

En este proyecto se busca que el/la estudiante haga uso de la teoría de programación orientada a objetos para gestionar el juego de tres en línea por medio de una clase.

1. Crear una clase “Usuario”, con atributos nombre con apellido y fecha de nacimiento.
2. Crear una clase para el jugador de tipo “Usuario”, donde se incluyan los atributos Apodo y el atributo privado de cantidad de partidas ganadas.
3. Crear una clase para el juego de tres en línea. Para iniciar un objeto se debe ingresar los datos del jugador. Por ejemplo: juego = Ahorcado(Nombre, fecha, apodo).
4. Definir los atributos y métodos necesarios para el correcto funcionamiento del juego.
5. Incluir un método que inicie el juego, por ejemplo juego.comenzar().
6. Cuando el jugador no quiera seguir jugando se debe imprimir la cantidad de partidas ganadas.