

Paradigmas de programación – Clase N°4

Profesor: Franco Balich

Ejercicios de clase

Pistas para estos ejercicios:

- Usar `Interaction.InputBox()`;
- Poner en práctica la sobreescritura
- Diferenciar sobrecarga de sobreescritura
- Sobrescribir el método `ToString`

13) Simulador de creación de personaje

Se debe crear un simulador con Windows Form en donde el usuario pueda configurar diferentes valores de su personaje, los cuales son:

- Nombre
- Edad
- Altura
- Profesión
- Hobbies

En la interfaz de usuario debe estar la imagen del personaje y dos botones, uno para mostrar un mensaje con un texto mostrando toda la información del personaje y otro para eliminar el personaje.

Requisitos: Usar un constructor y un finalizador.

14) Simulador de inventario

Se debe crear un simulador con Windows Form en donde se pueda simular el inventario de un juego.

Ejemplo de clases a usar:

- *Cofre o Inventario*
- *Item*
- Espada
- Pico
- Mesa
- Cama

Agregar un botón que muestre el nombre de los ítems almacenados.

Requisitos: Usar una clase anidada.

15) Simulador de ciudad

Se debe crear un simulador con Windows Form en donde se simule una ciudad que contenga diferentes construcciones.

Ejemplo de clases a usar:

- *Ciudad*
- Construcción
- Calle
- Monumento

Agregar un botón que muestre la cantidad de cada tipo de construcciones que tiene la ciudad.

Requisitos: Usar clases anidadas y constructores.