

## Problema

Actualizar tu juego de serpientes y escaleras de la tarea 2 para incluir sobrecarga de operadores.

Sobrecarga el operador '+' para el Dado de tal manera que lo puedas utilizar en sustitución a la operación de su lanzamiento. Dado+n te devolvería el valor del resultado de lanzar 'n' veces el dado. Utiliza tu dado sobrecargado para tus Juegos Manual y Automático.

Si no lo has hecho aún, crea una clase que se denomine 'Turno' y que contenga todos los atributos que se imprimirán para cada turno. Después sobrecarga el operador '<<' para que al imprimir a Consola se presenten todos los elementos del turno con el formato especificado en la tarea 1.

## Especificación técnica

1. Sigue las especificaciones técnicas de las tareas 1 y 2.
2. Agrega las clases que sea necesarias
3. Sobrecarga el operador '+' para el Dado
4. Sobrecarga el operador '<<' para los Turnos

## Entradas y salidas

Las entradas y salidas deben lucir exactamente iguales a las de las tareas 1 y 2. Las únicas modificaciones deben verse reflejadas en tu diseño y tu código.

## Entregables

Deberás entregar un archivo zip que contenga un **README.txt** en el que describas las instrucciones para compilar y ejecutar tu programa, así como una breve discusión sobre la sobrecarga de operadores realizada. Entrega tu diagrama de clases actualizado, y todo el código fuente de tu programa. Tu archivo zip debe tener la siguiente estructura y nomenclatura, en donde A00000000 representa tu matrícula:

```
TC1030 - T3 - A00000000.zip
-- README.txt
-- class_diagram.png
-- src
---- snakes.cpp
---- dice.cpp
---- otros.cpp
-- ...
```