



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA

CURSO: Programación II

SEMESTRE: Tercero

PROGRAMA: Ingeniería de Sistemas

DOCENTE: José Vidal Contreras Cuervo

TEMA: Práctica

La siguiente actividad permitirá identificar en el estudiante su nivel de conocimiento y aplicabilidad del concepto de interface.

Se desea realizar dos juegos distintos. Uno que permita ingresar el nombre de dos jugadores, lanzar dos dados y mostrar cuál de los dos ganó y el segundo es adivinar un número entre 1 y 100 que se genere canónicamente.

Se debe tener claro que todo juego tiene un inicio, el juego como tal y un final. Por lo cual se desea estandarizar estos dos juegos por medio de la declaración de una interface llamada Juego con métodos: iniciar, jugar y finalizar.

Se deben tener en cuenta:

- Realizar el diagrama UML
- Implementación del código en java.

Éxitos