

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.
- Agregarle a la clase jugador un método que permita modificar el nombre.
- El atributo nombre no debe poder ser accesible desde el main.

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) Modificar el código hecho en el ejercicio número 8. La “Generala” para adaptarle objetos.

Es probable que la mayoría tenga implementaciones distintas, aunque sería recomendable que todos poseamos al menos las siguientes clases ya que las modificaremos en las siguientes Unidades:

Una clase **Dado**:

Con los siguientes atributos (mínimamente):

Que tenga el número.

Con los siguientes métodos (mínimamente):

int getValor()

Una clase **Cubilete**:

Con los siguientes atributos (mínimamente):

Dado[5]

Con los siguientes métodos (mínimamente):

void Lanzar(); → Genera los dados.

void mostrarMano(); → Muestra la mano (dados)

Una clase **Jugador**:

Con los siguientes atributos (mínimamente):

Cubilete

Los puntos

Con los siguientes métodos (mínimamente):

agregarPuntos o modificarlos

La interacción con el usuario, elegirá una jugada,

Y todos los métodos necesarios para interactuar con el usuario y el cubilete del jugador

Una clase **Reglas**:

Que contenga cada una de las reglas:

Número

Escalera

Poker

Generala

que responda al Cubilete pasado por parámetro o bien en la declaración del método.