



Ingeniería Informática + ADE

Universidad de Granada (UGR)

Autor: Ismael Sallami Moreno

Asignatura: Programación y Diseño Orientado a Objetos



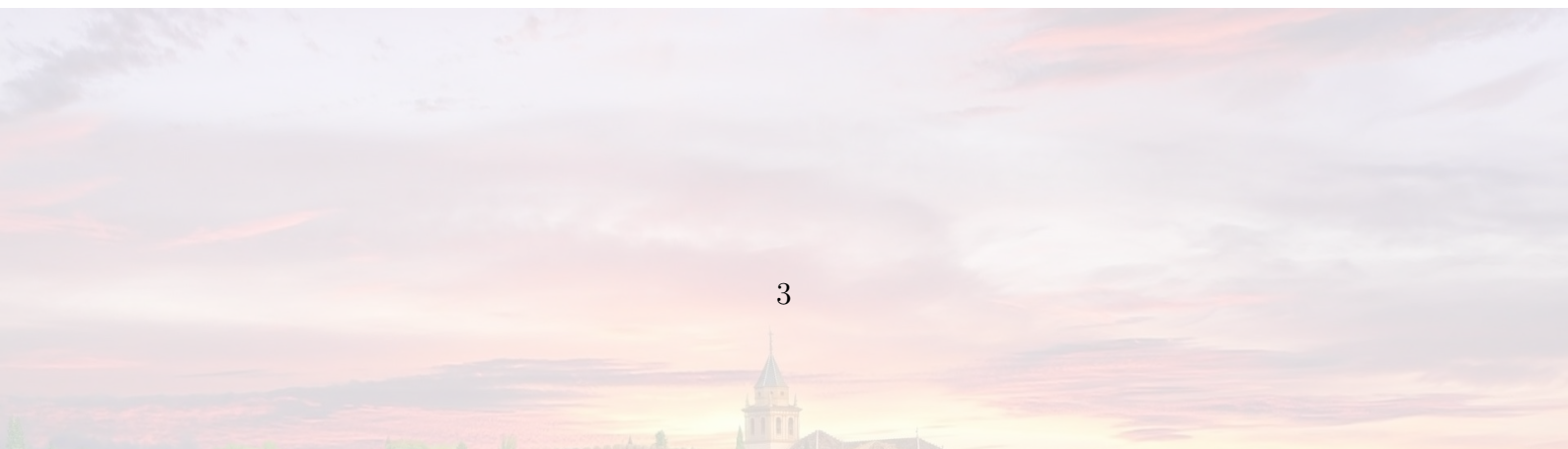
Índice

1. Guiones / Diagramas / Tutoriales GIT	3
2. Exámenes	3
3. Referencias	5

1 Guiones / Diagramas / Tutoriales GIT

Material

2 Exámenes



PDOO. Parcial de Prácticas hasta la práctica 3

Ismael Sallami Moreno

-
- **Asignatura:** PDOO
 - **Grado:** Doble Grado en Ingeniería Informática y ADE + Matemáticas.
 - **Descripción:** Parcial de las prácticas 1, 2 y 3 de PDOO.
-

1. Preguntas

- Añade al monstruo 4 armas y modifica la salida para que las imprima.
- Haz que el juego se realice de manera autónoma situando al inicio del juego el jugador al lado del monstruo. Los movimientos que debe de realizar el jugador son:
 - Entrar en combate.
 - Salir del combate.
 - Volver a entrar.

3 Referencias

- Diapositivas de clase.

