

Universidad Autónoma de Baja California

Grupo: 541

Docente:

J. REYES JUAREZ RAMIREZ



Alumno:

Landa Luna Edgar Miguel 1263337

Programación orientada a objetos

Harry Potter

Fecha de entrega: 20-octubre-2020

1. Menú

```

|-----|
| Seleccione una opcion |
|-----|
| 1.-Ingresar Criatura Magica |
|-----|
| 2.-Ingresar Muggle |
|-----|
| 3.-Ingresar Mago o bruja |
|-----|
| 4.-Mostrar Criatura Magica |
|-----|
| 5.-Mostrar Muggle |
|-----|
| 6.-Mostrar Mago o bruja |
|-----|
| 7.-Salir |
|-----|
| ☐ |

```

2. Opción 1: Criatura mágica

```

Nombre: : Dobby
Especie: : Elfo Domestico
Genero: : Masculino
Estado: : Vivo
Clasificaion: : X
Habilidad: : Invisivilidad
Habitad: : Ciudad
Desea continuar y/n
☐

```

3. Opción 2: Muggle

```

Nombre: : Vermon
Especie: : Muggle
Genero: : Masculino
Estado: : Vivo
Nivel Magico: :
Ø
Ocupacion: : Director de Grunnings
Rol: : Tio de harry
Desea continuar y/n
☐

```

4. Opción 3: Mago o bruja

```
Nombre: : Harry
Especie: : Mago
Genero: : Masculino
Estado: : Vivo
Nivel Magico: :
6
Ocupacion: : Estudiante
Rol: : Protagonista
Subespecie: : Mago
Resistencias: : Fuego
Habilidades: : Ofensivas y defensivas
Tipo de mago: : Auror
Casa: : Grifindor
Estatus de Sangre: : Mestiza
Varita: : Pino
Desea continuar y/n
■
```

5. Opción 4,5,6: Mostrar las anteriores

```
Nombre: Dobby
Especie: Elfo Domestico
Genero: Masculino
Estado: Vivo
Clasificaiion: X
Habilidad: Invisivilidad
Habitad: Ciudad
Desea continuar y/n
■
```

```
Nombre: Vernon
Especie: Muggle
Genero: Masculino
Estado: Vivo
Nivel Magico: 0
Ocupacion: Director de Grunnings
Rol: Tio de harry
Desea continuar y/n
```

```
Nombre : Harry
Especie : Mago
Genero : Masculino
Estado : Vivo
Nivel Magico : 6
Ocupacion: Estudiante
Rol : Protagonista
Subesecie : Mago
Resistencias : Fuego
Habilidades : Ofensivas y defensivas
Tipo de mago : Auror
Casa : Grifindor
Estatus de Sangre : Mestiza
Varita : Pino
Desea continuar y/n
■
```

1. HarryPotter.java

```
import java.util.*;
import java.io.IOException;
public class HarryPotter{
    public static void main(String[] args) {
        int op;
        char resp='n';
        Menu menu = new Menu();
        Scanner sc= new Scanner(System.in);

        CriaturaMagica CM = new CriaturaMagica(" "," "," "," "," "," "," "," ");
        Humano H = new Humano(" "," "," "," "," ",0," "," ");
        Mago M = new Mago(" "," "," "," "," ",0," "," "," "," "," "," "," "," "," "," ");

        do{
            LimpiarPantalla.Limpiar();
            menu.Menu();//llamar al menu
            op = sc.nextInt();//capturar la opcion op
            switch (op) {
                case 1:
                    LimpiarPantalla.Limpiar();
                    CM.setNombre(CapturaEntrada.capturaString("Nombre: "));
                    CM.setEspecie(CapturaEntrada.capturaString("Especie: "));
                    CM.setGenero(CapturaEntrada.capturaString("Genero: "));
                    CM.setEstado(CapturaEntrada.capturaString("Estado: "));
                    CM.setClasificacion(CapturaEntrada.capturaString("Clasif
                    icaion: "));
                    CM.setHabilidad(CapturaEntrada.capturaString("Habilidad:
                    "));
                    CM.setHabitad(CapturaEntrada.capturaString("Habitad: "))
                    break;
                case 2:
                    LimpiarPantalla.Limpiar();
                    H.setNombre(CapturaEntrada.capturaString("Nombre: "));
                    H.setEspecie(CapturaEntrada.capturaString("Especie: "));
                    H.setGenero(CapturaEntrada.capturaString("Genero: "));
                    H.setEstado(CapturaEntrada.capturaString("Estado: "));
                    H.setNivelMagico(CapturaEntrada.capturaEntero("Nivel Mag
                    ico: "));
                    H.setOcupacion(CapturaEntrada.capturaString("Ocupacion:
                    "));
                    H.setRol(CapturaEntrada.capturaString("Rol: "));
```

```

        break;
    case 3:
        LimpiarPantalla.Limpiar();
        M.setNombre(CapturaEntrada.capturaString("Nombre: "));
        M.setEspecie(CapturaEntrada.capturaString("Especie: "));
        M.setGenero(CapturaEntrada.capturaString("Genero: "));
        M.setEstado(CapturaEntrada.capturaString("Estado: "));
        M.setNivelMagico(CapturaEntrada.capturaEntero("Nivel Mag
ico: "));

        M.setOcupacion(CapturaEntrada.capturaString("Ocupacion:
"));

        M.setRol(CapturaEntrada.capturaString("Rol: "));
        M.setSubespecie(CapturaEntrada.capturaString("Subespecie
: "));

        M.setResistencia(CapturaEntrada.capturaString("Resistenc
ias: "));

        M.setHabilidades(CapturaEntrada.capturaString("Habilidad
es: "));

        M.setTipo(CapturaEntrada.capturaString("Tipo de mago: ")
);

        M.setCasa(CapturaEntrada.capturaString("Casa: "));
        M.setSangre(CapturaEntrada.capturaString("Estatus de San
gre: "));

        M.setVaritas(CapturaEntrada.capturaString("Varita: "));
        break;
    case 4:
        LimpiarPantalla.Limpiar();
        System.out.println("Nombre: "+CM.getNombre());
        System.out.println("Especie: "+CM.getEspecie());
        System.out.println("Genero: "+CM.getGenero());
        System.out.println("Estado: "+CM.getEstado());
        System.out.println("Clasificaion: "+CM.getClasificacion(
));

        System.out.println("Habilidad: "+CM.getHabilidad());
        System.out.println("Habitad: "+CM.getHabitad());
        break;
    case 5:
        LimpiarPantalla.Limpiar();
        System.out.println("Nombre: "+H.getNombre());
        System.out.println("Especie: "+H.getEspecie());
        System.out.println("Genero: "+H.getGenero());
        System.out.println("Estado: "+H.getEstado());
        System.out.println("Nivel Magico: "+H.getNivelMagico());
        System.out.println("Ocupacion: "+H.getOcupacion());

```

```

        System.out.println("Rol: "+H.getRol());
        break;
    case 6:
        LimpiarPantalla.Limpiar();
        System.out.println("Nombre : "+M.getNombre());
        System.out.println("Especie : "+M.getEspecie());
        System.out.println("Genero : "+M.getGenero());
        System.out.println("Estado : "+M.getEstado());
        System.out.println("Nivel Magico : "+M.getNivelMagico());
;

        System.out.println("Ocupacion: "+M.getOcupacion());
        System.out.println("Rol : "+M.getRol());
        System.out.println("Subesecie : "+M.getSubespecie());
        System.out.println("Resistencias : "+M.getResistencia());
;

        System.out.println("Habilidades : "+M.getHabilidades());
        System.out.println("Tipo de mago : "+M.getTipo());
        System.out.println("Casa : "+M.getCasa());
        System.out.println("Estatus de Sangre : "+M.getSangre());
;

        System.out.println("Varita : "+M.getVaritas());
        break;
    case 7:
        System.exit(0);
        break;
    default:
        break;
}
System.out.println("Desea continuar y/n");///pregunta si desea c
ontinuar
    resp = sc.next().charAt(0);/// capturar respuesta
}while(resp!='n');
}
}
class LimpiarPantalla {
    public static void Limpiar() {
        try {
            new ProcessBuilder("cmd", "/c", "cls").inheritIO().start().waitF
or();
        } catch (Exception e) {
            /*No hacer nada*/
        }
    }
}
}

```

2. Menu.java

```
class Menu{
    public static void Menu(){
        System.out.println("|-----|");
        System.out.println("|           Seleccione una opcion           |");
        System.out.println("|-----|");
        System.out.println("|           1.-Ingresar Criatura Magica           |");
        System.out.println("|-----|");
        System.out.println("|           2.-Ingresar Muggle           |");
        System.out.println("|-----|");
        System.out.println("|           3.-Ingresar Mago o bruja           |");
        System.out.println("|-----|");
        System.out.println("|           4.-Mostrar Criatura Magica           |");
        System.out.println("|-----|");
        System.out.println("|           5.-Mostrar Muggle           |");
        System.out.println("|-----|");
        System.out.println("|           6.-Mostrar Mago o bruja           |");
        System.out.println("|-----|");
        System.out.println("|           7.-Salir           |");
        System.out.println("|-----|");
    }
}
```

3. Ser.java

```
class Ser{
    String nombre, especie, genero, estado;

    public Ser(String nombre, String especie, String genero, String estado){
        this.nombre=nombre;
        this.especie=especie;
        this.genero=genero;
        this.estado=estado;
    }
    public void setNombre(String nombre){
        this.nombre=nombre;
    }
    public void setEspecie(String especie){
        this.especie=especie;
    }
    public void setGenero(String genero){
        this.genero=genero;
    }
    public void setEstado(String estado){
        this.estado=estado;
    }
}
```

```

    public String getNombre(){
        return nombre;
    }
    public String getEspecie(){
        return especie;
    }
    public String getGenero(){
        return genero;
    }
    public String getEstado(){
        return estado;
    }
}

```

4. Humano.java

```

class Humano extends Ser{
    String ocupacion,rol;
    int nivelMagico;

    public Humano(String nombre, String especie, String genero, String estado,int nivelMagico, String ocupacion, String rol){
        super(nombre,especie,genero,estado);
        this.nivelMagico=nivelMagico;
        this.ocupacion=ocupacion;
        this.rol=rol;
    }

    public void setNivelMagico(int nivelMagico){
        this.nivelMagico=nivelMagico;
    }
    public void setOcupacion(String ocupacion){
        this.ocupacion=ocupacion;
    }
    public void setRol(String rol){
        this.rol=rol;
    }
    public int getNivelMagico(){
        return nivelMagico;
    }
    public String getOcupacion(){
        return ocupacion;
    }
    public String getRol(){
        return rol;
    }
}

```


5. Mago.java

```
class Mago extends Humano{
    String subespecie,resistencia,habilidades,tipo,casa,sangre,varitas;
    public Mago(String nombre, String especie, String genero,String estado,int nivelMagico, String ocupacion,String rol, String subespecie, String resistencia,String habilidades, String tipo , String casa,String sangre, String varitas){
        super(nombre,especie,genero,estado,nivelMagico,ocupacion,rol);
        this.subespecie=subespecie;
        this.resistencia=resistencia;
        this.habilidades=habilidades;
        this.tipo=tipo;
        this.casa=casa;
        this.sangre=sangre;
        this.varitas=varitas;
    }
    public void setSubespecie(String subespecie){
        this.subespecie=subespecie;
    }
    public void setResistencia(String resistencia){
        this.resistencia=resistencia;
    }
    public void setHabilidades(String habilidades){
        this.habilidades=habilidades;
    }
    public void setTipo(String tipo){
        this.tipo=tipo;
    }
    public void setCasa(String casa){
        this.casa=casa;
    }
    public void setSangre(String sangre){
        this.sangre=sangre;
    }
    public void setVaritas(String varitas){
        this.varitas=varitas;
    }
    public String getSubespecie(){
        return subespecie;
    }
    public String getResistencia(){
        return resistencia;
    }
    public String getHabilidades(){
        return habilidades;
    }
}
```

```

    }
    public String getTipo(){
        return tipo;
    }
    public String getCasa(){
        return casa;
    }
    public String getSangre(){
        return sangre;
    }
    public String getVaritas(){
        return varitas;
    }
}

```

6. CriaturasMagicas.java

```

class CriaturaMagica extends Ser{
    String clasificacion,habilidad,habitad;

    public CriaturaMagica(String nombre, String especie, String genero, String estado, String clasificacion, String habilidad, String habitad){
        super(nombre,especie,genero,estado);
        this.clasificacion=clasificacion;
        this.habilidad=habilidad;
        this.habitad=habitad;
    }

    public void setClasificacion(String clasificacion){
        this.clasificacion=clasificacion;
    }
    public void setHabilidad(String habilidad){
        this.habilidad=habilidad;
    }
    public void setHabitad(String habitad){
        this.habitad=habitad;
    }
    public String getClasificacion(){
        return clasificacion;
    }
    public String getHabilidad(){
        return habilidad;
    }
    public String getHabitad(){
        return habitad;
    }
}

```

7. CapturaEntrada.java

```
import java.util.*;

class CapturaEntrada{
    public static float capturaFloat(String msg){
        Scanner sc= new Scanner(System.in);
        System.out.print(""+ msg + ": ");
        return(sc.nextFloat());
    }

    public static String capturaString(String msg){
        Scanner sc= new Scanner(System.in);
        System.out.print(""+ msg + ": ");
        return(sc.nextLine());
    }

    public static int capturaEntero(String msg){
        Scanner sc =new Scanner(System.in);
        System.out.println(""+ msg + ": ");
        return(sc.nextInt());
    }
}
```

Diagrama del mundo de Harry Potter

