

Examen final B
Fundamentos de programación orientada a objetos

Roles en un Videojuego

Objetivo: Implementar un sistema de roles para personajes usando herencia múltiple, resolviendo ambigüedades y usando clases abstractas.

Descripción:

1. Crea las clases base:
 - Guerrero:
 - Método: atacarConEspada().
 - Mago:
 - Método: lanzarHechizo().
 - NPC:
 - Método: hablar() (retorna string).
2. Define las clases derivadas:
 - Archimago (hereda de Mago y Guerrero):
 - Método propio: usarHechizoEspada().
 - JugadorHibrido (hereda de Guerrero y NPC).

Preguntas teóricas:

- Si Guerrero y NPC tienen un método mostrarEstado(), ¿cómo se resuelve la ambigüedad en JugadorHibrido?
- Propón una **clase abstracta** Personaje con métodos virtuales puros (moverse(), recibirDano()). ¿Cómo afecta esto a las clases derivadas?