

```
type PC struct {
    nombre String
    nivel int
}

func PC1 () PC {
    return PC {"", 0}
}

func PC2 (nombre string, nivel int) PC {
    return PC {nombre, nivel}
}

func PC3 (nivel int) PC {
    return PC {"Stiven", nivel}
}

func PC4 (P PC) PC {
    return PC {P.nombre, P.nivel}
}

type AbstracHola interface {
    Saludo()
}

type Persona struct {
    Nombre String
    Nivel int
}

func Persona1 () Persona {
    return Persona ("Stiven", 10)
}

func Persona2 (nombre string, nivel int) Persona {
    return Persona {nombre, nivel}
}

func Persona3 (nombre string) Persona {
    return Persona {nombre, 10}
}

func Persona4 (P Persona) Persona {
    return Persona {P.nombre, P.nivel}
}
```

Nombre:

Fecha:

Profesor:

Materia:

Institución:

Curso:

Nota:

Package main

type Persona interface {

    Jugar()

}

Package main

type mesa interface {

    Peso()

}

Package main

type silla interface {

    Peso()

}

Package main

type PC interface {

    Peso()

}

Package main

type Hoja interface {

    Peso()

}

```
type PC struct {
    nombre string
    nivel int
}

func PC() PC {
    return PC{"Striven", 18}
}

func PC2 (nombre string, nivel int) PC {
    return {nombre, nivel}
}

func PC3 (nombre string) PC {
    return PC{nombre, 18}
}

func PC4 (p PC) PC {
    return PC{p.nombre, p.nivel}
}

type Mesa struct {
    nombre string
    nivel int
}

func mesas1 () Mesa {
    return Mesa{"Striven", 18}
}

func mesas2 (nombre string, nivel int) Mesa {
    return {nombre, nivel}
}

func mesas3 (nombre string) Mesa {
    return Mesa{nombre, 18}
}

func mesas4 (m Mesa) Mesa {
    return Mesa{m.nombre, m.nivel}
```

```
type Persona struct {
    nombre string
    nivel int
}

func newPersona() Saludo {
    return Saludo {"", 0}
}

func newPersonaa (nombre string, nivel int) persona {
    return persona { nombre, nivel }
}

func newPersonaaa (int nivel) persona {
    return persona {"Stiven", nivel}
}

func newPersonaaaa (P Persona) Persona {
    return Persona {P.nombre, P.nivel}
}

type AbstracHola interface {
    Saludo()
}

type mesa struct {
    nombre string
    nivel int
}

func newmesa () mesa {
    return mesa {"", 0}
}

func newmesa2 (nombre string, nivel int) mesa {
    return mesa { nombre, nivel }
}

func newmesa3 (int nivel) mesa {
    return mesa {"Stiven", nivel}
}

func newmesa4 (n mesa) mesa {
    return mesa { n.nombre, n.nivel }
}

type absTracHola interface {
    Saludo()
}
```

Nombre:

Fecha: \_\_\_\_\_

Profesor:

Materia: \_\_\_\_\_

Institución:

Curso: \_\_\_\_\_

Nota: \_\_\_\_\_

```
public class medus
```

```
    String nombre;  
    int nivel;
```

```
public medus () {
```

```
    nombre = " Steven";  
    nivel = 50;
```

{

```
public Persona (String nombre, int nivel) {
```

```
    this.nombre = nombre;  
    this.nivel = nivel;
```

{

```
public Persona (String nombre) {
```

```
    this.nombre = nombre;  
    this.nivel = 10;
```

{

```
public Persona (Persona p) {
```

```
    this.nombre = p.nombre;  
    this.nivel = p.nivel;
```

{

```
public class silla {
```

```
    String nombre;  
    int nivel;
```

```
public silla () {
```

```
    nombre = " Steven";  
    nivel = 500;
```

{

```
public silla (String nombre, int nivel) {
```

```
    this.nombre = nombre;  
    this.nivel = nivel;
```

{

```
public silla (String nombre) {
```

```
    this.nombre = nombre;  
    this.nivel = 10;
```

{

```
public silla (silla s) {
```

{

```
    this.nombre = s.nombre;  
    this.nivel = s.nivel;
```

{

```
public class PC {
    String nombre;
    int nivel;

    public PC() {
        nombre = "Shivon";
        int t = 50;
    }

    public PC (String nombre, int nivel) {
        this.nombre = nombre;
        this.nivel = nivel;
    }

    public PC (String nombre) {
        this.nombre = nombre;
        this.nivel = 99;
    }

    public PC (PC p) {
        this.nombre = p.nombre;
        this.nivel = p.nivel;
    }

    public class Pcel {
        String nombre;
        int nivel;

        public Pcel () {
            nombre = "Lenovo";
            nivel = 2;
        }

        public Pcel (String nombre, int nivel) {
            this.nombre = nombre;
            this.nivel = nivel;
        }

        public Pcel (String nombre) {
            this.nombre = nombre;
            this.nivel = 10;
        }

        public Pcel (Pcel p) {
            this.nombre = p.nombre;
            this.nivel = p.nivel;
        }
    }
}
```

Nombre:

Fecha: \_\_\_\_\_

Profesor:

Materia:

Institución:

Curso:

Nota: \_\_\_\_\_

Package Java;  
interface Juego {  
 void jugar();  
}

Package Java;  
interface Jugador {  
 void jugar();  
}

Package Java;  
interface regla {  
 void regla();  
}

Package Java;  
interface Silla {  
 void soportar();  
}

Package Java;  
interface peso {  
 void Peso();  
}

```
abstract class Persona {
    String nombre;
    int nivel;

    public Hola () {}

    public Hola (String nombre, int nivel) {
        this.nombre = nombre;
        this.nivel = nivel;
    }

    public Hola (int nivel) {
        this.nombre = "nn";
        this.nivel = nivel;
    }

    public Hola ( Hola H ) {
        this.nombre = H.nombre;
        this.nivel = H.nivel;
    }

    abstract void getpear();
}

abstract class _mesa {
    String nombre;
    int nivel;

    public mesa () {}

    public mesa ( String nombre, int nivel ) {
        this.nombre = nombre;
        this.nivel = nivel;
    }

    public Hola ( int nivel ) {
        this.nombre = "nn";
        this.nivel = nivel;
    }

    public mesa ( mesa s ) {
        this.nombre = s.nombre;
        this.nivel = s.nivel;
    }

    abstract void Hola ();
}
```

```
abstract class silla {
    string nombre;
    int nivel;
    public silla () {}
    public silla (string nombre, int nivel) {
        this.nombre = nombre;
        this.nivel = nivel;
    }
    public silla (silla s) {
        this.nombre = s.nombre;
        this.nivel = s.nivel;
    }
    abstract void nota ();
}

abstract class plato {
    string nombre;
    int nivel;
    public plato () {}
    public plato (string nombre, int nivel) {
        this.nombre = nombre;
        this.nivel = nivel;
    }
    public plato (int nivel) {
        this.nombre = "nn";
        this.nivel = nivel;
    }
    public plato (plato p) {
        this.nombre = p.nombre;
        this.nivel = p.nivel;
    }
    abstract void plata ();
}
```

Nombre:

Fecha:

Profesor:

Materia:

Institución:

Curso:

Nota:

```
export class Jug {
    jugar() {
        throw new Error("metodo jugar()");
    }
}

export class Ataca {
    atacar() {
        throw new Error("metodo atacar()");
    }
}

export class Def {
    Def() {
        throw new Error("metodo defender()");
    }
}

export class Cur {
    curar() {
        throw new Error("metodo curar()");
    }
}

export class Mag {
    magia() {
        throw new Error("metodo hechizo()");
    }
}
```

```
export class Jugador {
    constructor ( nombre = "Jugador", nivel = 1, copia=null) {
        if (copia) {
            this.nombre = copia.nombre;
            this.nivel = copia.nivel;
        } else {
            this.nombre = nombre;
            this.nivel = nivel;
        }
    }
    defensor () {
        throw new Error ("metodo defensor");
    }
}
```

```
export class Jugas {
    constructor (nombre = "Jugadora", nivel=3, copia=null) {
        if (copia) {
            this.nombre = copia.nombre;
            this.nivel = copia.nivel;
        } else {
            this.nombre = nombre;
            this.nivel = nivel;
        }
    }
    Hechizo () {
        throw new Error ("metodo hechizo");
    }
}
```

```
export class Jugas {
    constructor (nombre = "Jugadora", nivel=3, copia=null) {
        if (copia) {
            this.nombre = copia.nombre;
            this.nivel = copia.nivel;
        } else {
            this.nombre = nombre;
            this.nivel = nivel;
        }
    }
}
```

```
export class Jugat {
    constructor (nombre = "Jugadora", nivel = 1, copia=null) {
        if (copia) {
            this.nombre = copia.nombre;
            this.nivel = copia.nivel;
        } else {
            this.nombre = nombre;
            this.nivel = nivel;
        }
    }
}
```

```
export class Jugu {
    constructor ( nombre = "Súper", nivel = 1, copia = null ) {
        if (copia) {
            this.nombre = copia.nombre;
            this.nivel = copia.nivel;
        } else {
            this.nombre = nombre;
            this.nivel = nivel;
        }
    }
    golpe () {
        throw new Error ("* método golpear() *");
    }
}
```

```
export class Jugaz {
    constructor ( nombre = "Súper", nivel = 2, copia = null ) {
        if (copia) {
            this.nombre = copia.nombre;
            this.nivel = copia.nivel;
        } else {
            this.nombre = nombre;
            this.nivel = nivel;
        }
    }
    atacar () {
        throw new Error ("* método atacar() *");
    }
}
```

```
export class Jugaz {
    constructor ( nombre = "Curador", nivel = 1, copia = null ) {
        if (copia) {
            this.nombre = copia.nombre;
            this.nivel = copia.nivel;
        } else {
            this.nombre = nombre;
            this.nivel = nivel;
        }
    }
    curar () {
        throw new Error ("* método curar() *");
    }
}
```

```
export class Jugador {
    constructor (nombre = "Striven", nivel = 8, copia = null) {
        if (copia) {
            this.nombre = copia.nombre;
            this.nivel = copia.nivel;
        } else {
            this.nombre = nombre;
            this.nivel = nivel;
        }
    }
}
```

```
export class Juguadora {
    constructor (nombre = "Striven", nivel = 9, copia = null) {
        if (copia) {
            this.nombre = copia.nombre;
            this.nivel = copia.nivel;
        } else {
            this.nombre = nombre;
            this.nivel = nivel;
        }
    }
}
```

```
export class Jugador10 {
    constructor (nombre = "Striven", nivel = 10, copia = null) {
        if (copia) {
            this.nombre = copia.nombre;
            this.nivel = copia.nivel;
        } else {
            this.nombre = nombre;
            this.nivel = nivel;
        }
    }
}
```

Nombre:

Fecha:

Profesor:

Matrícula:

Institución:

Carrera:

Nota:

Namespace Person

```
{  
    public interface Interface  
    {  
        void Metodo();  
    }  
}
```

Namespace mesu

```
{  
    public interface Interface  
    {  
        void Metodo();  
    }  
}
```

Namespace PC

```
{  
    public interface Interface  
    {  
        void Metodo();  
    }  
}
```

Namespace Silla

```
{  
    public interface Interface  
    {  
        void Metodo();  
    }  
}
```

Namespace Lapis

```
{  
    public interface Interface  
    {  
        void Metodo();  
    }  
}
```