

1-Creamos la clase MASCOTA.

Al constructor le pasaremos el nombre.

PROPIEDADES

Nombre

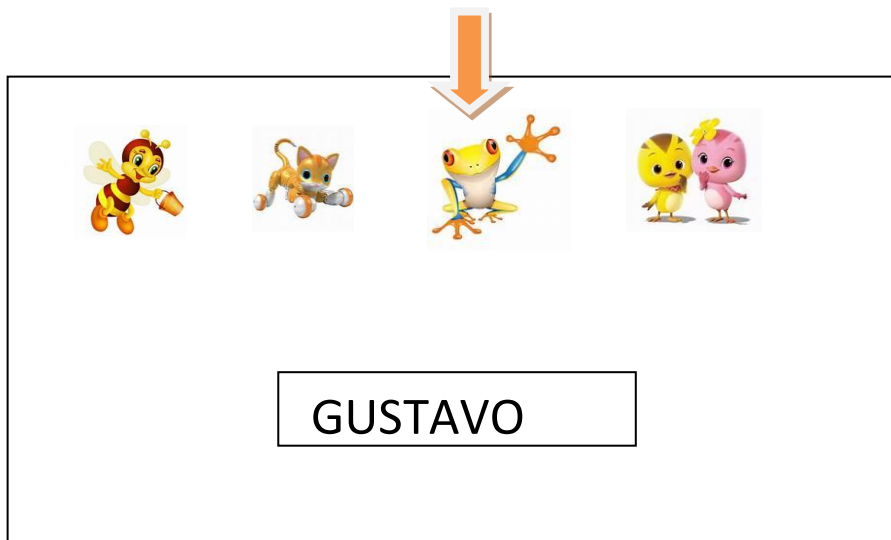
Imagen

2-Creamos un formulario para crear objetos MASCOTA.

El formulario tiene una caja de texto para meter el nombre y un elemento de tipo File para meter la imagen.

3-Añadimos un botón MOSTRAR que al pulsarlo nos aparecen las imágenes de las Mascotas que he creado.

4-Pasamos el ratón por cualquiera de ellas y en una label aparecerá el nombre de la mascota que he elegido.



1-Añadimos la propiedad HAMBRE a la clase .

2-Añadimos la propiedad TOPE a la clase

2. Retocamos el formulario para introducir el valor de HAMBRE , que será un número y dependiendo de cada mascota llegará hasta un tope , si pasa a ese tope la mascota muere. El estado perfecto es cero.

3- Añadimos el método COMER a la clase , que lo que hará será sumar de 1 en 1 a la propiedad HAMBRE.

4-Cuando la mascota muere se elimina del array de objetos.

Retocamos la información de la pantalla anterior, ahora si hacemos click en alguna mascota será que le estamos dando de comer.

Al lado de la etiqueta con su nombre aparecerá también el hambre que tiene, y según vayamos dándole de comer se va reflejando.

