

TAdQuest

TAdP - 2C 2017 - Trabajo Práctico Individual 2: Objeto/Funcional

Instrucciones

Modificar el código del Trabajo Práctico Grupal para contemplar la posibilidad de que un *Equipo* pueda completar **parcialmente una Misión**. Actualmente, un equipo podía cobrar una recompensa si completaba al 100% una **Misión**, sin embargo, para atraer más usuarios al juego y ser más *noob-friendly*, inventamos este cambio revolucionario:

- Los equipos pueden realizar una misión *parcialmente*. Es decir, que durante la misión, el equipo puede fallar, como máximo, una tarea (a diferencia de la versión anterior nro 1.337, donde no se podía fallar ninguna).
- Aquellos equipos que finalicen una misión parcialmente **NO** podrán cobrar la recompensa de dicha misión. Sin embargo, podrán quedarse con los ítems / experiencia que haya ganado de las tareas realizadas con éxito.
- En el caso de que un equipo falle una tarea habiendo, anteriormente, fallado otra, la misión se considera fallida y deberá informarse la tarea y el equipo con el estado anterior a ejecutar la tarea imposible.

Es necesario garantizar/validar que estas condiciones se cumplan SIEMPRE.

Tener en cuenta las siguientes restricciones:

- El cambio tiene que hacerse manteniendo TODA la funcionalidad del TP anterior. Es importante que nada deje de andar.
- No alcanza con que el cambio "funcione". Hay que implementarlo explotando al máximo las herramientas funcionales que agregamos al paradigma de objetos. Esto no significa usarlas **mucho**, sino usarlas **donde corresponda y de la mejor forma posible**.
- Observación: No es necesario considerar el caso de una misión compuesta de una sola tarea.