

Programación II

2023-II

Ejercicio 04 grupal - Teoría

José Fiestas

27 de octubre de 2023

Universidad de Ingeniería y Tecnología
jfiestas@utec.edu.pe

Ejercicio 4:

Tema: Clases y objetos

Puntaje total: 2 pts.

Modalidad: grupal

Entrega: lunes 30.10., 11:59 pm., por Gradescope.

Ejercicio 4

Simule el juego Risk (riesgo) entre dos jugadores, según las siguientes reglas:

- Cada jugador empieza con 3 fichas y 3 dados. Un jugador ataca lanzando los 3 dados, el otro se defiende lanzando los 3 dados.
- Se comparan los resultados de los dados en orden descendente. Cada jugador retiene su ficha solo si el numero obtenido es mayor que el del contrincante. De lo contrario, pierde su ficha. En empate, gana el que se defiende
- En cada ronda, el jugador, que ataque o defienda, puede lanzar, como máximo, tantos dados como fichas tenga

Utilice una clase **Jugador** con los **atributos** que considere necesarios, por lo menos con **dos constructores** y **un destructor**. Utilice **punteros a objetos dinámicos**.

Ejercicio 4

Imprima en cada ronda: **el nombre del jugador**, y el **número que salió en cada dado**.

Se debe simular rondas hasta que algún jugador se quede sin fichas.
Finalmente el nombre del ganador.

Ejemplo de una ronda (ver figura):

Jugador 1, ¿Con cuántos dados ataca?

3

resultado, 4, 3, 2

Jugador 2, ¿Con cuántos dados se defiende?

2

resultado, 5, 4

El jugador 1 pierde dos fichas y el jugador 2 no pierde ninguna

