

Andre Marroquin, 22266

Análisis

¿Qué propiedades y métodos tendrá cada clase?

Perro:

Propiedades:

ladrar, morder, mover cola, animo, umbral numérico.

Métodos:

Set y get(Numero estado de ánimo), set y get(numero de nivel umbral),
set y get(determinar comportamiento).

Personas:

Propiedades:

Da Galletas o no, confiabilidad

Métodos:

Set y get(Estado ánimo de perro), set y get(num random (0, 11))

¿Qué tipo deben tener las propiedades y métodos de cada clase?

Perro:

Propiedades:

Ladlar **String**, morder **String**, mover cola **String**, animo **Float**, umbral numérico **Float**.

Métodos:

Numero estado de ánimo **Float**, numero de nivel umbral **Float**,
determinar comportamiento **String**.

Personas:

Propiedades:

Da Galletas o no **boolean**, confiabilidad **Float**

Métodos:

Estado ánimo de perro para dar galleta **String**, num random
confiabilidad (0, 11) **Float**

¿Cuáles deben ser los modificadores de visibilidad de los miembros en cada clase?

Perro:

Numero de estado de ánimo, numero de nivel de umbral,
determinar comportamiento.

Persona:

Estado de animo de perro para dar galleta o no, nivel de
confiabilidad

¿Qué parámetros serán requeridos por los métodos en sus clases?

Perro: número estado de ánimo random(-5, 6) *ya que imprime a 6-1 que seria
5, nivel de umbral random (-20,1) *ya que imprime a 1-1 que seria 0,
comportamiento if (estado de animo<umbral) entonces, morder.

comportamiento if (estado de animo<0) entonces, ladra.

comportamiento if (estado de animo>0) entonces, mover cola.

Persona: estado de ánimo no dar galleta random(0,6). Estado de ánimo para
dar galleta random(-5,1). Confiabilidad persona random(0,11)

¿Cómo proveerá de valores iniciales a sus objetos? ¿Qué valores iniciales les
asignará?

Los valores iniciales serán dados como 0 a los floats y como N a los strings, y true a los booleanos.
Luego se le proveerán valores a la hora de parametrizar las clases y que salga uno de ellos random
para cada string booleano o float creado. Y de esa forma cumplir con las instrucciones del laboratorio.

