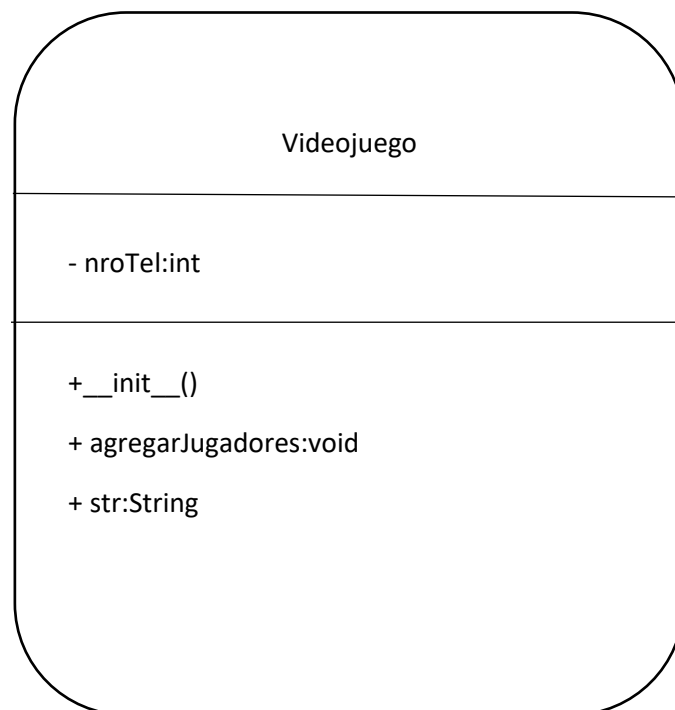


Ejercicio 2. Sea la clase Videojuego que tenga los atributos nombre, plataforma, cantidad de jugadores. Se pide:

- a) Instanciar al menos 2 videojuegos
- b) Sobrecargar el constructor 2 veces
- c) Sobrecargar el método agregarJugadores() para: agregar solo un jugador, y agregar numero de jugadores según una cantidad ingresada por teclado.

Diagrama UML



Prueba de corrida

PYTHON

```
PS C:\Users\LENOVO\Documents\INFORMATICA\INF-121\Polimorfismo\untitled> & C:/Users/LENOVO/n.exe c:/Users/LENOVO/Documents/INFORMATICA/INF-121/Polimorfismo/untitled/Videojuego.py
Videojuego: Desconocido, Plataforma: Desconocido, Jugadores: 1
Videojuego: FIFA 23, Plataforma: Desconocida, Jugadores: 17
Videojuego: Mario Kart, Plataforma: Nintendo Switch, Jugadores: 24
PS C:\Users\LENOVO\Documents\INFORMATICA\INF-121\Polimorfismo\untitled> █
```

JAVA

```
C:\Users\LENOVO\.jdk\openjdk-24.0.1\bin\java.exe "-javaagent:C:\Program Files\JetBrains\IntelliJ IDEA Comm
-----
Videojuego 1
-----
[ el nombre del juego es: God of War, su platafomra es: Playstation, y la cantidad de jugadores es: 1 ]
-----
Videojuego 2
-----
  Ingrese el numero de jugadores que agregara:
37
[ el nombre del juego es: Mario Kart, su platafomra es: Nintendo, y la cantidad de jugadores es: 37 ]
-----
Videojuego 3
-----
  Ingrese el numero de jugadores que agregara:
70
[ el nombre del juego es: League of legends, su platafomra es: PC, y la cantidad de jugadores es: 400070 ]

Process finished with exit code 0
```