

PDOOP3MODEL1RUBY1819.pdf



danielsp10



Programacion y Diseno Orientado a Objetos



2º Grado en Ingeniería Informática



Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación
Universidad de Granada

NEW

WUOLAH Print

Lo que faltaba en Wuolah



Imprimir



EXAMEN PDOO : RUBY ~ PRÁCTICA P3 ~ [2018 - 2019]

TIPO DE EXAMEN : 1

Pregunta 1 - [15 %]: Añadir un nuevo archivo al proyecto de la práctica. El archivo se llamará `Examen3.rb`. En dicho archivo realizar lo siguiente:

- a) Definir un nuevo módulo, denominado `Test`.
- b) En el módulo `Test` añadir una clase denominada `Examen3`.
- c) Definir en la clase `Examen3` un **método de instancia** denominado `principal`.
- d) Cuando se ejecute el archivo `Examen3.rb` debe ejecutarse el método principal definido en el apartado anterior.

Pregunta 2 - [45%]: Dentro del método `principal` creado en el primer ejercicio:

- a) Crear una `SpaceStation` que se llame igual que tú y que disponga de un `SuppliesPackage` que le otorgue una potencia base de munición de 2 unidades, una potencia base de escudo de 3 unidades y 5 unidades de fuel. Mostrar su estado por pantalla precedido del texto "(2.a)".
- b) Crear un `Hangar` con 3 espacios y añadirse a la estación espacial del apartado anterior. Mostrar por pantalla el estado de la estación precedido del texto "(2.b)".
- c) Crear un `Weapon` denominado "Espada" de tipo LASER y de un sólo uso. Añadirse a la estación espacial y mostrar su estado por pantalla precedido del texto "(2.c)".
- d) Añadirle 3 veces **más** la misma "Espada" del apartado anterior a la estación y mostrar por pantalla su estado precedido del texto "(2.d)".
- e) Hacer que la estación espacial monte las 2 primeras armas que tiene en el `Hangar` y mostrar por pantalla su estado precedido del texto "(2.e)".
- f) Crear un `ShieldBooster` denominado "Escudo" que potencie la defensa un factor 1.5 y sea de 2 usos. Añadirse a la estación y mostrar por pantalla el estado de la misma precedido del texto "(2.f)".
- g) Añadirle a la estación 2 veces **más** el mismo "Escudo" del apartado anterior y mostrar por pantalla el estado de la misma precedido del texto "(2.g)".
- h) Hacer que la estación espacial monte el segundo escudo que tiene en el `Hangar` y mostrar por pantalla su estado precedido del texto "(2.h)".

Pregunta 3 - [40%]: Dentro del método `principal` creado en el primer ejercicio:

- a) Crear un objeto `Damage` que haga perder, en este orden, armas de los siguientes tipos:
 - [PLASMA, LASER, MISSILE]
 - Provocará además la pérdida de 3 potenciadores de escudo.
- b) Mostrar el estado de dicho objeto `Damage` por pantalla precedido del texto "(3.b)",
- c) Mostrar por pantalla, además, y precedido del texto "(3.c)", el estado del objeto de la clase `Damage` generado al ajustar el objeto del apartado (a) a una supuesta estación espacial que disponga simultáneamente de:
 - Una lista de armas que tenga, en este orden, un arma de tipo LASER, otra de tipo MISSILE y una más de tipo LASER.
 - Una lista con dos potenciadores de escudo.