

# Clase: Puntaje

La clase Puntaje permite generar un objeto que contará puntos por cada barril saltado y al llegar a cumplir el objetivo. También se encarga de mostrar dicha información en pantalla.

## VARIABLES

```
private int puntos;
```

## MÉTODOS \*

- **Constructor** (No requiere parámetros adicionales)

Asigna el puntaje en cero.

- **saltarbarril** (No requiere parámetros adicionales)

Suma quince puntos al puntaje actual

- **ganar** (No requiere parámetros adicionales)

Suma cien puntos al puntaje actual

- **dibujar** (Debe recibir el entorno como parámetro)

Esta función muestra en pantalla la cantidad de puntos en el extremo superior derecho de la pantalla.

<sup>1</sup> (\*) A excepción que se indique lo contrario, los métodos reciben una variable de tipo **Entorno** y que debe ser la instancia creada por la clase **Juego**.