

## Guía de actividades Unidad 7

- 1) Cree una Clase Dragon que tenga un atributo privado llamado **edad**, este llevará la cuenta de los años del dragon.
- 2) Modifique la Clase Dragon de manera que el objeto se instancie por defecto con 500 años a menos que se especifique una edad distinta en su creación.
- 3) Agregue al Dragon una variable que determine la cantidad de fuego que puede lanzar, esta es proporcional a la edad (debe tener en cuenta esto a la hora de crear el Dragon). La proporción es 1 año -> 1 unidad de fuego.
- 4) Agregue al Dragón un método que permita lanzar fuego por su boca. Cada vez que lo haga debe disminuir las unidades de fuego en 10. (Si estas llegan a 0 el Dragon ya no puede lanzar fuego).
- 5) Siempre que el Dragon dispara fuego 5 veces crece su capacidad de producir fuego en 60 unidades. Para ello agregue un método que realice esto ¡Pero ojo! Este método no puede ser llamado directamente por el Dragon, sino que se debe invocar internamente por algún otro método (por ejemplo, el de disparar fuego).

Al finalizar esta guía debe tener una clase con al menos un atributo, un método público y un método privado.