

EJERCICIOS (ENUMS)

1. Declarar un enumerador de **Velocidad** donde las posibles opciones van a ser: **Lenta**, **Media** y **Rapida**.

El programa solamente deberá mostrar un mensaje que nos indique la velocidad actual (valor que va a estar en una variable de tipo **Velocidad**):

```
Velocidad actual: Media
```

2. Mostrar en pantalla un menú donde se pregunte la calidad de los gráficos (**Baja**, **Media**, **Alta**) y, que con el uso de un enumerador, muestre la calidad actual. El usuario elegirá la nueva calidad (información que va a quedar guardada en una variable de un enum) y se mostrará actualizada:

```
Calidad actual: Media.  
  
Elija la calidad de los gráficos:  
  
1. Baja.  
2. Media.  
3. Alta.  
  
Opción ingresada: 3  
  
Calidad actual: Alta.
```

3. Pedirle al usuario que elija un nivel de dificultad (novato, fácil, medio, difícil, experto).

Después de que el usuario elija la dificultad, con el uso del enumerador, mostrar la dificultad elegida en pantalla.

4. Pedirle la clase del personaje al usuario, donde las opciones van a ser:

Guerrero, Arquero y Mago.

Un guerrero va a tener 100 de vida, 25 de velocidad y 75 de fuerza.

Un arquero va a tener 50 de vida, 50 de velocidad y 40 de fuerza.

Un mago va a tener 30 de vida, 40 de velocidad y 100 de fuerza.

Una vez que el usuario haya elegido la clase, mostrar el nombre de la clase elegida, junto con los valores correspondientes asignados:

```
Clase elegida: Arquero.
```

```
Vida: 50.
```

```
Velocidad: 50.
```

```
Fuerza: 40.
```