

Introducción a Ciencias de la Computación I

2014-1

Práctica 3 - Tarjetas coleccionables

Profesor: José de Jesus Galaviz Casas
Ayud. lab.: Roberto Monroy Argumedo

Fecha de entrega: 3 de septiembre del 2013

1. Objetivos

En esta práctica continuaremos abstrayendo información, aprenderemos como leer argumentos de la línea de comando, la estructura de control `if` y el concepto de paquete para agrupar clases afines.

2. Desarrollo

Durante la sesión de laboratorio recibirás tres tipos de tarjetas del juego de tarjetas coleccionables Magic: The gathering. Se te explicarán los conceptos básicos pero no es necesario que sepas jugar. ¿Qué información puedes abstraer de las tarjetas?

3. Actividades

- (2 pts.) En una hoja de papel, dibuja los diagramas de las clases que necesitarás para implementar tu abstracción.
- (4 pts.) Implementa las clases necesarias para tu abstracción, éstas deben de estar contenidas en un paquete con nombre `tarjetas`.
- (4 pts.) Escribe un programa main fuera del paquete, este recibirá un número entero como parte de la línea de llamada del programa para indicar la tarjeta de la que se desea imprimir información. Se debe crear una instancia por cada tarjeta que recibiste.

4. Entrega

Al finalizar la sesión de laboratorio deberás entregar la hoja donde dibujaste los diagramas de las clases y enviar por correo electrónico (con asunto [Practica03]) todo el código fuente generado en un archivo tar con la siguiente estructura:

```
loginAda
├── src
│   ├── tarjetas
│   │   ├── Clase1.java
│   │   ├── Clase2.java
│   │   ├── :
│   │   └── ClaseN.java
│   └── Main.java
└── README
```

En donde loginAda lo sustituirás por tu login; Clase1.java, Clase2.java, ..., ClaseN.java, serán sustituidos por las clases que implementaste y README es un archivo de texto plano en donde se encontrará tu nombre completo comenzando por tus apellidos.

Recuerda que debes respetar las convenciones de código y que éste debe de estar completamente documentado.