

CURSO: Desarrollo de aplicaciones con tecnologías web (IFCD0210)
MODULO MF0492_3: PROGRAMACION WEB EN EL ENTORNO SERVIDOR
5 Septiembre 2025

JAVA
UNIDAD UF 1844

Nombre _____

Puntuación _____

1-(5 ptos) POO crear clase (atributos y métodos)

- (2ptos) Crear clase para jugador de poker, con los atributos nombre, edad, sexo y posición en el torneo.
- (2ptos) Crear sus métodos standard de java correspondientes.
- (1pto) Añadir además el método celebrarVictoria(), que suelta alguna frase divertida.

2- (5 ptos) Registrar jugadores y mostrar resultados

- (2ptos) En el main, instanciar al menos 6 jugadores. Pueden incrustarse directamente (no hace falta pedirlos al usuario)
- (1pto) Añadir estos jugadores a un arraylist de jugadores.
- (1pto) Al final, imprimir la lista de jugadores inscritos (ningún orden predeterminado).
- (1pto) Y en base a la posición de cada uno, decir quien es el ganador, y que el ganador ejecute el método celebrarVictoria(). *Ejemplo: Julián ha ganado el torneo y dice: "Yujuuu, soy rico, por fin puedo comprarme la carta de Pokemon que me faltaba!"*