

**Universidad Nacional de San Agustín**  
**Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas**  
**Fundamentos de Programación II**  
**Practica de Laboratorio 5:**  
**Arreglos Bidimensionales de Objetos**

**I**

---

**OBJETIVOS**

- Crear e inicializar arreglos bidimensionales de objetos
- Realizar búsquedas secuencial y binaria en un arreglo de objetos
- Implementar método de ordenamiento en arreglos de objetos
- Solucionar problemas

**II**

---

**ACTIVIDADES**

1. Cree un Proyecto llamado Laboratorio5
2. Usted deberá crear las dos clases Soldado.java y VideoJuego2.java. Puede reutilizar lo desarrollado en Laboratorio 3 y 4.
3. Del Soldado nos importa el nombre, puntos de vida, fila y columna (posición en el tablero).
4. El juego se desarrollará en el mismo tablero de los laboratorios anteriores. Pero ahora el tablero debe ser un arreglo bidimensional de objetos.
5. Inicializar el tablero con n soldados aleatorios entre 1 y 10. Cada soldado tendrá un nombre autogenerado: Soldado0, Soldado1, etc., un valor de puntos de vida autogenerado aleatoriamente [1..5], la fila y columna también autogenerados aleatoriamente (no puede haber 2 soldados en el mismo cuadrado). Se debe mostrar el tablero con todos los soldados creados (usar caracteres como | \_ y otros). Además de los datos del Soldado con mayor vida, el promedio de puntos de vida de todos los soldados creados, el nivel de vida de todo el ejército, los datos de todos los soldados en el orden que fueron creados y un ranking de poder de todos los soldados creados, del que tiene más nivel de vida al que tiene menos (usar al menos 2 algoritmos de ordenamiento).

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										