

Francisco Villanueva Quirós

Carné: 2021043887

Programación Orientada a Objetos

Tarea #2, Semana 2

1.

Clase: Ficha
Atributos: <ul style="list-style-type: none">- Color: String- Posición: entero
Métodos: <ul style="list-style-type: none">- Avanzar(): entero

2. –

Clase: Tablero
Atributos: <ul style="list-style-type: none">- Casillas = entero- Turno = entero- Posicion1 = entero- Posicion2 = entero- Posicion3 = entero- Posicion4 = entero
Métodos: <ul style="list-style-type: none">- juego(): entero y string

3.

Link del repositorio clase tablero finalizada: <https://github.com/FranVQ9/ClaseTablero-Tarea2.git>

Referencias

- Torres, A. (2021). *Python Bucle Do While: Ejemplos de Bucles*.
<https://www.freecodecamp.org/espanol/news/python-bucle-do-while-ejemplos-de-bucles/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20un%20bucle%20do%20while%20%3F&text=Lo%20%C3%BAnico%20en%20los%20bucles,de%20la%20ejecuci%C3%B3n%20del%20c%C3%B3digo>.

Se utilizó la explicación de esta pagina y se aplicó en la clase tablero.