

Los cat chow

Fuentes Anica Cesar Candelario 321242927

Román Durón Luis Carlos xxxxxxxxx

Solares Ramos Luis Mario 321057110

## Practica 01

Eligimos aplicar Strategy en 2 carpetas specialobjects y characters, en la que characters vienen tres interfaces pertenecientes a cada una de las franquicias y un personaje de cada una de ellas (los que nos especificaron) estos ocupan la habilidad de copiar que viene en la interfaz, y como cada franquicia tiene una interfaz los personajes son incapaces de copiar la habilidad de un personaje que no sea de su franquicia, estos personajes ocupan los metodos que vienen en la clase abstracta de Character, y la otra carpeta perteneciente a Strategy llamada “specialobjects” es la encargada de tener las “skills” que puede usar cualquier personaje, cada uno solo puede tener 3 skills, y tambien hay una clase abstracta llamada SpecialObject que como su nombre lo indica son Objetos especiales que iràn apareciendo en el campo de batalla, y todos los personajes son capaces de agarrar estos objetos que su funcion es mejorar las habilidades del personaje.

El patròn de diseño observer lo tenemos en la carpeta battlefield que pertenece a la carpeta src, aqui nos centramos unicamente en el campo de batalla que ocupa a dos listas ligadas que guardan viewers y fighters, la interfaz observer que hace ver los cambios en la informacion del personaje y la interfaz subject que tenemos el notify, y a los metodos para agregar y remover a un observador en este caso un viewer para poder tener espectadores y que cada uno de ellos pueda elegir a un personaje y esté enterado de los cambios que sufra este.

El código se compila de la siguiente manera:

```
javac -d build -cp build src/specialobjects/skills/*.java
javac -d build -cp build src/specialobjects/*.java
javac -d build -cp build src/characters/*.java
javac -d build -cp build src/battlefield/*.java
javac -d build -cp build src/utils/*.java
javac -d build -cp build src/ui/*.java
```

El código se ejecuta de la siguiente manera:

```
java Main
```