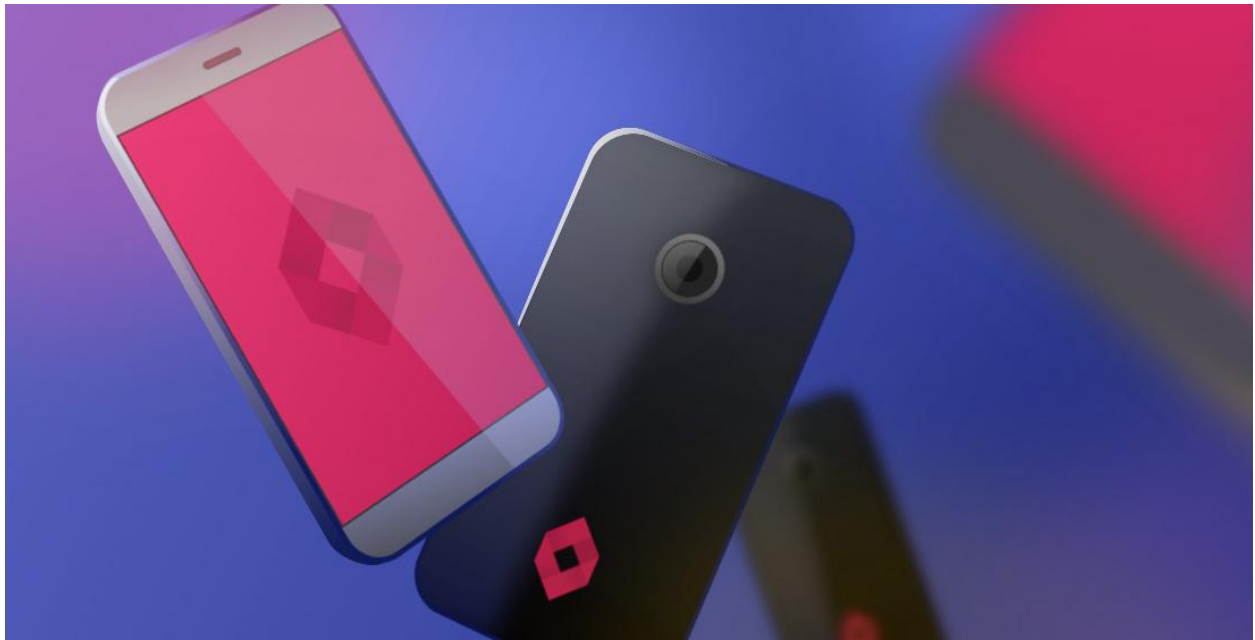


ATL Academy

Clase: “Ejercicios de P00”



Actividades Grupales:

De las siguientes actividades, **no es necesario realizar una entrega ni subirlas al repositorio**.

Deben conectarse al Discord de su grupo y realizar las actividades en grupo.

Una vez terminado compartan el link del repositorio en el chat general del bootcamp.

Ejercicio 1)

Crea una clase base llamada "Figura" con métodos para calcular el área y el perímetro de una figura geométrica genérica. Luego, crea clases derivadas como "Triangulo", "Rectangulo" y "Circulo", que hereden de la clase base y sobrescriban los métodos para calcular el área y el perímetro según su forma específica. Crea instancias de las diferentes figuras y muestra sus áreas y perímetros.

Ejercicio 2)

Crea una clase base llamada "Personaje" con atributos como nombre, nivel y puntos de vida. Implementa métodos para que el personaje pueda atacar, recibir daño y curarse. Luego, crea clases derivadas como "Guerrero", "Mago" y "Arquero", que hereden de la clase base y añadan atributos y métodos específicos para cada tipo de personaje. Por ejemplo, la clase "Guerrero" podría tener un atributo adicional para la fuerza de ataque, mientras que la clase "Mago" podría tener un método para lanzar hechizos. Crea instancias de los diferentes personajes y simula un combate entre ellos.

Puedes añadir más funcionalidades al juego de rol, como habilidades especiales, armas, armaduras, y enemigos con los que los personajes pueden luchar. La idea es que te diviertas creando y personalizando tu propio juego de rol utilizando la herencia y el polimorfismo en la programación orientada a objetos.

