Jorge Flores Escalante

10440969

main.m————————————-

#import <Foundation/Foundation.h>

#import "juego.h"

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

{

@autoreleasepool {

// insert code here...

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

[j imprime];

}

return 0;

}

juego.h————————————-

#import <Cocoa/Cocoa.h>

#import <Foundation/Foundation.h>

@interface juego : NSObject{

int nj;

NSString \*tipo;

float timea;

NSString \*nombrejuego;

}

-(id)init;

-(id)initConNumeros:(int)num yeste:(int)tiempo;

-(id)initConLetras:(NSString\*)tipode yesta:(NSString\*)nombredejuego;

-(id)initconnumeros:(int)num yeste:(int)timmpo yconletras:(NSString\*)tipode yesta:(NSString\*)nombredejuego;

-(void)imprime;

@end

juego.m——————————————-

#import "juego.h"

@implementation juego

-(id)init{

return [self initconnumeros:1 yeste:5.0 yconletras:@"cartas" yesta:@"poker"];

}

-(id)initConNumeros:(int)num yeste:(int)tiempo{

return [self initconnumeros:num yeste:tiempo yconletras:@"cartas" yesta:@"poker"];

}

-(id)initConLetras:(NSString \*)tipode yesta:(NSString \*)nombredejuego{

return [self initconnumeros:1 yeste:5.0 yconletras:tipode yesta:nombredejuego];

}

-(id)initconnumeros:(int)num yeste:(int)tiempo yconletras:(NSString \*)tipode yesta:(NSString \*)nombredejuego{

id obj=[super init];

if(obj){

nj=num;

timea=tiempo;

tipo=tipode;

nombrejuego=nombredejuego;

}

return obj;

}

-(void)imprime{

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

NSLog(@"El tipo de juego es %@",tipo);

NSLog(@"El tiempo aprox es %f",timea);

NSLog(@"El nombre del juego es %@",nombrejuego);

}

@end