

Objectius: Introducció a la programació orientada a objectes

Boxa entre cavallers

La “boxa entre cavallers” és lleugerament més educada que la tradicional. En aquest tipus de boxa els contendents es claven cops, però ho fan de forma ordenada (no cal deixar de ser cavallers)

El combat consisteix a anar repetint el mateix procés:

- Primer pica un mentre l’altre es protegeix
- Després pica el segon mentre el primer es protegeix



El combat acaba quan un dels dos cau perquè ha rebut molts cops en llocs desprotegits

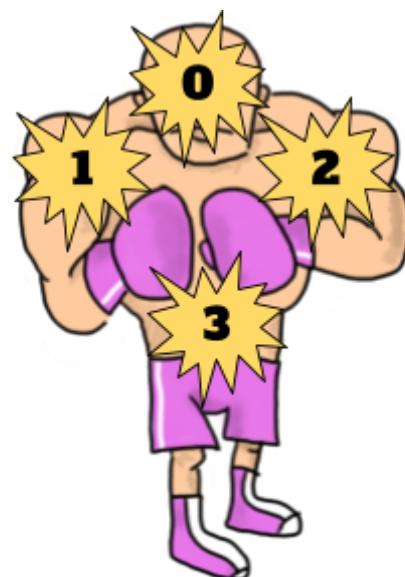
Cops i protecció

Cada boxejador pot picar en quatre llocs diferents del seu contrincant.

Les proteccions que pot fer un boxejador són perfectes. Això vol dir que si rep un cop en una zona protegida, no rebrà cap mal.

Desafortunadament, el boxejador que es protegeix només pot protegir **tres** parts del seu cos. Això vol dir que sempre pot rebre un cop en un lloc desprotegit

No s’ha donat mai que cap boxejador aguantí més de 10 cops.



Activitat

El combat

1. Es demana que desenvolupeu, fent servir orientació a objectes, un programa que permeti simular el funcionament del combat de boxa entre cavallers i el vagi radiant per pantalla.
 - o Demanarà els noms dels boxejadors (si no s'especifica són 2 boxejadors: Matxaca i Destrossa)
 - o Demanarà la quantitat de cops que pot aguantar cada jugador (si no s'entra, són 10)

Ex.



```
$ ./boxa
Combat entre Matxaca i Destrossa
-----
- Matxaca pica: Protegit
- Destrossa pica: Cop a panxa
- Matxaca pica: Cop a cap
- Destrossa pica: Protegit
- Matxaca pica: Protegit
- Destrossa pica: Cop a cap
- Matxaca pica: Cop a esquerra
- Destrossa pica: Protegit
- Matxaca pica: Cop a dreta
- Destrossa pica: Protegit
- Matxaca pica: Cop a cap
- Destrossa pica: Cop a panxa
- Matxaca pica: Protegit
- Destrossa pica: Protegit
- Matxaca pica: Protegit
- Destrossa pica: Cop a panxa
- Matxaca pica: Protegit

Destrossa CAU!
GUANYADOR: Matxaca
```