

Exercici

Classes i Objectes I

1. Implementa la classe **Tresor** que permetrà emmagatzemar informació pels tresors amagats a un joc similar al Geocaching (www.geocaching.com). Cada tresor consisteix en una caixa que conté diferents objectes a l'interior.

Per cada tresor necessitem disposar dels següents atributs d'objecte:

- Descripció: Text descriptiu del contingut del tresor (cadena).
- Altura: metres d'alçada del tresor respecte al nivell del mar (enter).
- Valoració: valor aproximat del tresor en euros (real).

La classe **Tresor** disposarà també del valor a partir del qual un tresor és valuós. En aquests moments un premi es considera valuós a partir dels 100€. Aquesta informació és comuna per tots els objectes de la classe i per tant serà un atribut de classe.

- Límit valuós: valor a partir del qual el tresor es considera valuós (real).

En el joc, quan un jugador troba un tresor pot intercanviar algun dels objectes de l'interior de la caixa per algun altre que aporta ell mateix. La classe **Tresor** haurà de disposar d'un mètode **actualitzaTresor(String descrip, double valor)** amb 2 paràmetres que contindran la nova descripció i valoració del tresor en funció del canvi fet pel jugador.

També haurà de disposar d'un mètode **esValuos()** que retorni el valor cert si el tresor és igual o supera el límit valuós i fals en cas contrari.

Crea un programa **TestTresor** que permeti demanar a l'usuari les dades d'un tresor i les mostri per pantalla. Per introduir les dades haureu d'utilitzar la classe **Scanner**.

A continuació és demanarà a l'usuari fer un canvi al contingut del tresor, és a dir, l'usuari haurà d'introduir una descripció amb el nou contingut del tresor i la nova valoració. Al programa es modificarà el tresor i a continuació es mostrarà el nou estat de l'objecte (els nous valors dels atributs).