

Cuestiones adicionales para la Práctica 3

Se han detectado un par de cuestiones menores asociadas a la P3 que se detallan a continuación:

Diagrama *nextTurn*: el resultado del segundo mensaje, de una instancia de *GameUniverse* a la instancia *gameState* de *GameStateControler*, se almacena a su vez en una variable local denominada también *gameState*. Para evitar esta colisión de nombres se deberá cambiar el nombre de la variable local *gameState* (a *state* por ejemplo). De hecho, en el resto de diagramas donde se produce una situación similar, se utiliza *state* como variable local para almacenar el estado del juego.

Diagrama *init*:

- después de crear cada estación espacial es necesario añadirla al multiobjeto de estaciones espaciales. En caso contrario, ninguna de las estaciones espaciales creada quedaría almacenada en el juego.
- en el mensaje de creación de la instancia de Loot (1.9) el número de hangares no se pasa en el orden correcto. Está el segundo lugar y el constructor de Loot lo espera en penúltimo lugar.