

PRÁCTICA I

LAB-121

Paralelos E y F

Instrucciones:

1. Realizar los ejercicios a mano o a computadora + capturas de pantalla.
2. Utilizar Java y C# para los ejercicios (utilizar al menos una vez cada lenguaje).
3. Utilizar el siguiente encabezado al comenzar la práctica (práctica sin caratula):

# Práctica	Asignatura: Fecha: Paralelo:	Inicial Apell
Nombre:		

4. Se apreciará los siguientes aspectos:
 - Código ordenado
 - Notación camel y coherencia en los nombres de variables, etc.
 - Utilizar papel reciclado (limpio y sin arrugas)

Lic. Marcelo German Aruquipa Chambi

Aux.: Eber Edgar Quenta Lopez

II/2020

Ejercicios

- 1) Sea la clase VideoJuego, que describe a las características de un juego en general.

Videojuego
nombre categoría anioCreacion
VideoJuego(..) Leer() Mostrar() Getters Setters

- a) Instanciar 2 videojuegos (*ClashOfClans* y *MineCraft*) y mostrarlos
- b) Verificar si los 2 videojuegos se crearon el mismo año
- c) Verificar si algún atributo de los objetos es igual
- d) instanciar 2 videojuegos más y mostrarlos ordenados en forma ascendente con respecto al año de creación

Referencias: <https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>

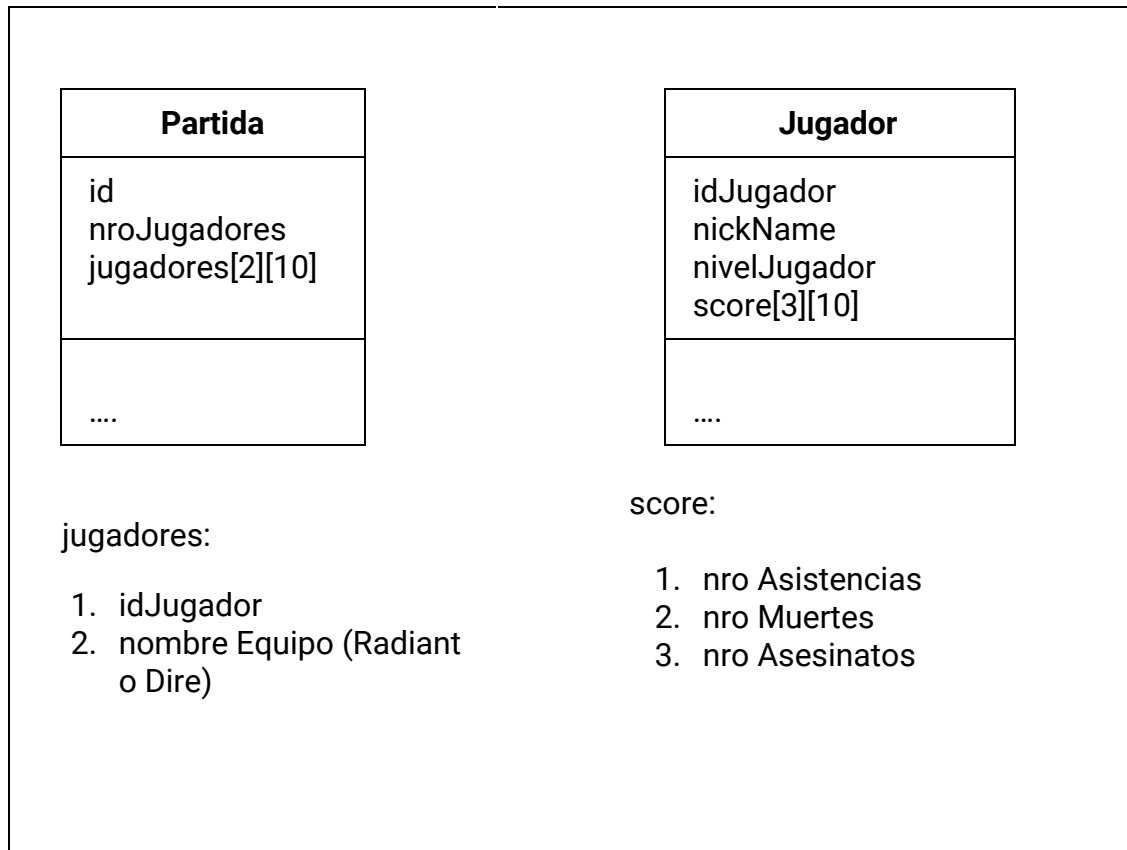
- 2) Sea la clase **Escuadron** (grupo de Fornite), que almacena la información nickName y nivel de jugadores (Máximo 4).

Escuadron
nombreGrupo nroIntegrantes nickName[4] nivel[4]
....

- a) Instanciar un escuadrón con 2 jugadores y un escuadrón sin jugadores
- b) Agregar al primer escuadrón k jugadores. (No se debe sobrepasar el límite)
- c) Dividir en 2 el primer escuadrón, llevando las x primeras personas al segundo escuadrón. ($x \leq 4$)
- d) Insertar un nuevo jugador a cada escuadrón

Referencias: [https://es.wikipedia.org/wiki/Fortnite_\(videojuego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Fortnite_(videojuego))

3) Sean las clases:



- a) Instancia 3 jugadores y una partida.
- b) Mostrar los jugadores de la partida menores a nivel 10
- c) Determinar el jugador de mayor nivel en la partida instanciada

Referencias: https://es.wikipedia.org/wiki/Dota_2