

Programación 2
Tecnatura Universitaria en Desarrollo de Aplicaciones Informáticas

Trabajo Práctico Especial– Cuarta Parte Parte – 2015

Fecha de Entrega

6 de Noviembre de 2015



Juego De Cartas - Expansión Suprema

Defina las clases (nombre, superclase, atributos y métodos) para implementar una solución orientada a objetos para el siguiente problema e implemente en Java.

Al diseño definido en el práctico especial anterior parte 3 se le incorpora la siguiente funcionalidad. Particularmente, a los tipos definidos anteriormente se le agrega:

- **Pócima Selectiva Fuerza.** Si el atributo seleccionado es fuerza, su valor se incrementa en 35%.
- **Pócima Selectiva Peso.** Si el atributo elegido es peso, su valor se incrementa en un 43%.
- **Pócima Cocktail.** Es una pócima que se crea con varias pócimas y combina el resultado de la aplicación de todas. Por ejemplo **Pócima Selectiva Fuerza** (P.S.F.) y **Pócima Fortalecedora** (P.F. Detallada en el Trabajo Práctico Especial Nro 3), si pide el valor de la fuerza tendrá un incremento de un 35% (P.S.F.) + 20% (P.F.), si pide otro atributo será de 0% (P.S.F.) + 20% (P.F.). Este tipo de pócima puede contener cualquier cantidad de pócimas en su interior (incluido cocktails) y el resultado siempre sigue el mecanismo descripto.

Los anteriores son sólo un ejemplo de pócimas que pueden utilizarse en el juego. A futuro pueden agregarse nuevos tipos de pócimas. La metodología del juego queda establecida de la misma forma que en el Trabajo práctico especial 3.

Este trabajo debe ser entregado en la fecha indicada al inicio. Se debe entregar un breve informe con las principales decisiones de diseño, así como también el código del trabajo.

Para la simplificación del juego y su prueba, las pócimas pueden ser creadas desde el mismo código y agregadas al juego (no es necesario que las mismas sean levantadas de un archivo). Se deben crear al menos 4 instancias de pócimas, de cada tipo reconocido.