



## Ejercicio 1

### Volando sobre las Líneas de Nazca

Un turista que está fascinado con las Líneas de Nazca organiza un paseo con sus amigos y para animarlos necesita desarrollar un programa que simule la elección de la nave en la que realizará el vuelo sobre las líneas de Nazca.

Los aviones son los siguientes **ASCII Art**

<pre>-----  \  ( )  /   . /  \ .</pre>	<pre>          -----0-----                            </pre>	<pre>          -----(*)-----       o/  \o</pre>
<pre>          -----( )-----   !       !       !</pre>	<pre>          -----&lt;*&gt;-----       o  o  o</pre>	<pre>      .   ----- -----       \  (*) /       o/  \o</pre>
<pre>          ---=0=---</pre>	<pre>      \  . /   -----(*)-----   .</pre>	<pre>      -----      _ \  \ _  _ /      &lt;[  _ \  \ _  _ &lt;    </pre>

El programa debe contemplar la herencia de clases y una clase que controle los aviones que serán elegidos por el turista. Además, el programa debe simular el paseo sobre las líneas de nazca con la nave elegida por el turista. Para ello puede utilizar un menú de opciones

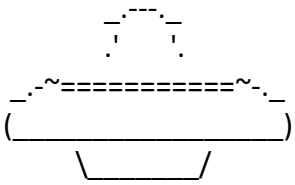
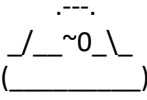
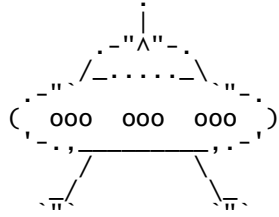


## Ejercicio 2

### Invasión

Los ovnis pueden ser de 3 razas diferentes y cada raza tiene objetos voladores de diferente tipo.

### ASCII Art

 <b>raza alfa</b>	 <b>raza beta</b>	 <b>raza gamma</b>
---	---	--

Se le solicita que elabore un programa utilizando POO que muestre en pantalla la aparición de ovnis moviéndose en sentido vertical de arriba hacia abajo.

- ¡Al ejecutar el programa solo aparece el mensaje “comienza la invasión...!!!” al centro de la pantalla
- Al presionar la tecla “A” debe aparecer una nave de la raza alfa en el extremo izquierdo superior
- Por cada dos naves alfa debe aparecer una nave beta al centro en la parte superior
- Por cada dos naves beta debe aparecer una nave gamma al extremo derecho superior
- Si en la pantalla se muestran 20 naves entonces debe aparecer el mensaje “Hemos sido invadidos...” al centro de la pantalla.

Cada nave que aparece descendiendo en forma vertical y al llegar al límite inferior de la pantalla debe desaparecer.