


PROGRAMACION II

	Introducción a la programación orientada a objetos
Unidad	Clases y Objetos
	Trabajo Práctico Requerido Nº 1: Clasificación del mundo real

Autor de contenidos: Prof. Ing. Pablo Vilaboa

Presentación

Este Trabajo práctico le permitirá afianzar las habilidades para clasificar lo observado en el mundo real.

Consignas

- 1- Crear la clase Arma, que tiene un modelo, un poder de destrucción.
- 2- Crear el personaje **Bumba**, tiene un **color**, una **posición en un plano de dos coordenadas** que se pueden leer y escribir. Un valor de **salto** privado medido en una unidad de salto.
- 3- Crear la clase **Monster** que tiene una propiedad de tipo entera llamada **ID**, otra llamada **Nombre** de tipo string, otras propiedades de tipo entera llamadas: **puntos máximos** por golpe, **puntos actuales**, **valor máximo de daño**, **recompensa**

- 4- Crear una clase **Tablero** que puede **dibujar**, dada una palabra, un conjunto de caracteres "_". Donde cada "_" es una letra. La clase, cuando presento una letra me dice si existe o no. Si la letra **existe**, informa la posición. Si no existe, devuelve -1. Dada una letra que existe, la **coloca** en la posición real. La clase, me permite cargar la **palabra** del juego. Tiene un constructor que inicializa el tablero.

El formulario de inscripción