

EJERCICIO (MOVIMIENTO INTERACTIVO)

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

```
public:
    Jugador(int x, int y);
    ~Jugador();

    void update();
    void draw();

    int getCantidadDeMovimientosHechos();
    void setControles(int arriba, int abajo, int izquierda, int derecha);
    void setLimites(int superior, int inferior, int izquierdo, int derecho);
private:
    CONTROLES controles;
    POSICION posicion;
    LIMITES limites;

    int cantidadDeMovimientosHechos;
```

"CONTROLES" es un struct que va a tener 4 ints: 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.

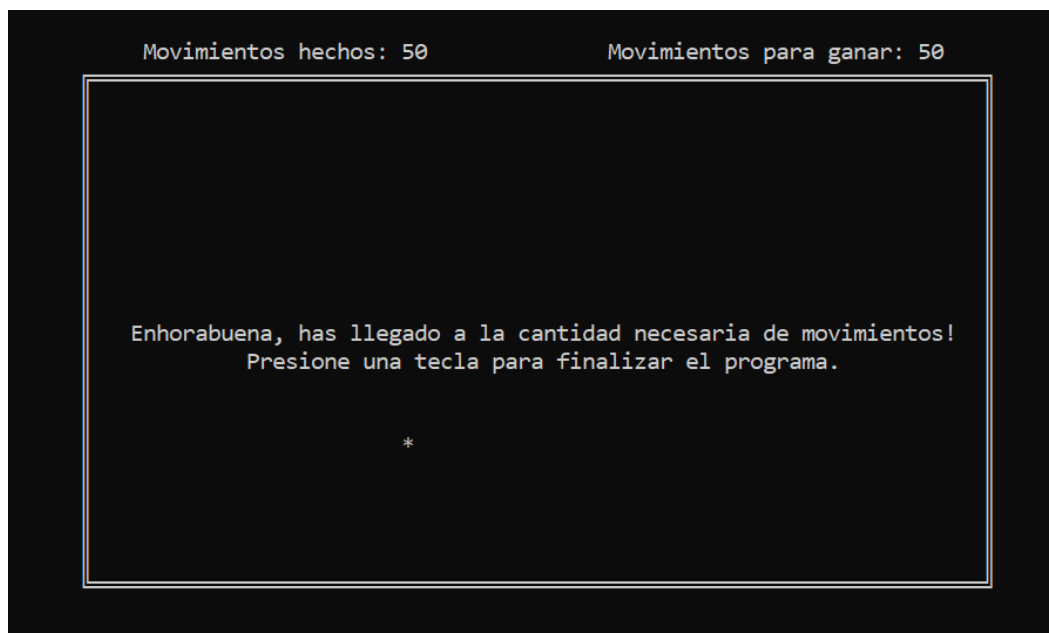
"draw" va a dibujar al jugador en su posición.

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:



5. Liberar al jugador de la memoria.