

Auxiliar 1 - CC3002

Profesor: Alexandre Bergel
Auxiliar: Felipe Orellana

7 de Abril 2010

1. Pregunta 1 - Tamagotchi

Para poder aprender sobre los conceptos que nos interesan del curso usaremos el ejemplo de la familia de los Tamagotchi. Los Tamagotchi son mascotas virtuales con un nombre propio, con las cuales puedes jugar, darles de comer, ver su estado y morir en caso de que se le acaben sus energías o para relacionarlo con términos de comida sus calorías, entre otras cosas. Son un producto mundialmente famoso desde el año 1996 hasta la actualidad, a causa de su éxito han salido nuevas versiones de Tamagotchi como son Tamagotchi Digimon, Tamagotchi Angel, Tamagotchi Devilgotchi, Tamagotchi Connection V1-4, etc. Donde cada uno de estos posee las mismas características de un Tamagotchi normal, con la diferencia que el Tamagotchi Digimon puede digi evolucionar, los Tamagotchi Angel y Devilgotchi pueden volar, de esta manera se extienden cada vez más la variedad de los Tamagotchi.

Nuestra primera misión es modelar el comportamiento de los Tamagotchi aplicando los conceptos de Programación Orientada al Objeto vistos en clases, para ello:

1. Diseñe el diagrama de clases correspondiente a los Tamagotchi y algunas de sus variantes.
2. ¿En donde hay un method overriding? ¿y un method overloading?
3. ¿Qué clase esta enviando mensajes ? y ¿Qué clase/objeto está invocando una función? (sending messages vs function invocation)
4. ¿Cómo justificaría el uso de clases abstractas? ¿Para qué sirven?
5. Sobre los objetos agumon y bobby definidos en TamagotchiTown ¿Cómo se comportarán al llamar el método die()? ¿Sus salidas son iguales, distintas? (super vs this)
6. Proponga una mejora a la comida en nuestro universo tamagotchi, cómo podemos hacer alimentos más específicos, es decir, grupos de alimentos que contengan propiedades particulares? (Ej: Vegetales, Carnes, Pescado, etc)