



Para desarrollar un juego necesitamos implementar la clase **UsuarioJuego**. Los usuarios tienen nombre y clave, estos datos se deben suministrar cuando se crea un nuevo usuario. Inicialmente tienen puntaje y nivel en cero. Sin embargo, pueden aumentar tanto el puntaje como el nivel en 1, debemos suministrar un método para poder hacerlo. El usuario también puede recibir un bonus, esto quiere decir que recibe un valor extra que se suma a su puntaje.

UsuarioJuego
<ul style="list-style-type: none"> <li>- nombre: String</li> <li>- clave: String</li> <li>- puntaje: int</li> <li>- nivel: int</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ UsuarioJuego(nombre: String, clave: String)</li> <li>+ aumentarPuntaje()</li> <li>+ subirNivel()</li> <li>+ bonus(valor: int)</li> </ul>

Crear la clase del diagrama en Java. Al finalizar, crear un objeto y probar el funcionamiento de los métodos.