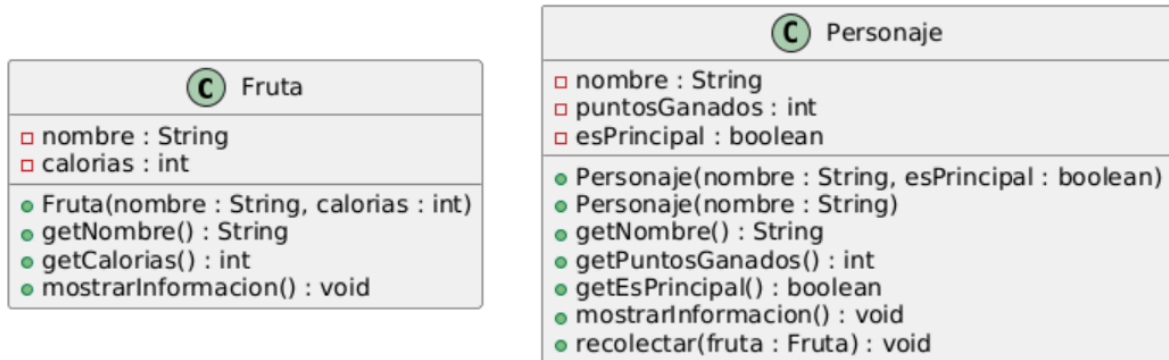


Ejemplo de taller Unidad 1

En este taller ud va a empezar a implementar un juego llamado **MiCosecha**. En este juego un agricultor tiene que recolectar los alimentos de su huerto antes que un pequeño zorro lo haga también.

Por ahora el huerto solo tiene frutas. Cada **fruta** tiene un *nombre* y la cantidad de *calorías*(int). El agricultor y el zorro son personajes del juego. Un **personaje** tiene *nombre*, *puntosGanados*, además de un atributo booleano que indica si es el personaje principal *esPrincipal*.



Realice lo siguiente:

Parte 1

- Implemente las clases **Fruta** y **Personaje** con los atributos indicados anteriormente con modificador de acceso `private`. Implemente los getters para los atributos y un método `mostrarInformacion()` para mostrar los valores de todos sus atributos. Ubique estas clases en un paquete llamado **modelo**.
- Para la clase **Fruta** implemente constructor que recibe los dos atributos
- Para la clase **Personaje** implemente dos constructores.
 - Constructor que recibe el nombre y `esPrincipal`.
 - Constructor que recibe solo el nombre.
- En la clase **Personaje** implemente el método `recolectar` que recibe una fruta. Este método aumenta la variable `puntosGanados` del personaje. Si es el personaje principal gana dos veces las calorías de la fruta, si no lo es, gana solo el valor de las calorías.

Parte2

- Implemente la clase principal para crear dos personajes y las frutas
 1. Solicite el nombre del personaje principal y cree un objeto personaje con esta información
 2. Solicite el nombre del zorro y cree un objeto personaje con esta información
 3. Cree dos objetos **Fruta**, solicitando nombre y calorías por teclado al usuario.
 4. Llame al método `recolectar` del personaje principal con una de las frutas
 5. Llame al método `recolectar` del zorro con la otra fruta
 6. Muestre la información de los personajes usando el método `mostrarInformacion`

Ejemplo de ejecución

```
Ingrese nombre del personaje principal:Joaquin
Ingrese nombre del zorro:Maxi
Ingrese nombre de la fruta 1:manzana
Ingrese calorías de la fruta 1:20
Ingrese nombre de la fruta 2:naranja
Ingrese calorías de la fruta 2:50
Personaje(nombre=Joaquin, esPrincipal=true, puntosGanados=40)
Personaje(nombre=Maxi, esPrincipal=false, puntosGanados=50)
```