Informe del proceso de refactorización

Reto 7

Para empezar cambiamos números mágicos por constantes, respectivamente en las clases TramoSinAsfalto y TramoAsfalto. En la clase Carretera cambiamos el ArrayList por List, para una mayor flexibilidad en el código.

Reto 6

En el reto 3 realizamos los respectivos reemplazos de números mágicos por constantes.

En el reto 5 cambiamos nombres de variables para que fueran auto-descriptivas respectivamente en el método evolucionar de las clases Squirtle y Wartortle. Por otro lado en la ClasePrincipal hicimos los respectivos cambios a los nombres de las variables para que fueran autodescriptivas y fueran apropiadas con el propósito y su función dentro del código, tal como la variable “aux” que fue reemplazada por “pokemon”.