

WUOLAH



zarlos

www.wuolah.com/student/zarlos



3489

Inforind12020ExtraordinariaP3enunciado.pdf

EXAMEN EXTRAORDINARIO 2020 INFORMATICA



3º Informática Industrial I



Grado en Ingeniería Electrónica Industrial y Automática



Escuela Politécnica Superior
Universidad Carlos III de Madrid

EN AUTOESCUELA GALA
TODO ES MÁS FÁCIL

Pack permiso
B + 3 clases

Código Promoción: **wuolah-2020**

~~39,00€~~

33,15€





montero espinosa

Academia Universitaria

En nuestra academia TE OFRECEMOS:

LOS MEJORES PROFESORES



Son los protagonistas: Calidad, preparación y motivación es lo que define a nuestro equipo. Ingenier@s y licenciad@s se ciñen estrictamente a los contenidos de la Uni, y lo mejor, van al grano.

CERCA DE TI



Nos ubicamos cerca de las Universidades, para que no pierdas tiempo.

QUE EL RITMO NO PARE



Todas nuestras clases se imparten tanto presenciales como online.

A NUESTROS APUNTES, LOS QUIERE TODO EL MUNDO



Los más completos, claros y ordenados apuntes de teoría. También tenemos la mayor colección de ejercicios de examen resueltos.

academia universitaria



Montero Espinosa, patrocinador oficial de tus aprobados.

¡Infórmate!  **689 71 67 71**

INFORMÁTICA INDUSTRIAL

Grado en Ingeniería en Electrónica Industrial y Automática

Examen de la Convocatoria Extraordinaria

26 de junio de 2020

Nota: Escriba su respuesta en hojas separadas (enumérelas), escanee en un solo pdf y cárguelo en la tarea en Aula Global

EJERCICIO 3

Estás creando la estructura de datos de un juego. En este juego los personajes van consiguiendo útiles iguales o diferentes a lo largo de su vida. Rellena los huecos en el código para que la salida del programa de pruebas que se te adjunta sea la que se muestra. Recuerda que tienes que IMPLEMENTAR los métodos:

```
===HERRAMIENTAS===
arco tiene un valor de 30 y su estado es 10 tiene 10 flechas
anillo tiene un valor de 100 y su estado es 10 la inscripcion es Un anillo para dominarlos a todos

El personaje Eowyn tiene 10 puntos de vida y 1 herramientas
Herramienta espada tiene un valor de 90 y su estado es 10

El personaje legolas tiene 10 puntos de vida y 1 herramientas
Herramienta cota_malla_grande tiene un valor de 40 y su estado es 10

El personaje Frodo tiene 10 puntos de vida y 2 herramientas
Herramienta cota_malla_pequena tiene un valor de 50 y su estado es 10
Herramienta cuchillo tiene un valor de 5 y su estado es 10
=====Batalla=====

El personaje Eowyn tiene 9 puntos de vida y 0 herramientas

El personaje legolas tiene 10 puntos de vida y 1 herramientas
Herramienta cota_malla_grande tiene un valor de 40 y su estado es 10

El personaje Frodo tiene 9 puntos de vida y 1 herramientas
Herramienta cota_malla_pequena tiene un valor de 50 y su estado es 10
Un anillo para dominarlos a todos
=====Recuperan=====

El personaje Eowyn tiene 10 puntos de vida y 0 herramientas

El personaje legolas tiene 10 puntos de vida y 1 herramientas
Herramienta cota_malla_grande tiene un valor de 40 y su estado es 10

El personaje Frodo tiene 9 puntos de vida y 1 herramientas
Herramienta cota_malla_pequena tiene un valor de 50 y su estado es 10
Press <RETURN> to close this window...
```

```
#include<iostream>
#include<string>
using namespace std;
```

```
/* CLASE TOOL */
```

```
class Tool
{
    _____ (1)
    int _value;
    string _name;
```

```

    int _state;

public:
    /* Constructor vacío inicializa _value a 0, _name a vacío y _state a 10 */ (2)

    /* Constructor parametrizado (ver línea 2 del main) / (3)

    /* Método display (ver la salida del programa) */ (4)

};

/* CLASE ARCH (hereda de Tool) */

class Arch: _____(5) Tool{
private:
    int _narrows;
public:
    /* Constructor vacío hereda de Tool e inicializa _narrows a 5 */ (6)

    /* Constructor parametrizado (ver línea 4 del main) / (7)

    /* Método display (ver la salida del programa) */ (8)

};

/* CLASE RING (hereda de Tool) */
class Ring: _____(9) Tool{
private:
    string _text;
public:
    /* Constructor vacío hereda de Tool e inicializa _text a vacío */ (10)

    /* Constructor parametrizado (ver línea 5 del main) / (11)

    /* Método display (ver la salida del programa) */ (12)

```


Pack permiso **B + 3 clases**

Código Promoción: **wuolah-2020**

~~39,00€~~
33,15€



/* CLASE PERSONAJE*/

```
class Personaje  
{
```

```
    _____:
```

```
    string _name;
```

```
    int _life;
```

```
    _____ /* Array dinámico para almacenar las herramientas del personaje*/ (13)
```

```
    int _nt;
```

```
public:
```

```
/* Constructor vacío inicializa apropiadamente los atributos*/ (14)
```

```
/* Constructor parametrizado (ver línea 1 del main) / (15)
```

```
/* Método add_life, incrementa _life en uno / (16)
```

```
/* Método remove_life, decrementa _life en uno / (17)
```

```
/* Método addTool añade una herramienta al array dinámico de herramientas (ver uso en  
main) / (18)
```

```
/* Sobrecarga del operador << para mostrar por pantalla los datos del personaje (ver uso en  
main) / (19)
```

```
/* Destructor */ (20)
```

```
};
```

```
/* Clase Hobbit, hereda de Personaje*/
```

```
class Hobbit: _____ (21)
```

```
{
```

```
    Ring _ring;
```

```
    int _nt;
```

```
public:
```

```
/* Constructor vacío inicializa apropiadamente los atributos*/ (22)
```

```
/* Constructor parametrizado (ver línea 9 del main) / (23)
```

```
/* Método muestraAnillo(ver salida del programa) / (24)
```

```
};
```

```
/* Clase Elfo, hereda de Personaje*/
```

```

class Elfo: _____ (25)
{
    Arch _arco;

public:
    /* Constructor vacío inicializa apropiadamente los atributos*/ (26)

    /* Constructor parametrizado (ver línea 8 del main) / (27)

};

int main()
{
    1. Personaje P1("Eowyn");
    2. Tool H1(40,"cota_malla_grande"),H2(50,"cota_malla_pequena"), H3(90,"espada"),
      H4(5,"cuchillo");
    3. Arch A1("arco",30,10);
    4. Ring R1("Un anillo para dominarlos a todos", "anillo",100);
    5. cout<<"===HERRAMIENTAS==="<<endl;
    6. A1.display();
    7. R1.display();
    8. Elfo E1("legolas",A1);
    9. Hobbit FB("Frodo",R1);
    10. E1.addTool(H1);
    11. P1.addTool(H3);
    12. FB.addTool(H2);
    13. FB.addTool(H4);
    14. cout<<P1;
    15. cout<<E1;
    16. cout<<FB;
    17. cout<<"====Batalla===="<<endl;
    18. P1.remove_life();
    19. P1.removeTool(0);
    20. FB.remove_life();
    21. FB.removeTool(1);
    22. cout<<P1;
    23. cout<<E1;
    24. cout<<FB;
    25. FB.muestraAnillo();
    26. cout<<"====Recuperan===="<<endl;
    27. P1.add_life();
    28. cout<<P1;
    29. cout<<E1;
    30. cout<<FB;
    31. return 0;
    32. }

```