OSOS INFORMATION OF THE THROUGH OF T

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Parcial Ejemplo 2024

Desarrolle una simulación de un juego de cartas de fútbol con 3 tipos de cartas diferentes:

• Bronce especial:

- Esta carta tiene los siguientes atributos: nombre, club, país, habilidad especial, velocidad, tiro, regate, defensa, pase y físico.
- Al crear un objeto de este tipo, se deberá ingresar: nombre, equipo, país y una habilidad especial.
- La carta debe ser capaz de mostrar (imprimir) su habilidad especial, nombre, equipo, país, velocidad, tiro, regate, defensa, pase y físico.
- Debe poder asignar los valores numéricos de velocidad, tiro, regate, defensa, pase y físico con un valor aleatorio en el rango de 49 a 65, y a cada valor generado se le sumarán 2 puntos.
- o La carta podrá calcular su química, que se determinará de la siguiente forma:
 - Si el país favorito y el equipo favorito de la clase plantilla coinciden con los de la carta, la química será 100.
 - Si solo uno de ellos coincide, la química será 80.
 - Si ninguno coincide, la química será 0.

• Oro:

- Esta carta tiene los atributos: nombre, club, país, velocidad, tiro, regate, defensa, pase y físico.
- Al crear un objeto de este tipo, se deberá ingresar: nombre, equipo y país.
- La carta debe ser capaz de mostrar su nombre, equipo, país, velocidad, tiro, regate, defensa, pase y físico.
- Debe poder asignar los valores numéricos de velocidad, tiro, regate, defensa, pase y físico con un valor aleatorio en el rango de 74 a 90, y a cada valor generado se le sumarán 5% sobre el base.
- La química se calculará igual que en la carta "Bronce Especial".

Especial:

- Esta carta tiene los atributos: nombre, club, país, una lista de habilidades especiales, velocidad, tiro, regate, defensa, pase y físico.
- o Al crear un objeto de este tipo, se deberá ingresar: nombre, equipo, país.
- La carta debe ser capaz de mostrar su nombre, equipo, país, velocidad, tiro, regate, defensa, pase, físico y sus habilidades especiales.
- Debe poder asignar los valores numéricos de velocidad, tiro, regate, defensa, pase y físico con un valor aleatorio en el rango de 89 a 99, y a cada valor generado se le sumarán 2% sobre el base, no superando el máximo de 99.
- La química siempre será 100.



PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Parcial Ejemplo 2024

Se deberán crear dos plantillas, las cuales tendrán los siguientes atributos: usuario (propietario del equipo), país favorito, equipo favorito, y un plantel de 11 cartas.

- Al crear una plantilla, se ingresarán todos estos datos **excepto** el plantel, el cual se construirá mediante un método que permita agregar cartas (jugadores) a la plantilla.
- El equipo debe ser capaz de calcular su química total y mostrar (imprimir) la conformación del plantel.

Para probar el funcionamiento, se contará con las siguientes listas:

- Lista de habilidades especiales: Ataque, Pase, Defensa.
- Lista de clubes: Arsenal, Montevideo City Torque, Inter Miami, Manchester City.
- Lista de países: Argentina, Inglaterra, Holanda, Japón.

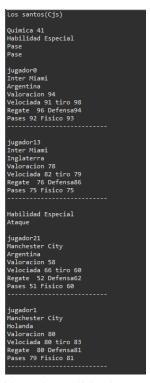
Se crearán 22 cartas de forma aleatoria utilizando estas listas para asignar clubes, países y habilidades especiales. Las cartas se almacenarán en una lista que se desordenará aleatoriamente, y se distribuirán en dos planteles (uno para cada equipo). Finalmente, se imprimirá la conformación de ambos equipos.

Ejemplo de salida de la consola:



PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Parcial Ejemplo 2024



Nota: La salida de consola debe ser similar al ejemplo en el ordenamiento de los textos.