



AYUDANTÍA N°8 PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Ayudantes

Daniel Durán – Nicolás Rojas

Semana del 19 al 23 de abril, 2025.

ACTIVIDADES

Actividad 1:

Ted Mosby, Marshall y Barney son grandes amigos que mayormente disfrutan de dos actividades, ir al bar y jugar risk of rain 2, un día deciden crear un programa para llevar la cuenta de sus partidas, específicamente su tiempo jugado y su daño por partida.

Pero suelen utilizar 3 personas los cuales van rotando, suelen utilizar la “Huntress”, “Engineer” y “Loader”. Cada personaje tiene habilidades que son diferentes entres si, por lo cual se carga un txt (**partidas.txt**) con diferentes formatos, pero uno base para los personajes.

nombreJugador, personaje, tiempoPartida, dañoGenerado

Y los atributos adicionales de cada personaje serian:

Huntress:

- cantFlechasDisparadas
- velocidadMaxima

Engineer:

- cantTorretasDesplegadas

Loader:

- escudoGenerado
- mayorDistanciaRecorrida
- cantEnemigosOneShot

Tu objetivo es desarrollar un menú simple con la opción de:

- Resumen Jugador (debe preguntar por un jugador (desplegar sus nombres) e imprimir la información de todo su tiempo jugado y todo su daño generado.
- Resumen partidas (debe imprimir todas las partidas con su información).
- Salir.

Requisitos:

- Debe usar Herencia.
- Debe implementar una App (main) y un Sistema junto a su interfaz correspondiente.
- Compilar.

