

CUE: PARADIGMA DE ORIENTACIÓN A OBJETOS

DRILLING: DISEÑO DE COMPORTAMIENTO Y SIMULACIÓN PERTENECIENTES A UNA SELECCIÓN DE FUTBOL

Para resolver este ejercicio, anteriormente debe haber revisado la lectura y los videos del CUE: Paradigma de Orientación a Objetos.

EJERCICIO:

Se propone realizar el modelado de las clases que permita simular el comportamiento que tendrían los diferentes integrantes de la selección de fútbol; tanto los Futbolistas y el cuerpo técnico (Entrenadores, Masajistas). Para visualizar este comportamiento, se definirán tres clases que van a representar a objetos: Futbolista, Entrenador y Masajista. Cada uno de ellos poseen ciertos datos y características que reflejan en los atributos, y una serie de acciones que son sus métodos. Estos atributos y métodos se pueden observar en la siguiente estructura de diagrama de clases:

Futbolista	Entrenador	Masajista
+id: entero +nombre: texto +apellidos: texto +edad: entero +dorsal: entero +demarcacion: texto +concentrarce() +viajar() +jugarPartido() +entrenar()	+id: entero +nombre: texto +apellidos: texto +edad: entero +idFederacion: texto +concentrarce() +viajar() +dirigirPartido() +dirigirEntrenamiento()	+id: entero +nombre: texto +apellidos: texto +edad: entero +titulacion: texto +annosExperiencia: entero +concentrarce() +viajar() +darMasajes()

Diseñe de manera óptima la herencia que se puede observar en los diagramas anteriores, teniendo en cuenta los atributos comunes y métodos que nos permitan representar a la selección de fútbol. Puede hacer uso de la herramienta Umbrello para modelar.