


Open · Opened 2 weeks ago by  [Rubén Montero](#)

Moneda y recompensa

Resumen

- Crearemos una clase `Coin` que represente una moneda
- Tendrá un atributo que represente la **recompensa** por *ganar una tirada*
- Tendrá un método que hará un *print* y represente una tirada aleatoria

Descripción

Se pide que:

- Crees una nueva clase `Coin.java` (moneda) que:
 - Almacene en un atributo privado tipo `int` la *recompensa* por ganar una tirada. Dale al atributo el nombre que quieras.
 - Tenga un método constructor que permita inicializar la *recompensa*.
 - Si la *recompensa* es **0 ó negativa**, lanzarás una excepción así: `throw new RuntimeException("Recompensa no válida");`
 - Tenga un método `flipCoin()` :
 - Devolverá un valor tipo `String`
 - Será `public`
 - El valor devuelto consistirá en uno de los dos siguientes mensajes. Se elegirá uno u otro aleatoriamente:

```
"Has tirado al aire la moneda y ha salido cruz. Perdiste"
```

```
"Has tirado al aire la moneda y ha salido cara. Ganaste {recompensa} euros"
```

Donde `{recompensa}` será el valor de *recompensa* con el que se inicializó la moneda.

Por último

Una vez verifiques que el *test* funciona correctamente, la tarea ha sido completada.

Haz `commit` y `push` para subir los cambios al repositorio.



[Rubén Montero @ruben.montero](#) changed milestone to [%Sprint 1](#) 2 weeks ago



[Ania Blanco @ania.blanco](#) mentioned in commit [a4547b34](#) 2 weeks ago