

Juego Civitas

20 casillas

Hasta 4 jugadores

Dado

Casas

Hoteles

Cartas sorpresa



ArrayList de Java

- *import java.util.ArrayList;*
- añadir un elemento: *add(ele)* o *insert(pos, ele)*
- tamaño del ArrayList: *size()*
- obtener un elemento: *get(posición)*
- eliminar un elemento: *remove(posición)*
- posición del elemento: *indexOf(elemento)*
- ¿hay un elemento?: *contains(elemento)*
- **Iterar: *for (Tipo elemento: ArrayList) { ... }***
- Mezclar:
 - *import java.util.Collections;*
 - *Collections.shuffle(ArrayList)*

Números aleatorios en Java

- *import java.util.Random;*
- crear stream de números aleatorios: *new Random()*
- obtener número aleatorio entre 0 y max-1: *nextInt(max)*

Patrón Singleton

- atributo de clase para almacenar la única instancia:
 - este atributo se inicializa la primera vez que se utiliza la clase
- constructor privado para inicializar la única instancia:
 - se hace privado para que no se puedan crear otras instancias de la clase
- método de clase *getInstance()* para obtener la instancia