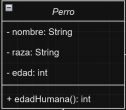
**Ejercicios iniciales UT3 ( I ) - *Entendiendo la definición de una clase***

**Ejercicio 1.**

▪ Crea un nuevo proyecto llamado Perro. 

▪ Añade al proyecto la clase que se muestra en el diagrama y

complétala.

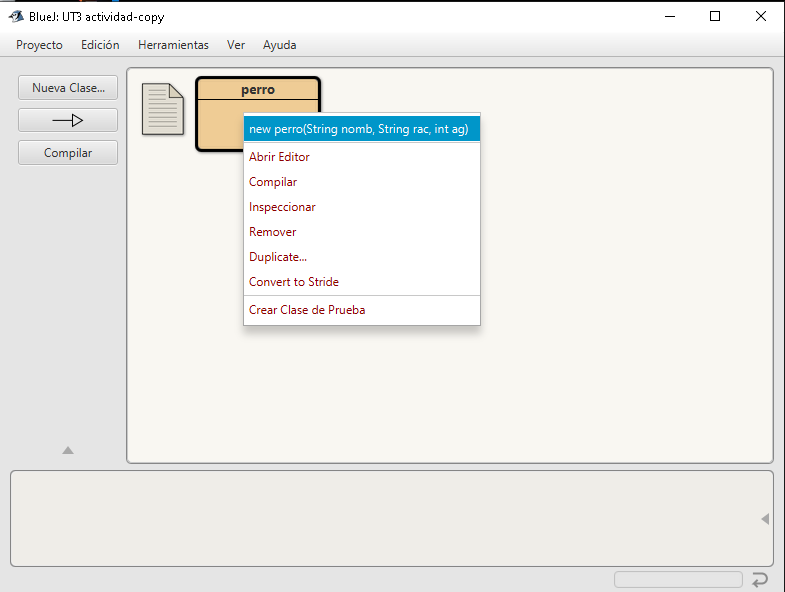
∙ Atributos

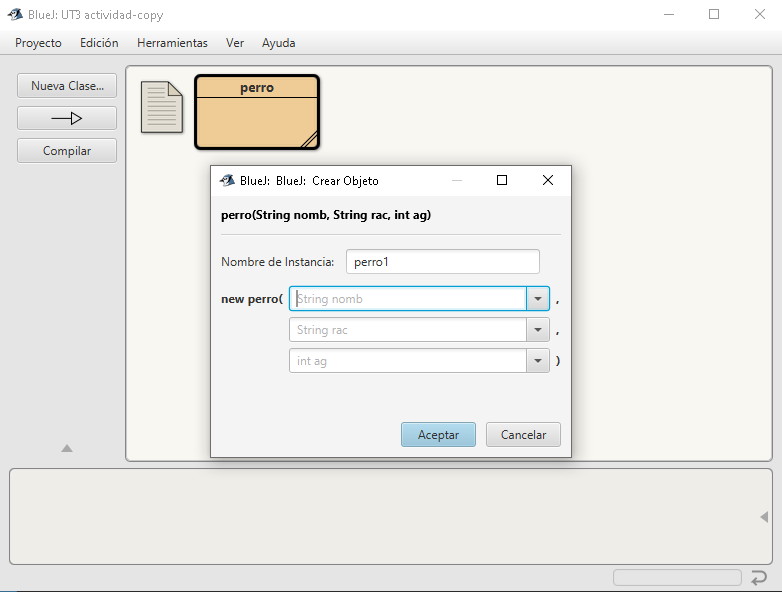
∙ constructor

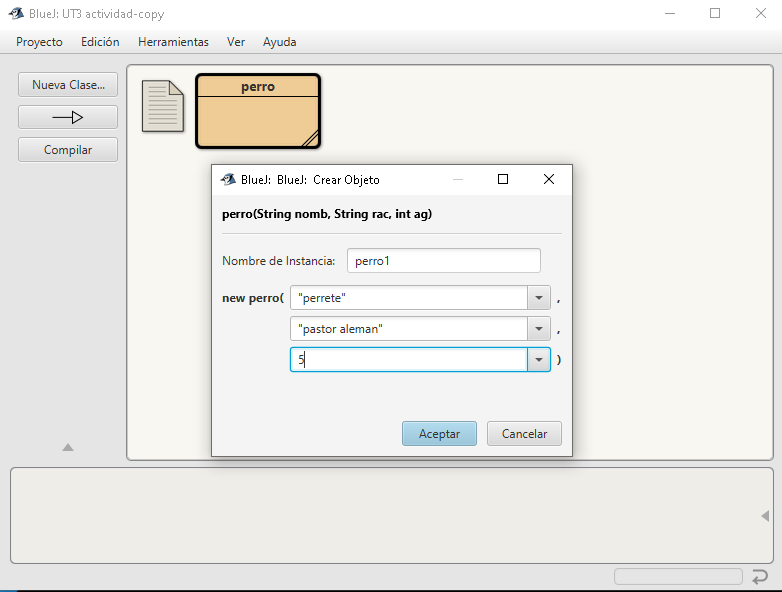
∙ método edadHumana.

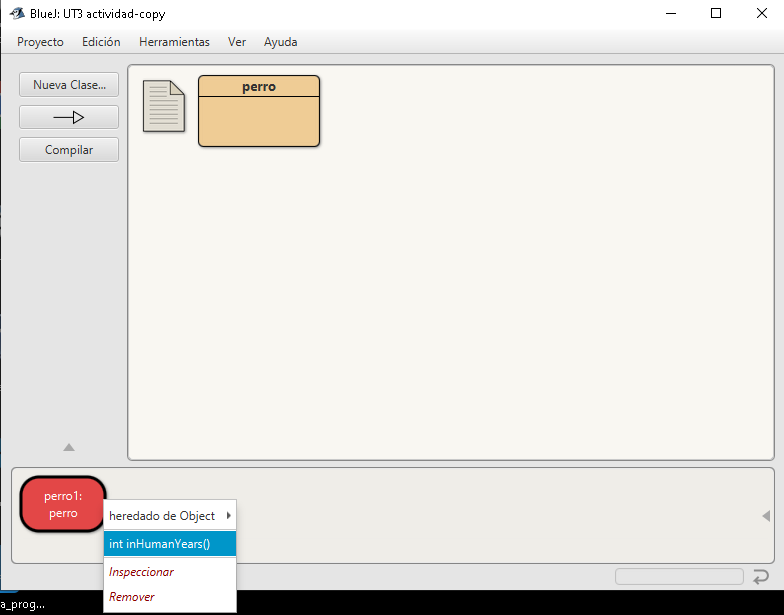
▪ El método edadHumana devuelve un entero de tal forma que

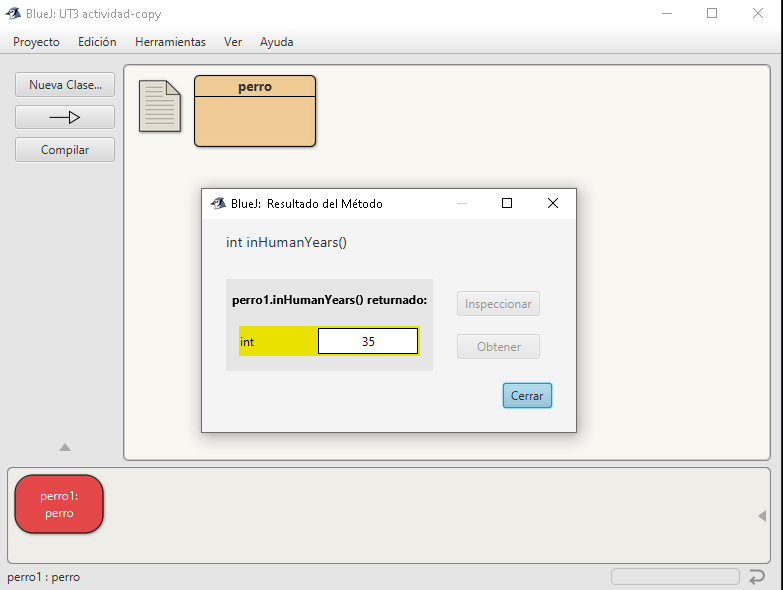
multiplica por 7 la edad del perro.

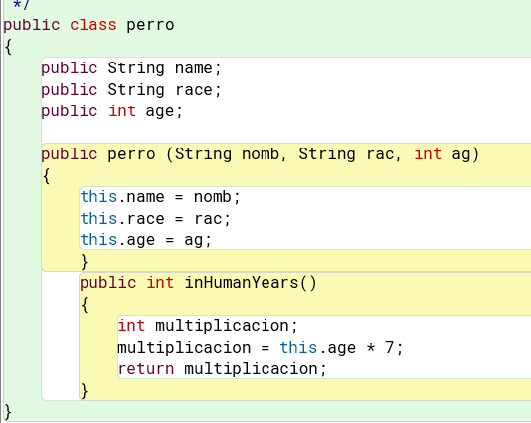
****

****

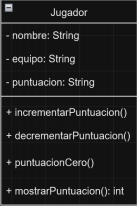
****

****

****

****

**Ejercicio 2.**

▪ Crea un nuevo proyecto llamado Jugador. 

▪ Añade al proyecto la clase que se muestra en el diagrama y

complétala.

o Atributos

o constructor

o métodos.

▪ El método incrementarPuntuacion incrementa la puntuación en

100.

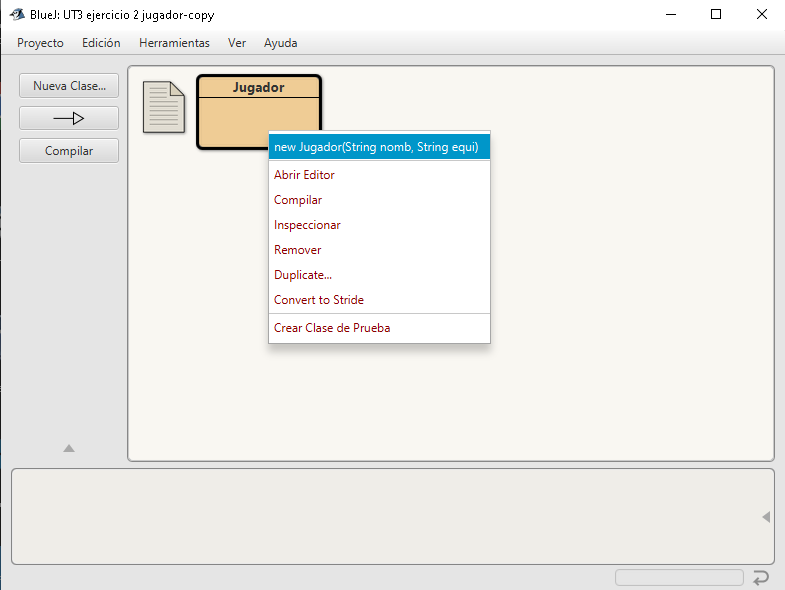
▪ El método decrementarPuntuacion decrementa la puntuación

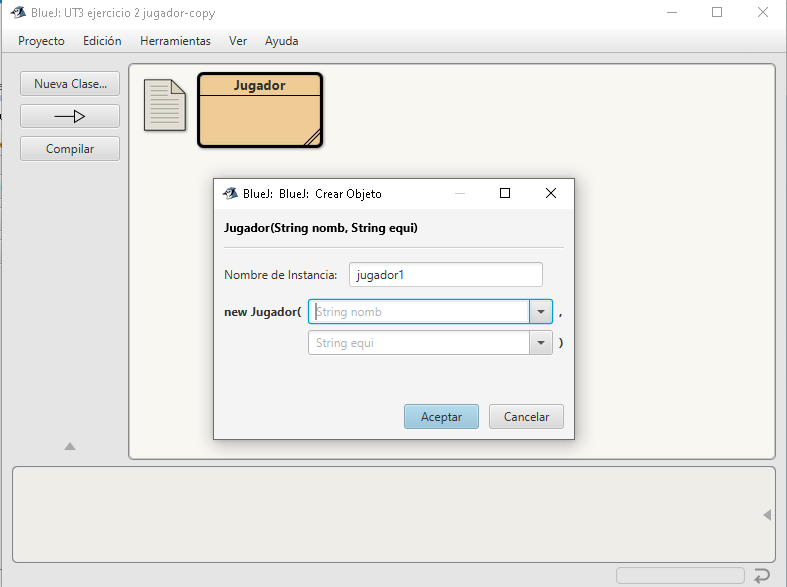
en 50.

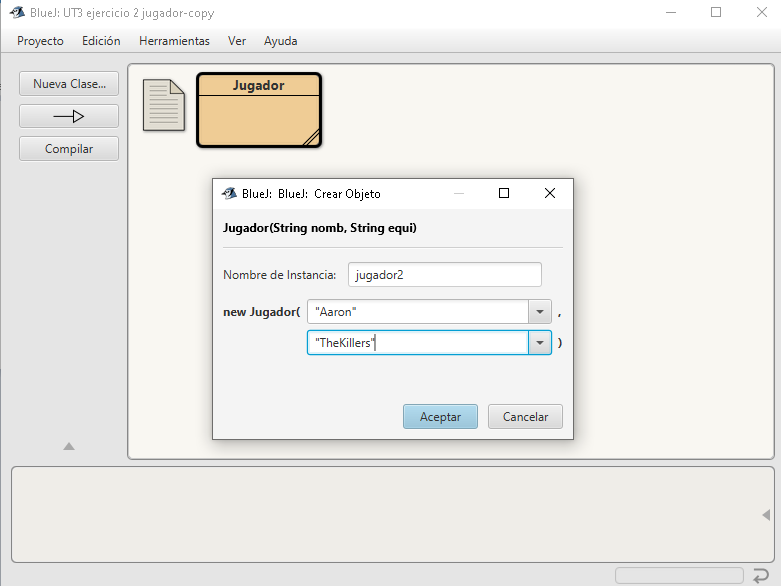
▪ El método puntuacionCero inicializa la puntuación a 0.

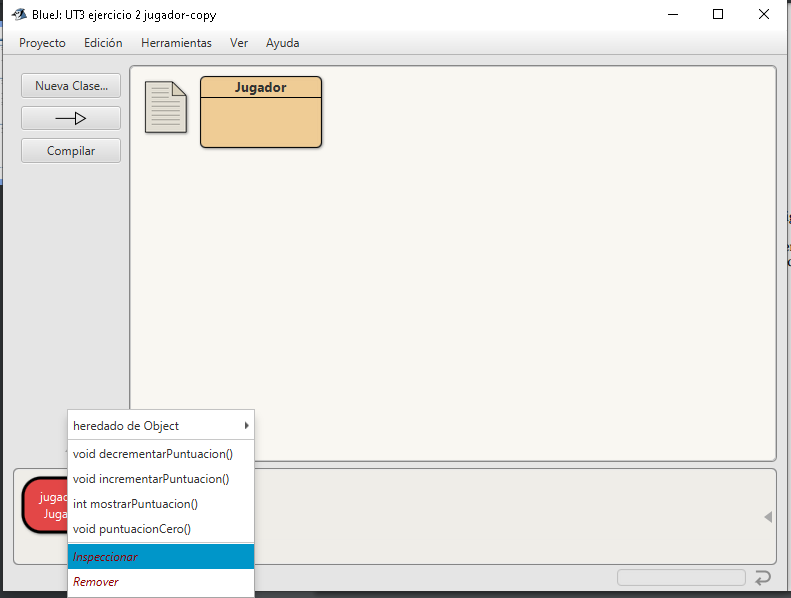
▪ El método mostrarPuntuacion devuelve el atributo de tipo

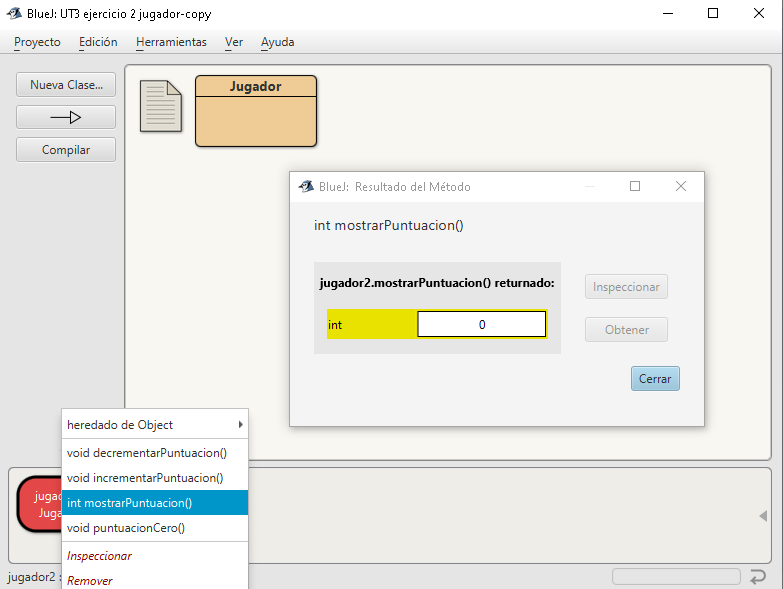
entero puntuacion.

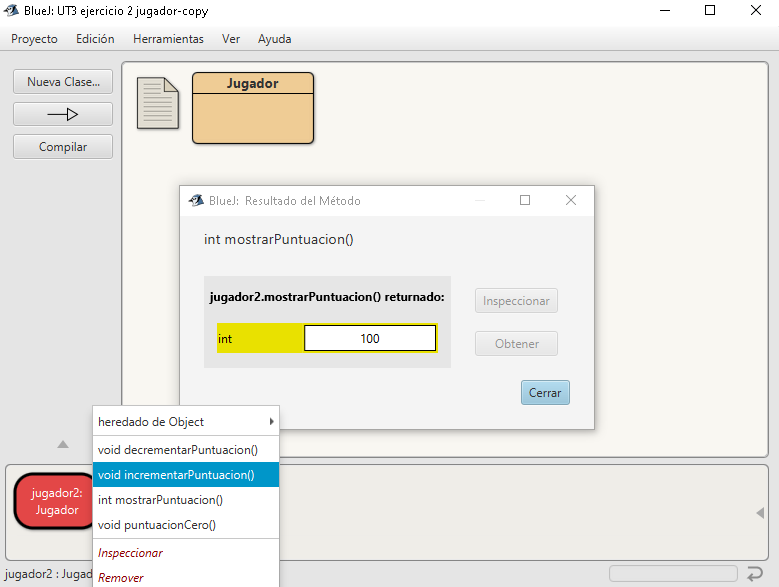


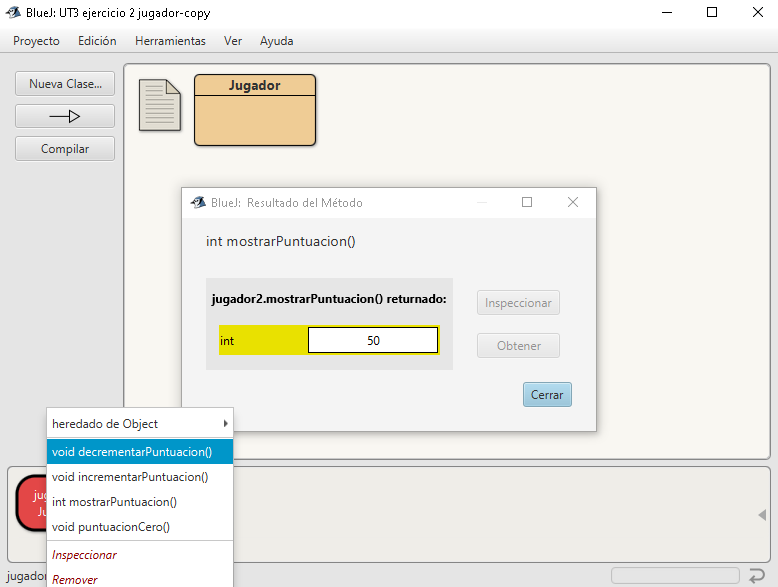


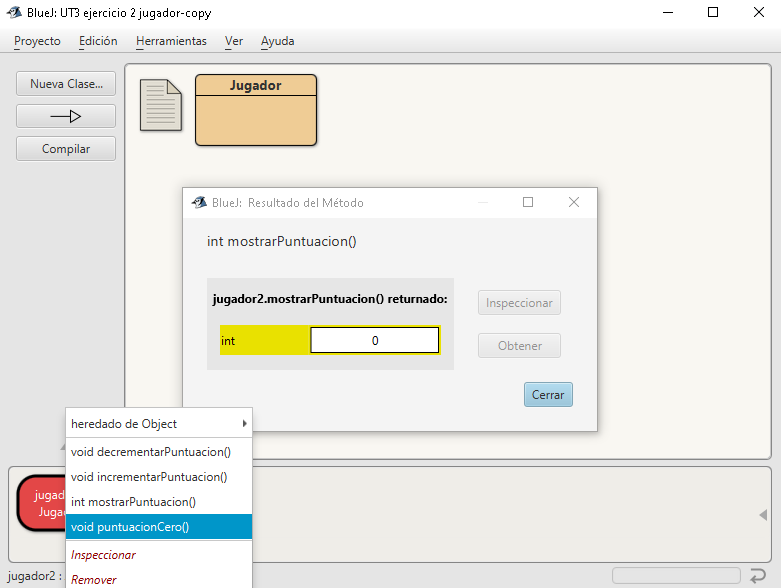


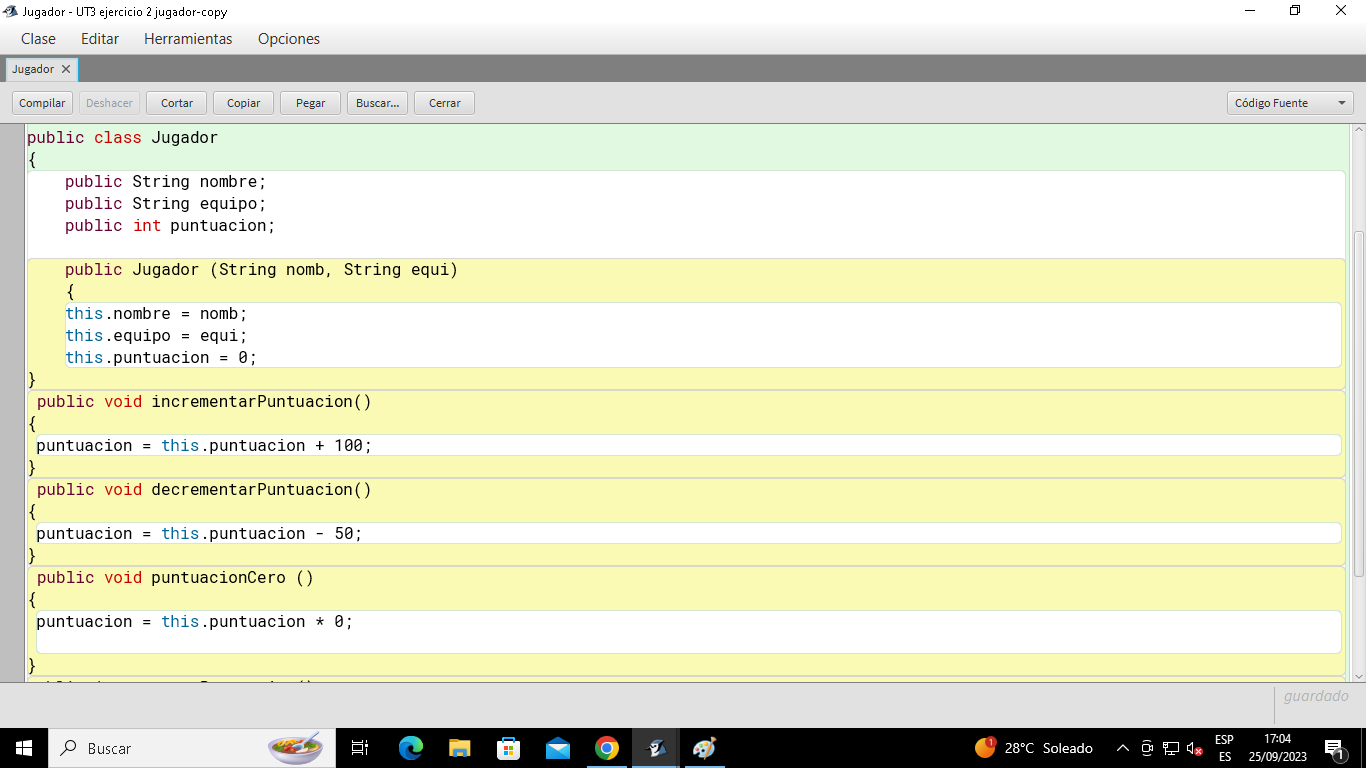


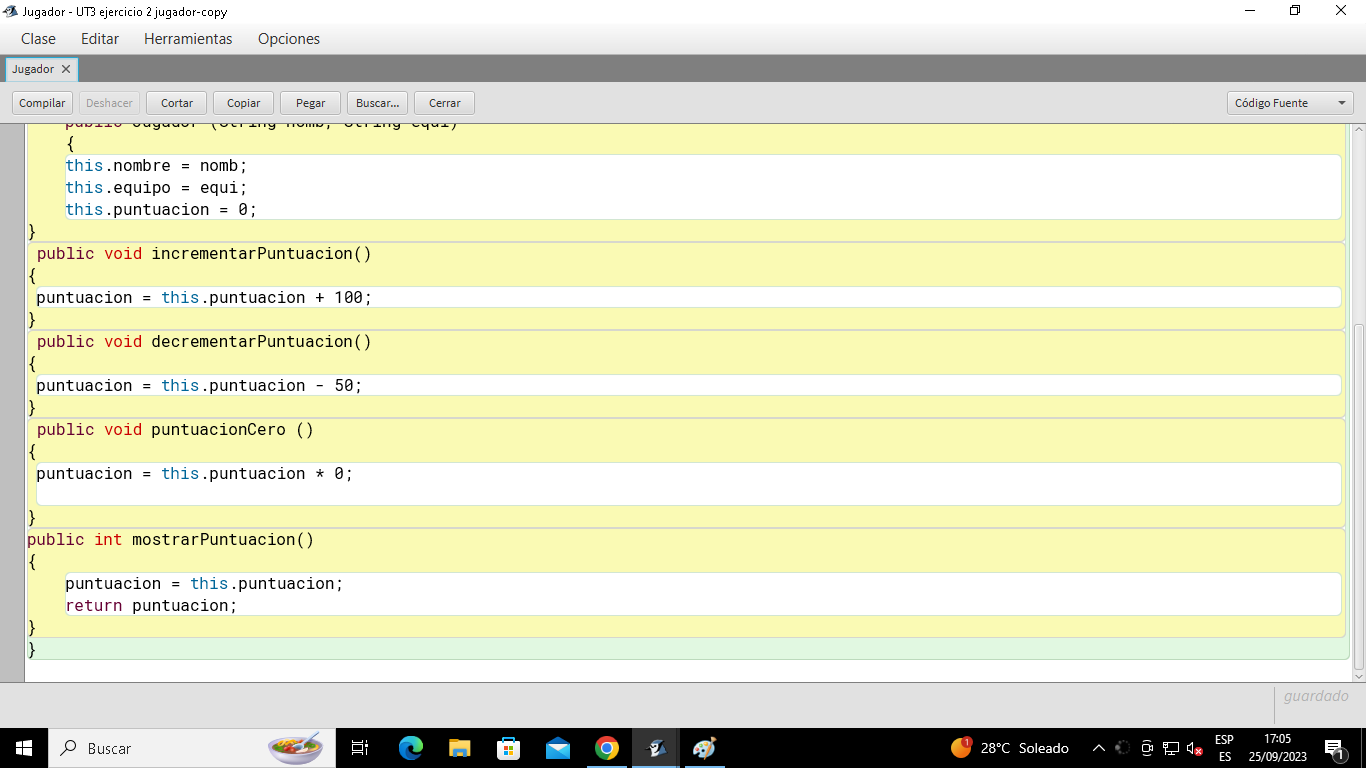










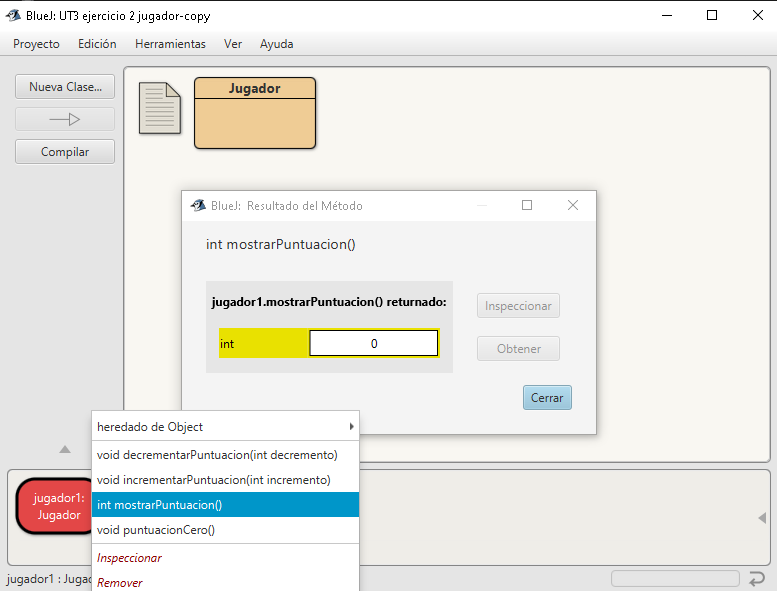


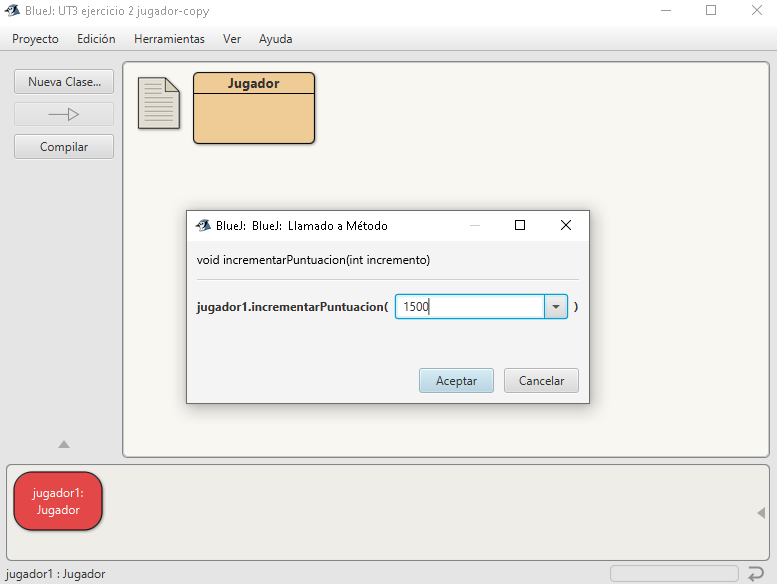
**Ejercicio 3.**

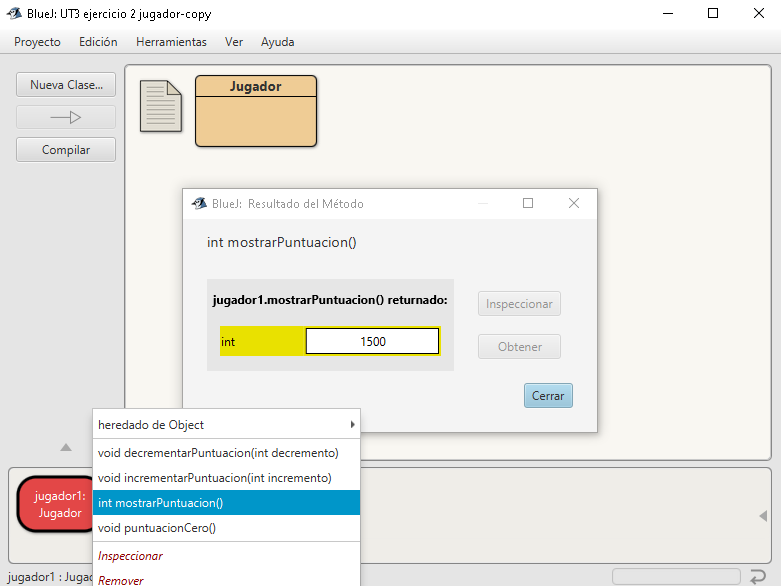
Modifica el proyecto Jugador (ejercicio anterior) según lo siguiente:

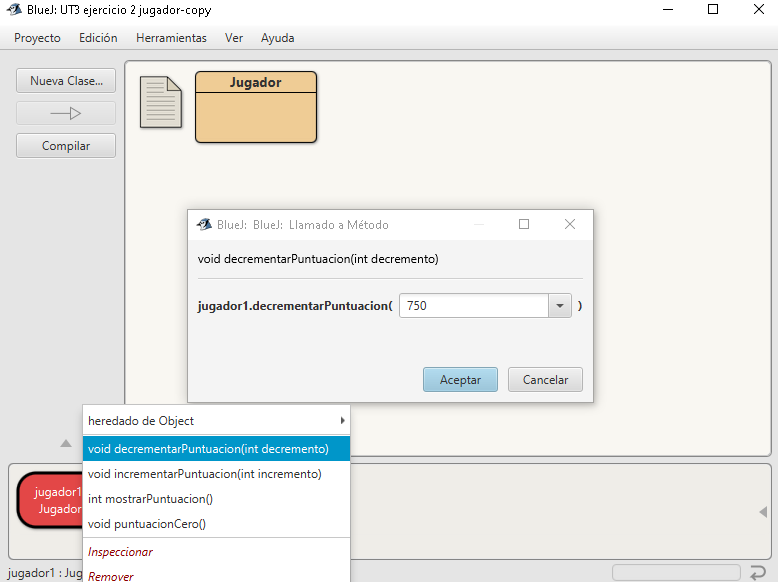
▪ Modifica los métodos incrementarPuntuacion y decrementarPuntuacion de tal manera que al llamarlos la cantidad de puntuación a incrementar o decrementar sea a elección del usuario. o incrementarPuntuacion(int incremento)

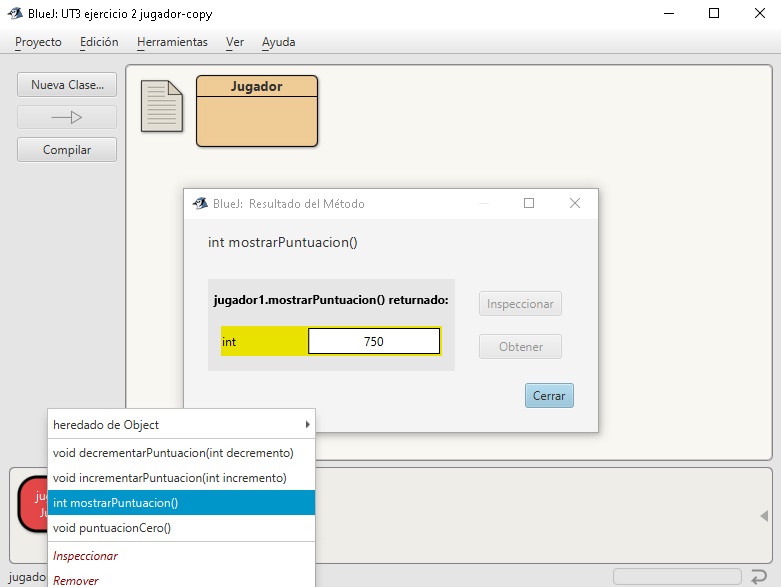
o decrementarPuntuacion(int decremento)

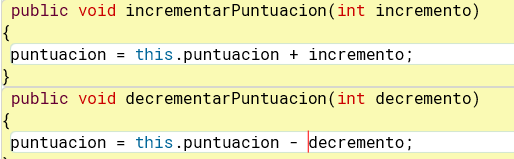












Ejercicios iniciales UT3 (I) – Entendiendo la definición de una clase - 1 -