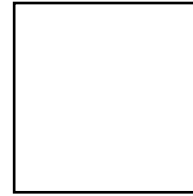


Examen de Programación I

II unidad



NOTA

Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

Hora de inicio: \_\_\_\_\_

**Realice los siguientes ejercicios:**

Realiza clase llamada 'Personaje' para representar a un personaje de un videojuego con atributos como 'nombre', 'fuerza', 'inteligencia', 'defensa' y 'vida'. La clase debe tener un constructor para inicializar estos atributos. Implementa métodos para que el personaje suba de nivel, verifique su estado de vida y permita que el personaje muera. Crea una instancia de la clase con valores iniciales y realiza operaciones para mostrar y modificar sus atributos. (8ptos)

Realizar una clase llamada Cuenta que tenga un atributo llamado titular y dos atributos igualados a 0 llamados dinero y movimiento los cuales deben estar encapsulados, luego crea un método depositar que te pida ingresar un monto para sumarlo a la variable dinero, posteriormente crea un método retirar que realice la acción de retirar el dinero almacenado en la variable dinero y por ultimo un método que imprima el movimiento realizado más la cantidad de dinero restante (8ptos)

Define una clase base llamada Vehículo con atributos como marca y modelo. Luego, crea una subclase llamada Coche que herede de Vehículo y tenga un atributo adicional, como el número de puertas. (4 ptos)