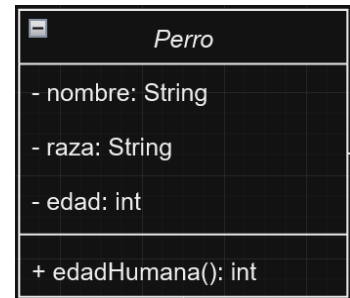


## Ejercicios iniciales UT3 ( I ) - *Entendiendo la definición de una clase*

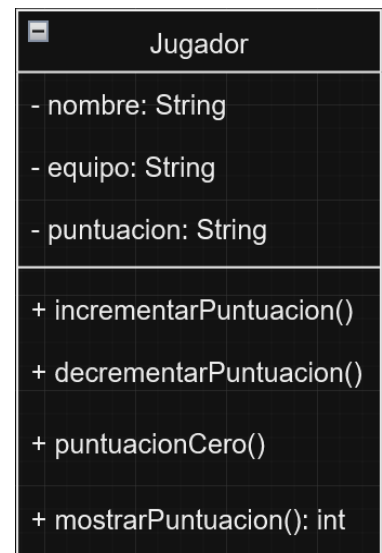
### Ejercicio 1.

- Crea un nuevo proyecto llamado Perro.
- Añade al proyecto la clase que se muestra en el diagrama y complétala.
  - Atributos
  - constructor
  - método edadHumana.
- El método edadHumana devuelve un entero de tal forma que multiplica por 7 la edad del perro.



### Ejercicio 2.

- Crea un nuevo proyecto llamado Jugador.
- Añade al proyecto la clase que se muestra en el diagrama y complétala.
  - Atributos
  - constructor
  - métodos.
- El método incrementarPuntuacion incrementa la puntuación en 100.
- El método decrementarPuntuacion decrementa la puntuación en 50.
- El método puntuacionCero inicializa la puntuación a 0.
- El método mostrarPuntuacion devuelve el atributo de tipo entero puntuacion.



### Ejercicio 3.

Modifica el proyecto Jugador (ejercicio anterior) según lo siguiente:

- Modifica los métodos incrementarPuntuacion y decrementarPuntuacion de tal manera que al llamarlos la cantidad de puntuación a incrementar o decrementar sea a elección del usuario.
  - incrementarPuntuacion(int incremento)
  - decrementarPuntuacion(int decremento)