

Paso 1

Eres estudiante de Hogwarts, tienes la edad suficiente para entrar a estudiar, tienes padres, y un linaje de sangre, aun no sabes tu casa, ni tu animal patronus, también tienes cualidades, que son muy importantes para que el sombrero seleccionador te asigne una casa.

Crear un objeto, con Nombre, edad, familia, linaje, casa, animal patronus, cualidades, debes tener en tus cualidades solo los 3 de alguna de las casas:

"Valor, fuerza, audacia"

"Justicia, Lealtad, Paciencia"

"Creatividad, Erudición, Inteligencia"

"Ambición, Determinación, Astucia"

Linajes: Mestizo, muggle, Sangre pura

Paso 2

Es una año difícil en Hogwarts, ya que corren rumores que el innombrable ha vuelto, y el y el famoso Harry Potter también ha ingresado contigo ;;;

Crear Objeto de clases:

tus clases y tus profesores:

transformaciones: "Profesor Kevin Slughorn",

herbologia: "Profesor Maria Umbridge",

pociones: "Profesor Liana McGonagall",

encantamientos: "Profesora Jackie",

defensaContraLasArtesOscuras: "Profesor Robinson Snape ",

animalesMagicos: "Profesor David Filch",

historiaDeMagia: "Profesor Ronald Sprout"

Paso 3

Inicia un nuevo día, es el día del sombrero seleccionador;;

hay una gran cena de bienvenida, estas tu con todos tus compas, según tu linaje y cualidades, el sombrero seleccionador te asignara una casa.

crear un objeto que sirva para escoger la casa al que pertenece el estudiante, será condicional según tus cualidades y linaje.

Gryffindor ("Valor, fuerza, audacia")

Linaje: Mestizo, muggle, Sangre pura)

Hufflepuff("Justicia, Lealtad, Paciencia")

Linaje: Mestizo, muggle)

Ravenclaw("Creatividad, Erudición, Inteligencia")

Linaje: Mestizo, muggle, Sangre pura)

Slytherin ("Ambición, Determinación, Astucia")

Linaje: "Sangre Pura")

Paso 4

primer día de clases: vas temprano a clase de transformaciones, en clase de transformaciones que es un objeto, con transformaciones con **boggarts**, «Altera la habilidad de un **boggart** para cambiar de forma y provoca risa para derrotarlo.» esto se logra con el encantamiento "**Riddikulus**".

- **Definir la clase de Transformaciones**
En este paso, estás creando un objeto llamado **claseTransformaciones** que representa la clase de Transformaciones. Estableces el nombre del profesor, el horario y una propiedad para rastrear la transformación de los boggarts.
- **Paso 2: Crear una función para realizar la transformación con "Riddikulus"**
Aquí defines una función **realizarTransformacionRiddikulus** dentro de **claseTransformaciones**. Esta función verifica si hay un boggart presente y, si es así, realiza la transformación con el encantamiento "Riddikulus".
- **Paso 3: Crear una función para enfrentar un boggart**
Aquí defines otra función **enfrentarBoggart** dentro de **claseTransformaciones**. Esta función toma un boggart como argumento, muestra un mensaje con la forma original del boggart, realiza la transformación y muestra el resultado.
- **Paso 4: Uso y llamada a las funciones**
En este paso, creas un objeto **boggartEjemplo** y luego llamas a la función **enfrentarBoggart** de **claseTransformaciones** para enfrentar el boggart.

Paso 5

puedes ir agregando las demás clases, pero es importante que vayas a la clase de defensa contra las artes oscuras, para puedas defenderte de los dementores que han escapado de Azkaban.

crear un objeto con nombre `defensaContraLasArtesOscuras` con la función de generar un animal de patronus, lo genere random y llenar la variable, de la propiedad `animalPatronus`.

Crear función donde aparece un dementor, y si el estudiante tiene ya su animal patronus detiene el dementor, si no, el estudiante será absorbido, y será llevado a la enfermería

Paso 6

Mostrar información del estudiante con los cambios realizador a su objeto

