

POO: HERENCIA, POLIMORFISMO E INTERFACES

Ejercicio Juego “Piedra, Papel o Tijera”: Proyecto Juego aplicando los temas vistos

Realiza un juego en C# que contenga 2 clases: PPT (clase padre), Iniciar y una interface: ppt.

Agustín está aburrido, se le ocurre jugar un clásico, “Piedra, Papel o Tijera”, pero se le ocurre jugarlo de manera moderna y diferente, así que requiere un programa basado en este juego, que le permita hacer puntos de acuerdo a su selección.

La clase padre PPT: tiene los atributos privados de posicionOriginalPlayer1, posicionOriginalPlayer2, movimientos Manos, tiempo Selección, tiempo Total Juego, movimiento Arriba y gane Actual, con un constructor.

Además, un método abstracto que se implementará únicamente en la clase Iniciar y que este mismo método estará definido en la interface.

La clase hija sobrescribirá el método de su clase padre llamada PPT y que también estará definida en la interface, solo la clase hija tendrá una única implementación, que también tendrá código al dar valores a los objetos del formulario y debe de cumplir lo siguiente:

- Las selecciones estarán de acuerdo a los colores de fondo.
- Tendrá un tiempo en total que, si selecciona muy tarde, el juego terminará y deberá mostrarle los puntos obtenidos y establecer un sonido de juego terminado.
- Tendrá un contador de puntos, que se le aumentarán al seleccionar correctamente.
- Tendrá imágenes de manos que cambiarán al paso del juego y que de estas dependerán de la selección.
- Al elegir el rojo, y si es correcto, deberá establecer un sonido de puntos, de lo contrario un sonido de error (esto al igual que en las otras dos opciones: empate y azul).

Elabora un juego en WindowsForm que permita seleccionar el color dependiendo que la mano pone: piedra, papel o tijera, que le muestre el tiempo que tiene para elegir la opción y también que le muestre los puntos que lleva.