



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE EL SALVADOR**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA PROGRAMACIÓN**  
**ORIENTADA A OBJETOS**

**Docente:** Ing. Amanda Castro amanda.castrocatolica.edu.sv

**Alumno:** Leonidas Adrian Mendoza Flores

## GUÍA 2

### TIPOS DE MÉTODOS Y COMENTARIOS EN CÓDIGO FUENTE

**Descripción:** la siguiente guía será la primera parte de un proyecto dividido en tres partes para la elaboración de un juego en el lenguaje de programación Java. Con este proyecto se pretende poner en practica los conceptos de creación de clases, herencia y programación en consola. Los personajes que tendrá el juego final serán: Guerrero, Caballería, Mago y Computadora.

**Indicaciones:** Resolver los requerimientos del juego y generar la clase padre que dará origen a los cuatro tipos de personajes que se necesita.

1. Defina una clase que describa la unidad de combate. Dicha clase debe de contener los siguientes atributos: nombre, salud, poder de ataque, poder de defensa y tasa de aciertos. Entre los métodos que debe de contener la clase se encuentran: función para controlar el ataque y funciones para controlar cuando muere. Diseñe la relación entre salud, ataque, defensa y tasa de aciertos.

Personaje	Salud	Poder Ataque	Defensa	Tasa de Aciertos
Guerrero	30	90	40	70
Caballería	40	80	30	80
Mago	75	30	20	60
Computadora	50	150	75	90