

Ejercicio Practico N: 1

Lenguaje: C++

Crear la clase teniendo en cuenta el UML

Personaje
- nivel : int - nombre : string - vida : int
+ Personaje() + Personaje(string) + GetNombre() : string + SetNombre(string) : void + GetNivel() : int + SetNivel(int) : void + GetVida() : int + SetVida(int) : void + toString() : string + recibirDanho(int) : void

- El constructor sin parámetros debe inicializar las propiedades en los siguientes valores: nivel: 1, vida: 100 y nombre: NN
- El constructor con parámetro debe inicializar las propiedades en los siguientes valores: nivel: 1, vida: 100 y nombre igual al parámetro recibido
- Implementar los métodos de acceso y de modificación
- Implementar el toString el cual debe retornar una cadena con todas las propiedades del objeto personaje concatenadas
- El método recibir daño debe disminuir la propiedad vida en una cantidad igual al parámetro recibido.
- No hace falta hacer implementación de la clase en el main