

Sesión 07: Invocación de métodos

Hoja de problemas

Programación 2

Ángel Herranz

aherranz@fi.upm.es

Universidad Politécnica de Madrid

2021-2022

📄 **Ejercicio 1.** En la sesión de hoy hemos visto el significado del modificador **static**. Vamos a continuar con el ejercicio del Póquer y vamos a buscar una alternativa para sacar la lógica de comparación de manos de la propia clase Mano. Lo vamos a hacer por dos razones:

1. Para aplicar lo que sabemos de **static**.
2. Porque a veces es una buena práctica de programación extraer lógicas complejas de los propios objetos.

Escribe una *función* mejorJugada en el programar principal que reciba dos manos y decida qué mano es la ganadora. Úsala en un programa principal. Algo como esto:

```
public class Compara {  
    /**  
     * Devuelve 1 si m1 es ganadora, -1 si m2 es ganadora y 0 si son iguales  
     */  
    private static int mejorJugada(Mano m1,  
                                    Mano m2) {  
        ...  
    }  
  
    public static void main(String args) {  
        Baraja b = new Baraja();  
        Mano m1 = b.repartirMano();  
        Mano m2 = b.repartirMano();  
        switch (mejorJugada(m1, m2)) {  
            case 0:  
                System.out.println(m1 + " es igual jugada que " + m2);  
                break;  
            case 1:  
                System.out.println(m1 + " es mejor jugada que " + m2);  
                break;  
            case -1:  
                System.out.println(m1 + " es peor jugada que " + m2);  
                break;  
        }  
    }  
}
```

📄 **Ejercicio 2.** Implementa una *función* para ordenar las canciones de mayor a menor valoración. Úsala para hacer un programa que lea una *playlist* de la entrada estándar y la imprima ordenada por valoración en la salida estándar.