

Paradigmas de programación – Clase N°3

Profesor: Franco Balich

Ejercicios de clase

7) Juego de la moneda con Objetos.

8) Calculadora básica con Objetos.

9) Hacer un clicker con Objetos.

10) Duelo de suerte con Objetos.

11) Juego de cartas con Objetos.

12) Simulador de personaje con Objetos.

Se debe modificar los diferentes programas que hicimos hasta ahora para que usen de alguna manera lo visto de programación orientada a objetos durante la clase de hoy.