



Academia Java

Explicación de Código:

Animal en el bosque

Capacitador:

Miguel Angel Rugerio

Capacitado:

Hernandez Soledad Angel Agustin

Fecha de entrega:

20 de Julio del 2024



Contexto

Te encuentras caminando por el bosque, cuando de repente ves a un animal, sin embargo no traes tus anteojos, que deberías hacer?

Resumen de código

La aplicación busca funcionar como ejercicio para reforzar el aprendizaje de las interfaces y las clases abstractas, cuenta con 1 interfaz, una clase abstracta, y 3 clases.

Animal

Cuenta únicamente con el método “reaccionar”, que utilizaremos mas tarde

Terrestre

Es una clase abstracta que crea comportamiento al método “reaccionar”, haciendo que dependiendo el parámetro que le pasemos haga algo o no.

Conejo

Únicamente funciona para crear una instancia de la clase Terrestre, no sobrescribe nada.

Cocodrilo

Sobrescribe el método “reaccionar”, haciendo que si reaccionamos, nos muerda.

Principal

Esta clase simula una interacción con un animal salvaje de forma aleatoria, al iniciar el programa, se genera un número aleatorio (0 o 1) para decidir si se instanciará un Conejo (por defecto) o un Cocodrilo. Luego, en un bucle, se solicita al usuario una opción para interactuar con el animal: acariciarlo, no hacer nada o salir.

Dependiendo de la opción del usuario, el animal reaccionará de manera correspondiente. Si el usuario selecciona acariciar o no hacer nada, el programa elige aleatoriamente un nuevo animal para la siguiente iteración del bucle. El bucle continúa hasta que el usuario introduce una opción diferente a 1 o 2, momento en el cual el programa finaliza.