

Trabajo Práctico 2

Programación lógica.

Paradigmas y lenguajes de programación

Grupo: Java decime que se siente

Integrante	LU	Correo electrónico
Leandro Matayoshi	79/11	leandro.matayoshi@gmail.com
Ignacio Niesz	722/10	ignacio.niesz@gmail.com
Raul Benitti	592/08	raulbenitti@gmail.com

Reservado para la cátedra

Instancia	Docente	Nota
Primera entrega		
Segunda entrega		



Facultad de Ciencias Exactas y Naturales

Universidad de Buenos Aires

Ciudad Universitaria - (Pabellón I/Planta Baja) Intendente Güiraldes 2160 - C1428EGA Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Rep. Argentina $Tel/Fax: (54\ 11)\ 4576-3359$

http://www.fcen.uba.ar

${\bf \acute{I}ndice}$

L.	Piec	dra, papel, tijera, lagarto y Spock.	3
	1.1.	Election	3
		1.1.1. Lagarto	4
		1.1.2. Papel	4
		1.1.3. Piedra	5
		1.1.4. Spock	5
		1.1.5. Tijera	6
	1.2.	GeneradorRandomParaTest	6
	1.3.	Juego	7
	1.4.	Jugador	8
		1.4.1. Adaptativo	8
		1.4.2. Aleatorio	9
		1.4.3. Interactivo	9
		1.4.4. Terco	10
	1.5.	Resultado	10
		1.5.1. Empate	10
		1.5.2 Victoria	11

1. Piedra, papel, tijera, lagarto y Spock.

1.1. Election

```
1 Eleccion class
    instanceVariableNames: ''
     ^ Papel new.
   lagarto
     ^ Lagarto new.
11
12 piedra
     ^ Piedra new.
16 todas
     ^ self subclasses collect : [ :s | s new ]
17
18
19
20 spock
     ^ Spock new.
21
22
23
     ^ Tijera new.
1 Object subclass: #Eleccion
    instanceVariableNames: ''
    classVariableNames: '
    poolDictionaries: ''
    category: 'PLP-TP3'
  ganador Contra Piedra\\
     ^ self subclassResponsibility .
10
11 ganadorContraTijera
12
     ^ self subclassResponsibility .
13
  ganador Contra Papel \\
     ^ self subclassResponsibility .
17
  ganadorContra: otraEleccion
     ^ self subclassResponsibility .
19
20
21
22 noEmpataContra: otraEleccion
     ^ (self empataContra: otraEleccion) not.
  empataContra: otraEleccion
     ^ (self ganadorContra: otraEleccion) isNil.
30 ganaContra: otraEleccion
     ^ ( self noEmpataContra: otraEleccion)
31
```

```
[ (self ganadorContra: otraEleccion) = self ]
33
34
  pierdeContra: otraEleccion
     ^ ( self noEmpataContra: otraEleccion)
       and:
       [ (self ganaContra: otraEleccion) {f not}]
41
_{42} = otraEleccion
     \hat{} self class = otraEleccion class.
43
44
45
46 asString
47
    ^ self class name.
51 eleccionSuperadora
       ^ Eleccion todas detect: [ :e | e ganaContra: self ]
52
53
54
55 hash
    ^ self class hash.
  1.1.1. Lagarto
1 Eleccion subclass: #Lagarto
    instanceVariableNames: '
    classVariableNames: '
    {\sf poolDictionaries}:~,,
    category: 'PLP-TP3'
```

```
ganador Contra Piedra\\
     ^ Piedra new.
11 ganadorContra: otraEleccion
     ^ otraEleccion ganadorContraLagarto.
12
13
_{15} ganadorContraTijera
     ^ Tijera new.
17
18
19 ganadorContraLagarto
      nil .
20
21
22
23 ganadorContraPapel
     ^ self .
24
_{\rm 27}\ ganador Contra Spock
     ^{\circ} self .
```

1.1.2. Papel

```
    Eleccion subclass: #Papel
    instanceVariableNames: ''
    classVariableNames: ''
    poolDictionaries: ''
```

```
category: 'PLP-TP3'
  ganadorContraPiedra
     ^ self .
_{12} ganadorContraTijera
     ^ Tijera new.
13
15
16 ganadorContraPapel
     ^ nil .
17
18
  ganadorContra: otraEleccion
    ^ otraEleccion ganadorContraPapel.
_{24}\ ganador Contra Spock
     ^ self .
25
28 ganadorContraLagarto
     ^ Lagarto new.
```

1.1.3. Piedra

```
1 Eleccion subclass: #Piedra
    instanceVariableNames: ''
    {\sf classVariableNames:} \ \ '
     {\sf poolDictionaries}: \ ,,
     category: 'PLP-TP3'
  ganador Contra Spock \\
     ^ Spock new.
11
12 ganadorContraLagarto
     ^ self .
_{16} ganadorContraPiedra
     ^ nil .
17
18
20 ganadorContraTijera
     ^ self .
21
22
23
_{24} ganadorContraPapel
     ^ Papel new.
_{\rm 28} ganadorContra: otraEleccion
     ^ otraEleccion ganadorContraPiedra .
```

1.1.4. Spock

```
Eleccion subclass: #Spock
instanceVariableNames: ''
```

```
category: 'PLP-TP3'
  ganador Contra Piedra\\
     ^ self .
11
12 ganadorContra: otraEleccion
      ^ otraEleccion ganadorContraSpock.
13
14
15
_{16} ganadorContraTijera
17
     ^ self .
  ganador Contra Lagarto\\
     ^ Lagarto new.
22
24 ganadorContraPapel
     ^ Papel new.
25
  ganador Contra Spock \\
     \hat{\ } nil .
  1.1.5.
             Tijera
 _{\scriptscriptstyle 1} Eleccion subclass: #Tijera
     instanceVariableNames: ''
     classVariableNames: ''
     poolDictionaries : ''
     category: 'PLP-TP3'
  ganadorContraSpock
     ^ Spock new.
_{\scriptsize 11} ganadorContraLagarto
     ^ self .
12
13
14
15 ganadorContraPiedra
     ^ Piedra new.
16
17
_{19} ganadorContraTijera
     \hat{\ } nil .
21
_{23} ganadorContraPapel
     ^ self .
```

classVariableNames: ''
poolDictionaries: ''

1.2. GeneradorRandomParaTest

1 Object subclass: #GeneradorRandomParaTest

 $\hat{\ } \ otra Eleccion \ ganador Contra Tijera.$

ganadorContra: otraEleccion

```
instanceVariableNames: 'siguiente'
classVariableNames: '
poolDictionaries: ''
category: 'PLP-TP3'

siguiente: unNumeroAleatorio
siguiente := unNumeroAleatorio.

nextInt: anInteger
siguiente.
```

1.3. Juego

```
1 Juego class
    instanceVariableNames: ''!
₅ entre: unJugador y: otroJugador
    ^ self new jugador1: unJugador jugador2: otroJugador;
         yourself.
10 mejorDe: cantidadDeJuegos contra: unJugador
    Juego mejorDe: cantidadDeJuegos entre: Jugador humano y: unJugador.
11
12
14 mejorDe: cantidadDeJuegos entre: unJugador y: otroJugador
15
    j := Juego \ entre: \ unJugador \ y: \ otroJugador.
16
    cantidadDeJuegos timesRepeat: [ j iniciar ].
1 Object subclass: #Juego
    instanceVariableNames: 'jugador1 jugador2 resultado eleccion1 eleccion2'
    classVariableNames: ''
     poolDictionaries: ''
    category: 'PLP-TP3'
  resultado
    resultado isNil ifTrue: [ self iniciar ].
     ^ resultado .
10
11
12
13 revancha
    ^ self iniciar .
14
15
16
17 jugador1: unJugador jugador2: otroJugador
    jugador1 := unJugador.
    jugador2 := otroJugador.
21
   iniciar
22
    eleccion1 := jugador1 eleccion.
23
    eleccion2 := jugador2 eleccion.
24
    resultado := Resultado jugador1: jugador1 conEleccion: eleccion1
25
                 jugador2: jugador2 conEleccion: eleccion2.
27
    resultado notificar A Jugadores.
```

1.4. Jugador

```
1 Jugador class
    instanceVariableNames: ''
   aleatorio
    ^ Aleatorio new conGenerador: (Random new).
  aleatorioConGenerador: unGenerador
    ^ Aleatorio new conGenerador: unGenerador
11
12
13 siempre: unaEleccion
     ^Terco new elegir: unaEleccion.
14
15
16
  conHistoriaHasta: cantidadDeResultadosAGuardar
17
    ^ self shouldBeImplemented.
18
20
  adaptativoIniciandoCon: unaEleccion
     ^ Adaptativo new elegir: unaEleccion.
23
24
25 humano
    ^ Interactivo new.
1 Object subclass: #Jugador
    instanceVariableNames:
    classVariableNames: '
    {\sf poolDictionaries}: \ ,,
    category: 'PLP-TP3'
  empatoEligiendo: miEleccion contra: otroJugador eligiendo: eleccionContraria
    "Implementar si hace falta actuar en base a este evento."
10
11
12
   eleccion
13
14
     self subclassResponsibility.
15
16
17
  ganoEligiendo: miEleccion contra: otroJugador eligiendo: eleccionContraria
18
    "Implementar si hace falta actuar en base a este evento."
21
22
   perdioEligiendo: miEleccion contra: otroJugador eligiendo: eleccionContraria
23
    "Implementar si hace falta actuar en base a este evento."
```

1.4.1. Adaptativo

```
    Jugador subclass: #Adaptativo
    instanceVariableNames: 'proximaEleccion'
    classVariableNames: ''
    poolDictionaries: ''
```

```
category: 'PLP-TP3'
   perdioEligiendo: miEleccion contra: otroJugador eligiendo: eleccionContraria
    proximaEleccion := eleccionContraria eleccionSuperadora
  empatoEligiendo: miEleccion contra: otroJugador eligiendo: eleccionContraria
12
    proxima Eleccion := \ eleccion Contraria \ \ eleccion Superadora
13
15
   elegir: unaEleccion
16
    proximaEleccion := unaEleccion
17
18
19
  eleccion
    ^proximaEleccion
```

1.4.2. Aleatorio

```
1 Jugador subclass: #Aleatorio
     instanceVariableNames: 'generador'
     classVariableNames: '
     poolDictionaries: ''
     category: 'PLP-TP3'
   eleccion
     i cantidadDeElecciones
     {\sf cantidadDeElecciones} \ := \ {\sf Eleccion} \ {\sf todas} \ {\sf size} \ .
10
     i \,:=\, \mathsf{generador}\,\,\,\mathsf{nextInt}:\,\,\mathsf{cantidadDeElecciones}\,.
11
     ^ Eleccion todas at: i.
12
13
15 conGenerador: unGenerador
     generador := unGenerador
```

1.4.3. Interactivo

```
1 Jugador subclass: #Interactivo
    instanceVariableNames: ';
    classVariableNames: ''
    poolDictionaries: ','
    category: 'PLP-TP3'
  empatoEligiendo: miEleccion contra: otroJugador eligiendo: eleccionContraria
    UITheme current
      messageIn: Morph new
      text: 'Empataste contra', eleccionContraria asString
10
       {\sf title}: \ {\rm `Resultado'}.
11
12
13 eleccion
    ^UITheme current
14
      chooseDropListIn: Morph new
15
      text: 'Que jugamos?'
16
       title: 'Nueva eleccion'
       list: (Eleccion todas).
21 ganoEligiendo: miEleccion contra: otroJugador eligiendo: eleccionContraria
    UITheme current
      messageIn: Morph new
23
```

```
text: 'Le ganaste a ', eleccionContraria asString
       title: 'Resultado'.
25
  perdio Eligiendo: mi Eleccion contra: otro Jugador eligiendo: eleccion Contraria
    UITheme current
      messageIn: Morph new
      text: 'Perdiste contra', eleccionContraria asString
       title: 'Resultado'.
  1.4.4.
           Terco
<sup>2</sup> Jugador subclass: #Terco
    in stance Variable Names: \ 'misma Election De Siempre'
    classVariableNames: ''
    poolDictionaries: ''
    category: 'PLP-TP3'
  eleccion
    ^mismaEleccionDeSiempre.
10
11
12
  elegir: unaEleccion
    mismaEleccionDeSiempre := unaEleccion.
          Resultado
  1.5.
1 Resultado class
    instanceVariableNames: ''
  jugador1: unJugador conEleccion: unaEleccion jugador2: otroJugador conEleccion: otraEleccion
    (unaEleccion empataContra: otraEleccion) ifTrue: [
        Empate entre: unJugador eligiendo: unaEleccion y: otroJugador eligiendo: otraEleccion.
    ^ (unaEleccion ganaContra: otraEleccion)
11
    ifTrue: [ Victoria de: unJugador eligiendo: unaEleccion contra: otroJugador eligiendo: otraEleccion ]
12
    ifFalse: [ Victoria de: otroJugador eligiendo: otraEleccion contra: unJugador eligiendo: unaEleccion ].
1 Object subclass: #Resultado
    instanceVariableNames: '
    classVariableNames: '
    poolDictionaries: ''
    category: 'PLP-TP3'
  1.5.1. Empate
1 Empate class
    instanceVariableNames: ''
  entre: unJugador eligiendo: unaEleccion y: otroJugador eligiendo: otraEleccion
    ^ self new
```

jugador1: unJugador eleccion1: unaEleccion

```
jugador2: otroJugador
       eleccion2: otraEleccion;
10
       yourself.
11
1 Resultado subclass: #Empate
    instanceVariableNames: 'jugador1 eleccion1 jugador2 eleccion2'
    classVariableNames: ''
    {\sf poolDictionaries}: \ \ `, `
    category: 'PLP-TP3'
8 jugador1: unJugador eleccion1: unaEleccion jugador2: otroJugador eleccion2: otraEleccion
    jugador1 := unJugador.
10
    eleccion1 := unaEleccion.
11
    jugador2 := otroJugador.
12
    eleccion2 := otra Eleccion.
13
14
15
16 ganador
    ^{\ } nil .
17
19
20 esEmpate
    ^ true.
21
22
23
  notificarAJugadores
    jugador1 empatoEligiendo: eleccion1
        contra: jugador2
         eligiendo: eleccion2.
    jugador2 empatoEligiendo: eleccion2
        contra: jugador1
30
         eligiendo: eleccion1.
31
  1.5.2. Victoria
  Victoria class
    instanceVariableNames: ''
  de: unJugador eligiendo: una Eleccion contra: otro Jugador eligiendo: otra Eleccion
    ^ self new
      ganador: unJugador
      eleccionGanadora: unaEleccion
      perdedor: otroJugador
10
       eligiendo: otraEleccion;
11
       yourself.
12
1 Resultado subclass: #Victoria
    instanceVariableNames: 'ganador eleccionGanadora perdedor eleccionPerdedora'
    classVariableNames: ''
    {\sf poolDictionaries}: \ \ `, `
    category: 'PLP-TP3'
  notificarAJugadores
```

```
ganador\ gano Eligiendo:\ eleccion Ganadora\ contra:\ perdedor\ eligiendo:\ eleccion Perdedora\ .
10
        perdedor \ perdio Eligiendo: \ eleccion Perdedora \ contra: \ ganador \ eligiendo: \ eleccion Ganadora.
11
12
13
14 ganador
     ^ ganador
15
17
18 esEmpate
     ^ false .
19
21
22 ganador: unJugador eleccionGanadora: unaEleccion perdedor: otroJugador eligiendo: otraEleccion
     ganador := unJugador.
     \mathsf{eleccion} \mathsf{Ganadora} := \mathsf{una} \mathsf{Eleccion}.
     perdedor := otroJugador.
     \mathsf{eleccionPerdedora} \ := \ \mathsf{otraEleccion} \ .
```