



Academia Java

Explicación de Código:
Cueva Post Apocalíptica Singleton

Capacitador:
Miguel Angel Rugerio

Capacitado:
Hernandez Soledad Angel Agustin

Fecha de entrega:
20 de Julio del 2024



Contexto

Te encuentras en un futuro post apocalíptico y la radiación que hay en el ambiente no te permitirá pasar de esta noche, sin embargo esa cueva de ahí parece segura, tal vez podrías ocultarte ahí... si tienes la vitalidad suficiente.

Resumen de código

La aplicación busca funcionar como ejercicio para reforzar el aprendizaje de el patrón singleton, cuenta con 3 clases:

Main

En esta clase se encuentran dos mensajes de bienvenida, así como la creación de una instancia de la clase Star.

Start

Las primeras lineas de esta clase se utilizan para crear algunas variables que nos ayudan con su funcionamiento como una Random, una instancia de la clase SingletonCave, una variable bool llamada "win", y un Scanner que nos permitirá guardar lo que escribamos en consola.

En el constructor se manda a llamar a el método estático *doISurvive* de la clase *SingletonCave* así como *getSurvivors* y *getNumberVisitors* estos dos ultimos mediante un *System.out.println*.

Posteriormente dentro del mismo constructor se encuentra un while que nos permite entrar al bucle jugable de la aplicación, dentro se encuentra el scanner que nos guarda el nombre y la vida que le mandaremos y hace una pequeña comprobación para revisar si hemos adivinado la vida necesaria para la cueva o no.

Por último al salir del while cerramos al scanner.

SingletonCave

Al inicio de la clase se encuentra la variable *conDb* que viene del patrón singleton, además una List de los supervivientes dentro de la cueva, la variable *int* donde se guardara la vida requerida para estar en la cueva y un static de los visitantes totales a la cueva.

Adelante se encuentran el constructor y el método *GetInstance* que son necesarios para utilizar el singleton.

Abajo de esto se encuentra un método *addVisitors* que se utiliza para registrar visitantes a la cueva.

Después esta *doISurvive* que utiliza el metodo anterior *addVisitors* y además nos permite verificar si la persona que ingresemos tiene más, menos o la vida exacta para estar en la cueva.

Por último están dos métodos, *getNumberVisitors* que nos permite obtener el número de visitantes y *getSurvivos* que nos da la lista de supervivientes.