

Escuela de mutantes - 3ra parte



En esta edición vamos a realizar mejoras técnicas a lo ya resuelto. Esto depende de cómo haya sido encarado el problema, puede que debas hacer algo, como puede que no.

Manejo de Errores

Aprender una o no una habilidad no es algo que se nos pueda escapar, por lo tanto si no es posible aprender la habilidad, lo ideal es lanzar un error descriptivo.

Tener en cuenta que los motivos podrían variar, eso nos hace pensar en errores tipados de manera diferente.

Redefinición de *equals*

¿Cómo comparamos habilidades? ¿Qué pasa con el núcleo? ¿Es un string? ¿Es un objeto? ¿Es sólido o es líquido? (?)

Sin importar todos los planteos anteriores, lo elaborado en esta solución podría ser redefinir el método “igual” (==), para que en una comparación de habilidades ambas deleguen la igualdad a sus núcleos.



Diagrama estático (“de clases”)

Con herramienta a elección, externa a Wollok, crear el diagrama de su solución. Incluir las relaciones de herencia, implementación, asociación/composición y uso.

Algunas webs útiles:

www.lucidchart.com

app.diagrams.net

<https://plantuml.com/es/class-diagram>

<https://yuml.me/diagram/scruffy/class/draw>