

Nombre:	<u>Nota</u>
Curso:	

1. ¿Qué hay de raro en el siguiente código?

```
public class ClaseA
{
    protected int attribute;

    public abstract int GetAttribute();
}

public class ClaseB : ClaseA
{
    public override int GetAttribute()
    {
        return attribute;
    }
}
```

2. ¿Qué hay de raro en el siguiente código?

```
public class ClaseA
{
    protected string name;

    public ClaseA(string name)
    {
        this.name = name;
    }
}

public class ClaseB : ClaseA
{
    public ClaseA(string name)
    {
        this.name = name;
    }
}

class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        ClaseB b = new ClaseA("Juan");
        ClaseA a = new ClaseB();
    }
}
```



3. ¿Qué hay de raro en el siguiente código?

```
public enum TipoCarta { OROS, COPAS, BASTOS }

public class CartaDeBarajaEspañola
{
    private TipoCarta _tipo;
    private int _numero;
    private List<CartaDeBarajaEspañola> cartas = new List<CartaDeBarajaEspañola>();
}
```

4. ¿Si el siguiente código mostrara algo por pantalla, qué sería?

```
public class ClaseA
{
    public virtual void f1()
    {
        Console.WriteLine("A");
    }
}

public class ClaseB : ClaseA
{
    public override void f1()
    {
        Console.WriteLine("B");
        ClaseA a = this;
        a.f1();
    }
}

class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        ClaseA a = new ClaseB();
        a.f1();
    }
}
```

5. ¿Qué muestra por pantalla el siguiente código?

```
public class ClaseA
{
    public virtual void f1()
    {
        Console.Write("A");
    }
}

public class ClaseB : ClaseA
{
    public override void f1()
    {
        Console.Write("B");
    }
}

public class ClaseC : ClaseB
{
    public override void f1()
    {
        Console.Write("C");
        base.f1();
    }
}

class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        ClaseA a = new ClaseC();
        a.f1();
    }
}
```

- 6. En el juego del dominó, ahora quiero pasarle como parámetro a cada jugador un número. ¿Qué tengo que hacer? (enumera todos los pasos!)**
- 7. En el juego del dominó, quiero que los jugadores tengan el atributo edad que sea de sólo lectura. ¿Qué tengo que hacer? (enumera todos los pasos!)**



-
8. En el juego del dominó, quiero añadir un nuevo tipo de jugador, que priorice sus fichas con puntuación impar. ¿Qué tengo que hacer? (enumera todos los pasos!)
 9. En el juego del dominó, quiero realizar lo siguiente: Cada vez que alguien tire una ficha doble, el siguiente jugador perderá el turno. ¿Qué tengo que hacer? (enumera todos los pasos!)
 10. En el juego del rugby, ahora quiero pasarle como parámetro a cada jugador su número de dorsal. ¿Qué tengo que hacer? (enumera todos los pasos!)
 11. En el juego del rugby, quiero que los jugadores tengan el atributo edad que sea de sólo lectura. ¿Qué tengo que hacer? (enumera todos los pasos!)
 12. En el juego del rugby, quiero que de vez en cuando el balón cobre vida propia y pueda intentar (probabilidad muy baja) salirse de las manos de su poseedor, y caer en una casilla random a dos casillas de distancia. ¿Qué tengo que hacer? (enumera todos los pasos!)
 13. En el juego del rugby, quiero implementar el hecho de que algún jugador pueda comenzar enfermo. Este jugador, reducirá todas sus probabilidades de éxito a la mitad. ¿Qué tengo que hacer? (enumera todos los pasos!)