

EJERCICIO (MOVIMIENTO INTERACTIVO)

1. Crear la clase de un jugador, la cual va a tener los siguientes datos:

```
Controles controles;  
Posicion posicion;  
Limites limites;  
  
int cantidadDeMovimientosHechos;  
  
0 referencias  
public Jugador(int x, int y) {...}  
  
0 referencias  
public void Update() {...}  
0 referencias  
public void Draw() {...}  
  
0 referencias  
public int GetCantidadDeMovimientosHechos() {...}  
0 referencias  
public void SetControles(ConsoleKey arriba, ConsoleKey abajo, ConsoleKey izquierda, ConsoleKey derecha) {...}  
0 referencias  
public void SetLimites(int superior, int inferior, int izquierdo, int derecho) {...}
```

"Controles" es un struct que va a tener 4 datos de tipo ConsoleKey: Uno para cada dirección a la que se va a poder mover (arriba, abajo, izquierda y derecha).

"Posicion" es otro struct que va a tener las coordenadas x e y.

"Limites" es otro struct con 4 ints. sus datos son "superior", "inferior", "izquierdo" y "derecho". Va a servir para que los movimientos del jugador no superen estos límites.

"Update" va a actualizar la posición del jugador cada vez que el usuario lo mueva.

"Draw" va a dibujar al jugador en su posición.

2. El jugador va a responder directamente a la tecla que el usuario presione. Por ejemplo, si la tecla para moverse hacia arriba es "w" y el usuario la

presiona, el jugador, en el siguiente fotograma, deberá aparecer una posición más arriba.

3. Se dibujará un marco en pantalla. A partir de las dimensiones del marco, se pueden establecer los límites del movimiento del jugador.

4. Mostrar sobre el marco un contador de movimientos, y al lado de este, la cantidad de movimientos necesarios para ganar. Cuando el jugador alcance esa cantidad, el juego se dará por terminado, mostrando un mensaje de victoria y finalizando el programa:

