

Practica Unidad 6. Objetos

Del ejercicio 1 al ejercicio 3 son para que puedas ejercitar los conceptos que vimos, no son obligatorios. El ejercicio 4 debe entregarse.

1) Crear una Clase llamada Jugador que tenga un atributo "nombre" que sea un String. Mediante el constructor debe poder setearse ese atributo:

```
Jugador Jug1("Pepe");
```

- Agregarle a la clase jugador un método que muestre el nombre en pantalla:

```
Ej: Jug1.mostrar();
```

```
>> Mi nombres es Pepe
```

- Agregarle a la clase jugador un método que permita modificar el nombre.

```
Ej: Jug1.setNombre("Manuel");
```

```
>> Mi nombre es Manuel
```

- El atributo nombre no debe poder ser accesible desde el main.

No se debe poder hacer ---> Jugar.nombre

2) Realizar una Clase Armadura. Con los atributos: "int resistencia" y un método recibirDanio(int danio) que reste a "resistencia" el danio recibido. El seteo de resistencia debe inicializarse en el constructor de Armadura en 100.

3) Agregarle a la Clase Jug1 la Armadura y los métodos necesarios para que pueda introducirse un daño al jugador y se reduzca la armadura:

En el main podremos tener el siguiente código:

```
Personaje P1("Aldebarán");  
P1.miNombreEs();  
P1.danio(10);  
cout<< P1.getVida()<<endl;
```

4) Realizar un Tatetí para dos jugadores. El juego finaliza cuando se completa el tablero: Se da como ejemplo las clases Ficha, Tablero (que posee 9 fichas) y la Clase Juego que sirve para gestionar todas las reglas e impresión de pantalla.

Se brindan los .h (cabeceras de métodos) cómo ayuda, no es obligatorio su uso aunque debe haber al menos 2 clases.