

Ejercicio de Clases 3– Programación

Partiendo de la clase adjunta a la práctica “Jugador”, añade a la clase los siguientes elementos:

Constructores Getters y Setters

1. Crea el constructor vacío.
2. Crea un constructor con su nombre, apellidos y provincia.
3. En una clase Main, crea un objeto de tipo Jugador utilizando el constructor con todos sus atributos y llámalo “jugon”.
4. Modifica el nombre del jugador “jugón” por uno pedido al usuario.
5. Modifica los puntos por partido del objeto “jugón” por 0 ppp.
6. Muestra en la consola el nombre, apellidos y los puntos por partido del objeto jugón.

Métodos

7. Crea un método que devuelva el nombre y apellidos del jugador en un String.
8. Crea un método que devuelva la eficiencia del jugador. Eficiencia : puntos + asis+ reb+ tap + mates – per- faltas.
9. Crea un método llamado “canaston” que muestre en pantalla el sonido típico del jugador cuando mete canasta. <https://www.centronelson.org/wp-content/uploads/2022/11/chof.mp3>
10. Crea un método llamado “esCrack” que devuelva en un booleano si el jugador es un Crack o no. Se considera que el jugador es un crack cuando mete más de 30 puntos por partido