**Evidencia de avance de ejercicio crear 3 clases**

(Se crearon 3 clases nuevas , se trata de implementar el juego la gran ciudad)

package ejerpoo;

/\*\*

\*

\* @author quiro

\*/

public class EjerPoo {

/\*\*

\* @param args the command line arguments

\*/

public static void main(String[] args) {

// TODO code application logic here

int Avanza1,Avanza2;

Avanza1 = 0;

Avanza2 = 0;

for (int i=1;i <=10;i++){

//JUgador1

Jugador j1 = new Jugador();

int valor= j1.Tirardado();

Avanza1 = Avanza1+valor;

System.out.println("valordado jugador 1: "+ valor+" y Logra Avanzar"+ Avanza1);

//j1.validaReglaJuego(Avanza1);

//Jugador2

Jugador j2 = new Jugador();

valor = j2.Tirardado();

Avanza2 = Avanza2+valor;

System.out.println("valordado jugador 2 :"+ valor +" y Logra Avanzar"+ Avanza2);

//j1.validaReglaJuego(Avanza2);

}

if (Avanza1 > Avanza2){

System.out.println("Ganador Jugador 1");

}

if (Avanza1 < Avanza2){

System.out.println("Ganador Jugador 2");

}

if (Avanza1 == Avanza2 ){

System.out.println("Empataron");

}

}

}

/\*

\* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.

\* To change this template file, choose Tools | Templates

\* and open the template in the editor.

\*/

package ejerpoo;

import java.util.Random;

/\*\*

\*

\* @author quiro

\*/

public class Jugador {

int jugador1,valordado;

public Jugador() {

}

public int Tirardado(){

Random r1 = new Random();

int valordado = r1.nextInt(6)+1;

return valordado;

//System.out.println("el valor del dado es "+valordado);

}

public int validaReglaJuego(int Avanza){

if (Avanza == 3){

System.out.println("Retrocede 3 espacios");

Avanza = Avanza - 3;

}

return Avanza;

}

}