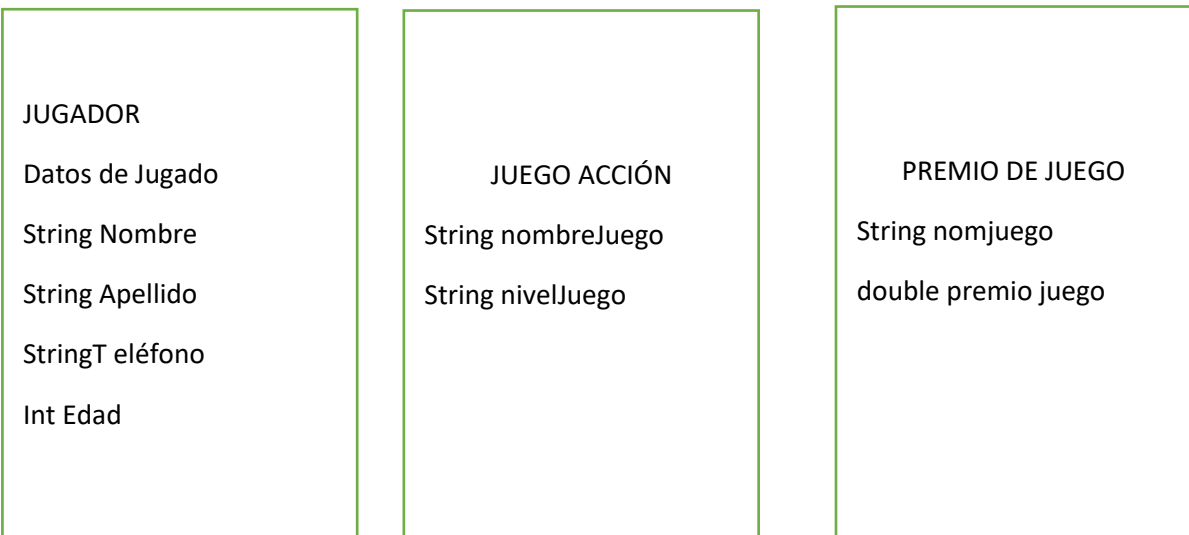
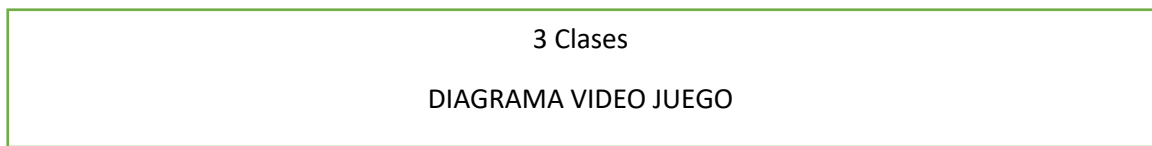


DIAGRAMA:



CREACIÓN DE CLASES

1

The screenshot shows an IDE with the following components:

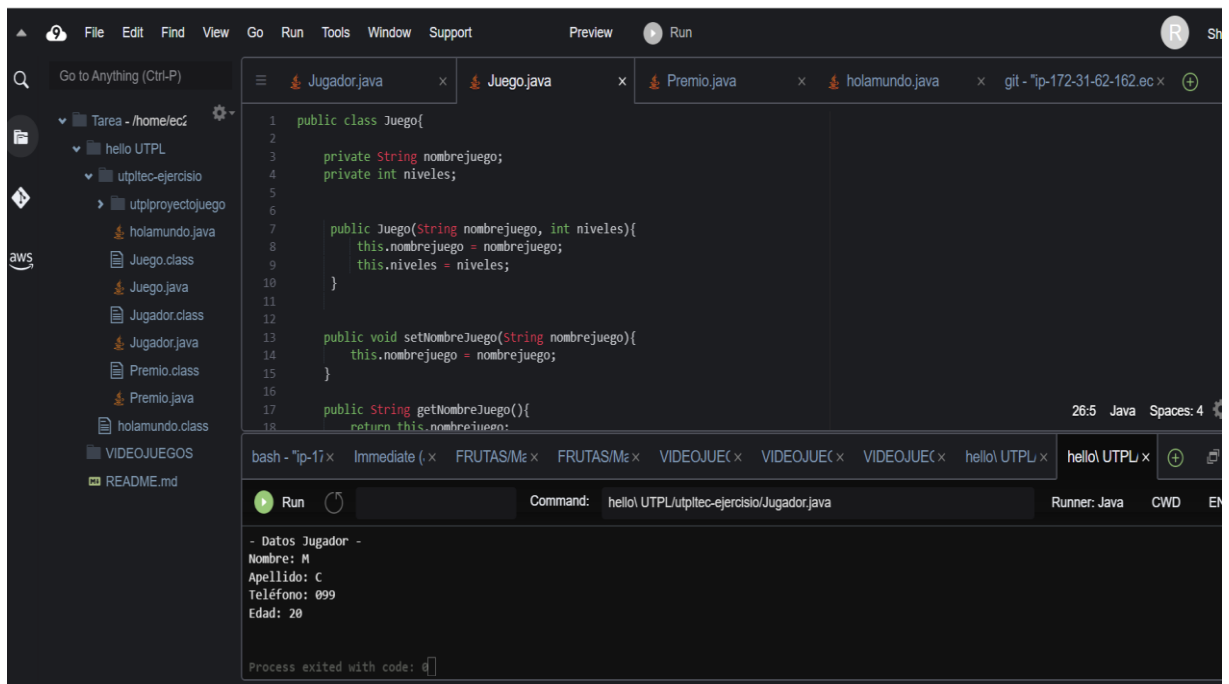
- File Explorer:** Shows a project structure with folders like 'hello UTPL' and 'utplproyectoJuego', and files like 'Jugador.class', 'Juego.class', 'Premio.class', and 'holamundo.class'.
- Editor:** Displays the code for 'Jugador.java'. The code includes a constructor and a main method that creates three 'Jugador' objects and prints their details.
- Run Console:** Shows the output of the program, displaying the details of the three players: Marcelo, Marce, and M.

```
49     return this.edad;
50 }
51
52
53 public static void main(String[] args) {
54
55     Jugador objJugador;
56     objJugador = new Jugador("Marcelo", "Canchig", "099", 20);
57     objJugador = new Jugador("Marce", "Canc", "099", 20);
58     objJugador = new Jugador("M", "C", "099", 20);
59
60     System.out.println("- Datos Jugador -");
61     System.out.println("Nombre: " + objJugador.getNombre());
62     System.out.println("Apellido: " + objJugador.getApellido());
63     System.out.println("Teléfono: " + objJugador.getTelefono());
64     System.out.println("Edad: " + objJugador.getEdad());
65 }
66 }
```

Run Console Output:

```
- Datos Jugador -
Nombre: M
Apellido: C
Teléfono: 099
Edad: 20
Process exited with code: 0
```

2



3

