Sesión 07: Invocación de métodos

Hoja de problemas

Programación 2

Ángel Herranz

aherranz@fi.upm.es

Universidad Politécnica de Madrid

2024-2025

☐ **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.