendo el diagrama de secuencias de la página siguiente. Para ello deberás implementar también todos los métodos de la clase Reconciliated.
3. CLASE PruebaNapakalaki: Implementa el método *printReconciliated*, que, tras iniciar el juego con “Ana”, “José” y “María”, debe recorrer la lista de jugadores tratando de reconciliar a cada uno con su enemigo y mostrar jugador y enemigo y si ya son amigos o todavía no.



C) Documentación a entregar

Proyecto JAVA o bien Ficheros Player.java, Reconciliation.java y PruebaNapakalaki.java.

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

sd tryMyselfReconciliationWithMyEnemy

Visual Paradigm for UML Edition (Universidad Granada)

