

cp11 - Más recursión, con algo de polimorfismo
Curso 2023-2024

Me: *explains polymorphism*

Friend: So the subclass the same thing as the superclass?

Me:



Palíndromo

Implemente una función recursiva que reciba un *string* y analice si este es palíndromo.

Suma decreciente

Implemente un método que reciba un entero n y muestre en la consola todas las secuencias distintas de enteros positivos que suman n .

Por ejemplo, para $n = 4$, debe mostrar:

4
31
22
211
13
121
112
1111

Suma decreciente

Implemente un método que reciba un entero n y muestre en la consola todas las secuencias no crecientes de enteros positivos que suman n .

Por ejemplo, para $n = 4$, debe mostrar:

4
31
22
211
1111

Dígitos

Implemente un método que reciba un entero n y muestre en la consola todos los números decimales de n dígitos cuyos dígitos son estrictamente crecientes.

Por ejemplo, para $n = 2$, debe mostrar:

01 02 03 04 05 06 07 08 09 12 13 14 15 16 17 18 19 23 24 25 26 27 28 29 34 35
36 37 38 39 45 46 47 48 49 56 57 58 59 67 68 69 78 79 89

Pokemons

Implemente una clase Pokemon que tenga una propiedad Hp y otra Atk. Además, debe contar con un método Fight que reciba otra instancia de Pokemon. La salud del Pokemon recibido debe disminuir en una cantidad igual al ataque del Pokemon que ejecutó el ataque. Luego, el pokemon atacado debe ejecutar también su ataque sobre el pokemon atacante. Los ataques solo se detendrán cuando la salud de uno de los dos Pokemon llegue a cero.

Implemente las clases Charmander, Bulbasaur y Squirtle que tengan diferentes ataques (usted decide cuál le gusta más) y hereden de la clase Pokemon. Luego, que corra la sangre...

Queda propuesto agregar una propiedad Type a la clase Pokemon que de bonificaciones o penalizaciones a los daños en batalla de acuerdo al tipo propio y el tipo enemigo.