

Introducción a la Programación de Videojuegos

Práctica 8

Ejercicio 1

- Crear una clase que representará a un personaje en la consola. El diagrama de la clase debe ser el siguiente:

Character
Private:
<ul style="list-style-type: none">• <i>int</i> x• <i>int</i> y• <i>ConsoleColor</i> color• <i>static int</i> activeInstances
Public:
<ul style="list-style-type: none">• <i>Character</i> (<i>int</i> x, <i>int</i> y, <i>ConsoleColor</i> color)• <i>void</i> Show ()• <i>void</i> Hide ()• <i>int</i> GetX ()• <i>int</i> GetY ()• <i>void</i> Delete ()• <i>static int</i> GetActiveInstances ()

- Dibujar un marco en el interior de la consola.
- Crear un arreglo de cinco objetos de la clase que representa al personaje.
- Cada vez que se presione *enter*, crear a un nuevo personaje dentro del arreglo, usando una posición aleatoria y un color diferente según la posición en el arreglo (por ejemplo, verde si está en la primera posición, rojo si está en la segunda, etc.).
- Mostrar a los personajes a medida que se crean en las coordenadas de la consola (fila y columna) correspondientes, dibujando una combinación de símbolos que formen al personaje.
- Hacer que si se presiona la tecla numérica correspondiente a la posición del personaje en el arreglo, se elimine ese personaje (solamente si fue creado).

- Mostrar en la esquina inferior izquierda de la consola un texto con la cantidad de personajes activos, el cual se debe actualizar cada vez que creamos o borramos a un personaje (usar el método estático de la clase para sacar ese dato).