#import <Foundation/Foundation.h>

@interface Persona:NSObject

@end

@implementation Persona

@end

@interface Jugador:Persona{

int numero;

}

-(void)ponleNumero:(int)n;

-(void)imprimeNumero;

-(id)init;

-(id)initConNumero:(int)n;

@end

@implementation Jugador

-(void)ponleNumero:(int)n{

numero=n;

}

-(void)imprimeNumero{

NSLog(@"El numero es %d",numero);

}

-(id)init{

return [self initConNumero:4];

}

-(id)initConNumero:(int)n{

self=[super init];

if(self){

numero=n;

}

return self;

}

@end

int main (int argc, const char \* argv[])

{

NSAutoreleasePool \* pool = [[NSAutoreleasePool alloc] init];

Jugador \*j=[[Jugador alloc]init];

Jugador \*jj=[[Jugador alloc]initConNumero:8];

// [j ponleNumero:5];

[j imprimeNumero];

[jj imprimeNumero];

[pool drain];

return 0;

}