

Nombre y apellidos: _____ **Grupo C2**

A) Java. Para realizar las tareas que se indican a continuación debes disponer del proyecto en Java desarrollado en la práctica 1.

1. Crea una clase llamada **Mago** con atributos (variables de instancia):
 - **nombre** (String),
 - **poder** (enumerado con valores INVISIBLE, CAMBIANTE, VOLADOR) y
 - **monstruoAmigo** (Monster)y variable de clase **totalMagos** (int)
2. Crea un constructor con tantos parámetros como variables de instancia tiene la clase **Mago**. El constructor debe incrementar en uno la variable de clase **totalMagos** para saber en cada momento cuántos magos se han creado
3. Crea el método para serializar un objeto de la clase **Mago** (toString)
4. Define en el main de PruebaNapakalaki las variables **panoramix**, **merlin**, **hoz** y haz que apunten a los siguientes tres magos que debes crear:
 - Panoramix: mago cambiante y amigo del monstruo en la posición 1 de la lista **monstruos**
 - Merlín: mago invisible y amigo del monstruo en la posición 2 de la lista **monstruos**¹
 - Hoz: mago volador y amigo del monstruo en la última posición de la lista **monstruos**
5. Crea ahora en el main de PruebaNapakalaki un arrayList **magos** que contenga sólo los magos Merlín y Hoz que has creado, usando una única sentencia
6. Por último, escribe en el main de PruebaNapakalaki una sentencia para mostrar la lista de magos y otra para mostrar el total de magos que has creado

B) Ruby. Para realizar las tareas que se indican a continuación debes disponer del proyecto en Ruby desarrollado en la práctica 1.

1. Realiza, adaptándolas a Ruby, las mismas tareas especificadas en el apartado A de Java. Adapta también los nombres de atributos y métodos para que sigan las normas de buena praxis para Ruby. Ten en cuenta que *attr_reader* no vale para variables de clase. Por tanto, debes crear un método de clase para consultar la variable de clase **total_magos**

C) Documento a entregar

Un fichero zip con el proyecto Java completo y otro fichero zip con el proyecto Ruby completo. Le puedes poner el nombre que quieras a cada fichero

D) Forma de entrega: Sube a SWAD los dos ficheros. Para ello usa la pestaña “Evaluación”, enlace “Mis trabajos”, zona de “Actividades”. Hazlo antes de que termine el plazo de tiempo indicado para ello (30 MINUTOS)

¹ Para recuperar el elemento de un ArrayList (Java) o un Array (Ruby) que ocupa la posición *i* puedes utilizar el método *get(i)* en Java y *at(i)* en Ruby