

Paso 1

Eres estudiante de Hogwarts, tienes la edad suficiente para entrar a estudiar, tienes padres, y un linaje de sangre, aun no sabes tu casa, ni tu animal patronus, también tienes cualidades, que son muy importantes para que el sombrero seleccionador te asigne una casa.

Crear un objeto, con Nombre, edad, familia, linaje, casa, animal patronus, cualidades, debes tener en tus cualidades solo los 3 de alguna de las casas:

"Valor, fuerza, audacia"

"Justicia, Lealtad, Paciencia"

"Creatividad, Erudición, Inteligencia"

"Ambición, Determinación, Astucia"

Linajes: Mestizo, muggle, Sangre pura

Paso 2

Es una año difícil en Hogwarts, ya que corren rumores que el innombrable ha vuelto, y el y el famoso Harry Potter también ha ingresado contigo ;;;

Crear Objeto de clases:

tus clases y tus profesores:

transformaciones: "Profesor Kevin Slughorn",

herbologia: "Profesor Maria Umbridge",

pociones: "Profesor Lilianna McGonagall",

encantamientos: "Profesora Jackie",

defensaContraLasArtesOscuras: "Profesor Robinson Snape ",

animalesMagicos: "Profesor David Filch",

historiaDeMagia: "Profesor Ronald Sprout"

Paso 3

Inicia un nuevo día, es el día del sombrero seleccionador;;

hay una gran cena de bienvenida, estas tu con todos tus compas, según tu linaje y cualidades, el sombrero seleccionador te asignara una casa.

crear un objeto que sirva para escoger la casa al que pertenece el estudiante, será condicional según tus cualidades y linaje.

Gryffindor ("Valor, fuerza, audacia")

Linaje: Mestizo, muggle, Sangre pura)

Hufflepuff("Justicia, Lealtad, Paciencia")

Linaje: Mestizo, muggle)

Ravenclaw("Creatividad, Erudición, Inteligencia")

Linaje: Mestizo, muggle, Sangre pura)

Slytherin ("Ambición, Determinación, Astucia")

Linaje: "Sangre Pura")

Paso 4

primer día de clases: vas temprano a clase de transformaciones, en clase de transformaciones que es un objeto, con transformaciones con **boggarts**, «Altera la habilidad de un **boggart** para cambiar de forma y provoca risa para derrotarlo.» esto se logra con el encantamiento "**Riddikulus**".

- **Definir la clase de Transformaciones**
En este paso, estás creando un objeto llamado **claseTransformaciones** que representa la clase de Transformaciones. Estableces el nombre del profesor, el horario y una propiedad para rastrear la transformación de los boggarts.
- **Paso 2: Crear una función para realizar la transformación con "Riddikulus"**
Aquí defines una función **realizarTransformacionRiddikulus** dentro de **claseTransformaciones**. Esta función verifica si hay un boggart presente y, si es así, realiza la transformación con el encantamiento "Riddikulus".
- **Paso 3: Crear una función para enfrentar un boggart**
Aquí defines otra función **enfrentarBoggart** dentro de **claseTransformaciones**. Esta función toma un boggart como argumento, muestra un mensaje con la forma original del boggart, realiza la transformación y muestra el resultado.
- **Paso 4: Uso y llamada a las funciones**
En este paso, creas un objeto **boggartEjemplo** y luego llamas a la función **enfrentarBoggart** de **claseTransformaciones** para enfrentar el boggart.

Paso 5



puedes ir agregando las demás clases, pero es importante que vayas a la clase de defensa contra las artes oscuras, para puedas defenderte de los dementores que han escapado de Azkaban.

crear un objeto con nombre `defensaContraLasArtesOscuras` con la función de generar un animal de patronus, lo genere random y llenar la variable, de la propiedad `animalPatronus`.

Crear función donde aparece un dementor, y si el estudiante tiene ya su animal patronus detiene el dementor, si no, el estudiante será absorbido, y será llevado a la enfermería—

Paso 6

Mostrar información del estudiante con los cambios realizador a su objeto

Paso 7

Crear Objeto de clase `Pociones`, con su profesor, y horario, donde debe tener unos ingredientes: 2 Crisopos y 1 Tallo de Descurainia Sophia, y tiempo de preparación de 5 min, si no, queda mal y hara daño, todo para crear la pocion, Poción Felix Felicis.

y luego de realizarla, las consecuencias sera cambiar el profesor de pociones por el de animales magicos.

Paso 8

Realizar CSS de Hogwarts, si lo quieren hacer en una o varias páginas. realizar para la creación del primer objeto, realizarlo forma formulario, poner imagen avatar del estudiante y el entorno tema de Hogwarts.

Esencialmente que exista la forma de usar las funciones que validan la información, para asignar casa, y la asignación del animal patronus en la clase de defensa contra artes oscuras.

Bienvenido a Hogwarts, Estudiante



Información del Estudiante

Nombre:

Alegna GreenBlack

Edad:

11

Linaje:

sangre pura

Casa:

Animal del Expecto Patronum:

Cualidades:

Ambicion, Determinacion y Astucia

Enviar

Y que este muestre la información registrada:

Cualidades:

Ambicion, Determinacion y Astucia

Enviar

Información del Estudiante:

Nombre: Alegna GreenBlack

Edad: 11

Linaje: sangre pura

Casa:

Animal del Expecto Patronum:

Cualidades: Ambicion, Determinacion, Astucia

Vamos a la cena de bienvenida

con el sombrero seleccionador, o la cena, se asigna la casa:

Cena de Bienvenida a Hogwarts

Información del Estudiante:

Nombre: Alegna GreenBlack

Edad: 11

Linaje: sangre pura

Casa: Slytherin

Animal del Expecto Patronum:

Cualidades: Ambicion, Determinacion, Astucia



Casa Asignada:

¡Felicidades! Has sido asignado a la casa de Slytherin

[Ir a Clases](#)

e igualmente con la clase contra defensas contra artes oscuras.

Clase de Defensa Contra las Artes Oscuras

Información del Estudiante

Nombre: Alegna GreenBlack

Edad: 11

Linaje: sangre pura

Casa: Slytherin

Animal Patronus: Ciervo

Cualidades: Ambicion, Determinacion, Astucia

[Generar Animal Patronus](#)

Animal Patronus: Ciervo