

1. Dentro de un proyecto de tipo Consola, agregar una clase propia llamada Héroe, y definirla de la siguiente manera:

```
class Heroe  
string nombre;  
string poder;  
int nivelFuerza;  
bool esAyudante;
```

- a. Todos los atributos deben ser privados, crear métodos set para todos.
  - Validar que las cadenas no estén vacías antes de asignarlas.
  - Validar que los enteros no sean negativos antes de asignarlos.
- b. Método constructor que reciba todos los parámetros menos el atributo esAyudante, para determinar este último utilizar el atributo nivelFuerza, si este es menor a 50 esAyudante deberá ser inicializado en true.
- c. Metodo HeroeToString(), deberá retornar una cadena con los datos del personaje.
- d. Instanciar 3 héroes en el main, mostrarlos por consola.

## **2. Partiendo del ejercicio anterior, agregar la clase Universo:**

```
class Universo  
int cantidadHeroes;  
Heroe[] heroes;
```

El método constructor de la clase Universo solo recibe por parámetro el entero cantidadHeroes, utilizarlo para instanciar el array de Héroes.

- a. Método estático AgregarHeroe, el mismo recibirá un objeto de tipo Héroe y lo asignará en la primera posición libre del array heroes, validar también que no se exceda el límite representado por cantidadHeroes.
- b. Método estático Enfrentar, el mismo debe recibir dos ints *randoms* y retornar un string.
  - Ambos enteros representan posiciones en el array de héroes.
  - Se debe validar que estos enteros no sean negativos, ni más grandes que el tamaño del array
  - Obtener ambos objetos representados en estas posiciones, si alguno de los dos es ayudante, se lo va a considerar perdedor. En caso de que ambos sean ayudantes o no ayudantes, determinar el ganador basándose en el atributo nivelFuerza.
  - El método retorna el nombre del Heroe ganador (modificar la clase Heroe para tener visibilidad del atributo nombre desde otra clase, generando su respectivo método get).
  - En caso de que ambos niveles de fuerza sean iguales, el método Enfrentar retornara "empate".

**Agregar al Program el código necesario para probar la nueva clase Universo.**