

Monstruo

Proyecto creado en el IDE NetBeans, en código Java que define una clase llamada **Monstruo**, con una serie de atributos de objeto, como atributos constantes y no constantes de clase.

Se declara también un enumerado con los valores de los colores del monstruo.

Se declara un array de tipo **Monstruo** y de tamaño 10. Las opciones que asignan un valor (3 a 7) podrán hacerlo para cualquiera de los elementos del array.

Se crean varios constructores, uno con parámetros y otro sin parámetros en el que los objetos se le asignarán valores por defecto.

Se crean una serie de métodos necesarios para obtener y modificar los atributos tanto del objeto como de la clase, como muere() o desplazarse(). En este último método se controla que no se salga de los límites establecidos en las constantes de clase.

Se crea otra clase llamada **Menu**:

Configuración de Monstruos.

=====

- 1.- Crear un nuevo monstruo sin datos.
- 2.- Crear un nuevo monstruo con datos conocidos.
- 3.- Asignar nombre a un monstruo.
- 4.- Asignar posición X a un monstruo.
- 5.- Asignar posición Y a un monstruo.
- 6.- Asignar color a un monstruo.
- 7.- Matar un monstruo.
- 8.- Mostrar por pantalla los datos de un monstruo.
- 9.- Mostrar por pantalla los datos de un monstruo aleatoriamente.
10. Mata a varios monstruos a la vez.
- 0.- Salir de la aplicación.

=====