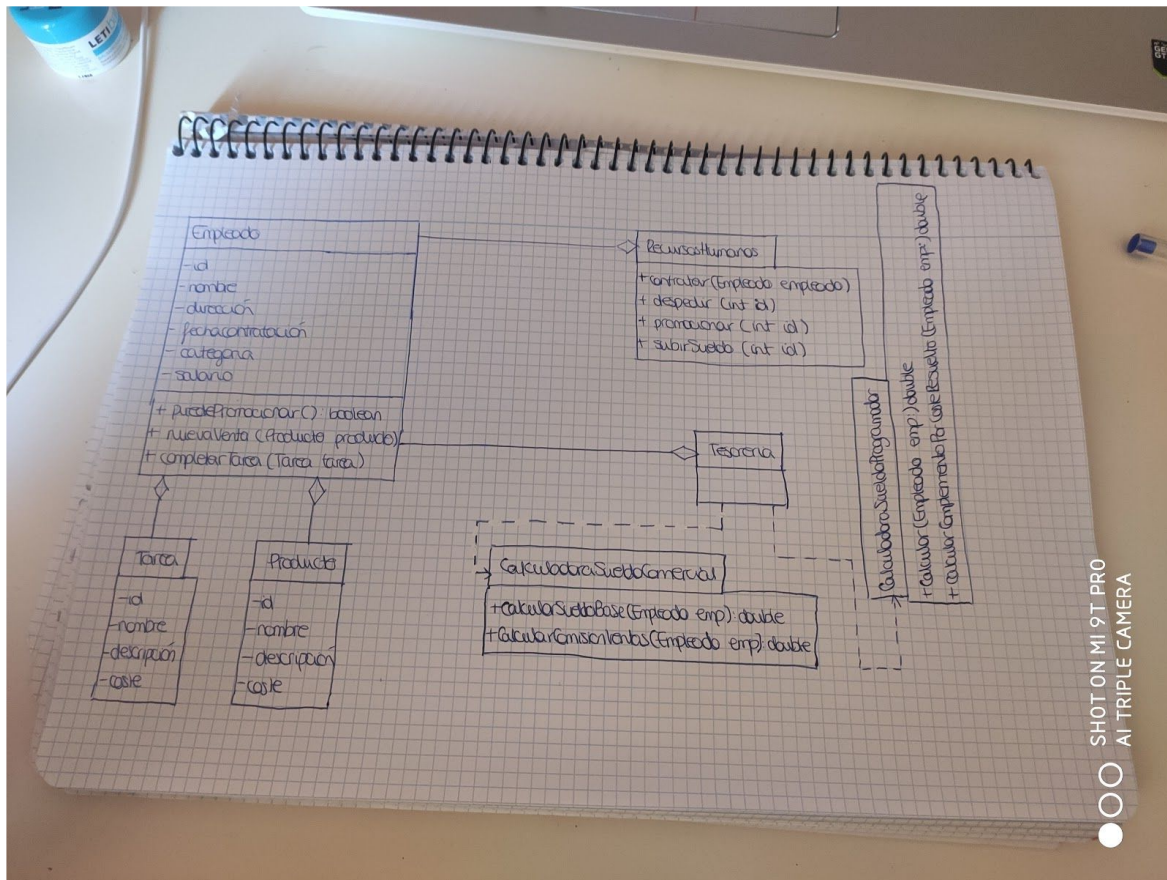
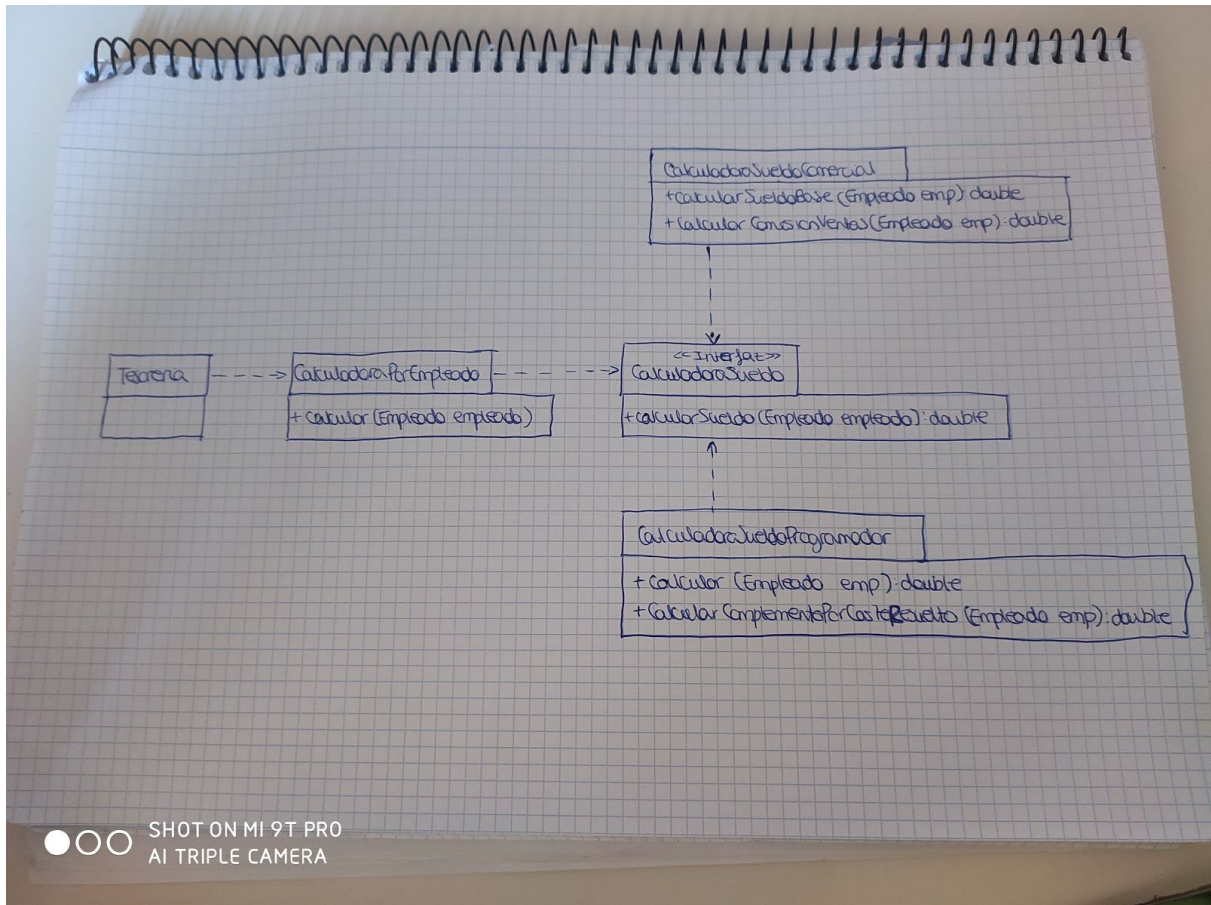


Ejercicio 4



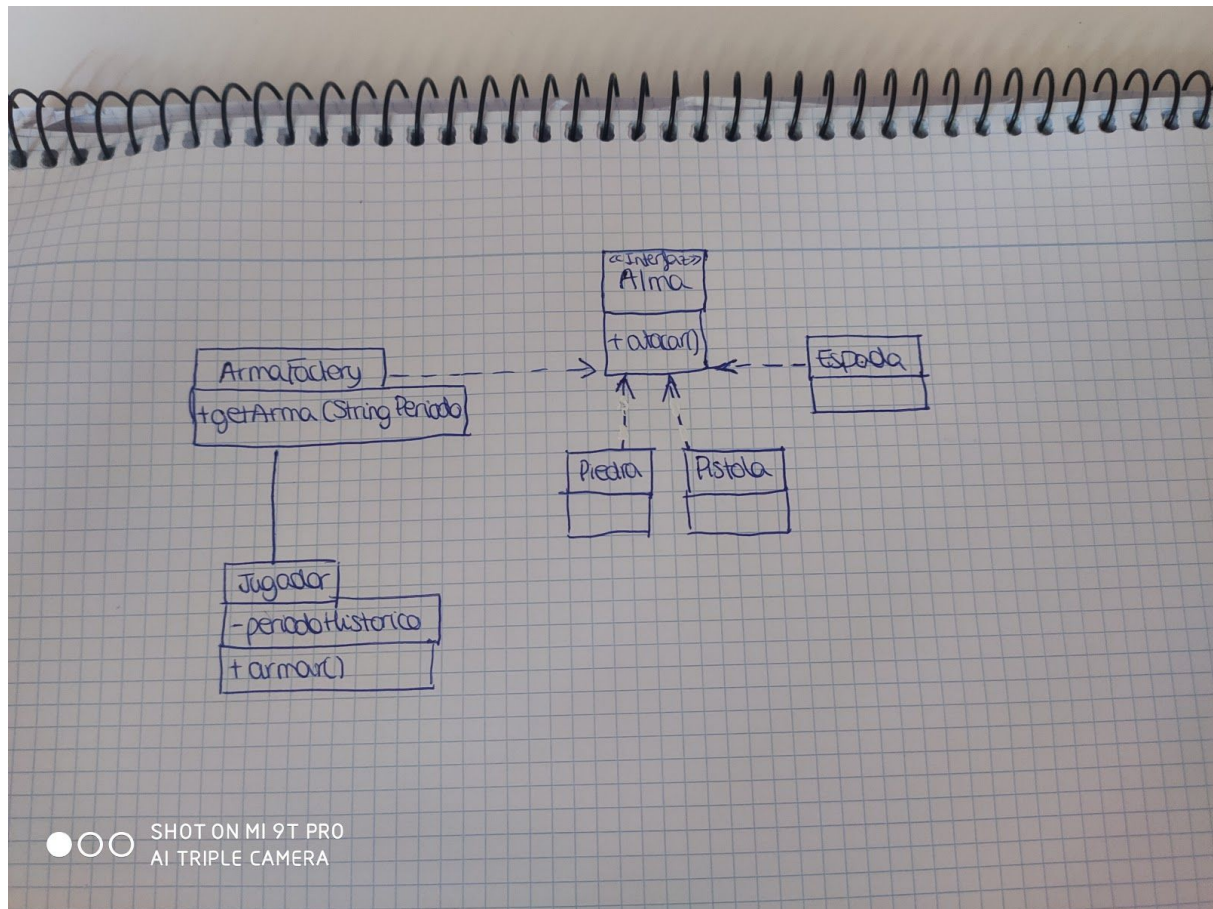
La clase empleado tiene métodos que podría necesitarse en otras clases, tiene responsabilidades que no le competen en cierto punto.

Ejercicio 5



Se puede crear una clase intermedia entre Tesoreria y los diferentes tipos de calculadora para que cuando se agregue uno nuevo en el futuro, la clase intermedia se encargue de utilizar el más adecuado según el tipo de empleado que se le pase, o a través de otro parámetro, por ejemplo, un entero para cada tipo de empleado. Además se puede usar una interfaz común para cada calculadora y así cada uno hará sus cálculos como debía.

Ejercicio 6



Jugador no tiene por qué saber que tipo de arma está “usando”, además lo crea en su propia clase, se soluciona con un patrón factory, así se le devolverá al jugador el arma según el periodoHistorico sin saber si es pistola, espada o piedra.