

Quiz 03

Escriba un programa en Java que en cada ejecución cree un rectángulo imaginario, generando sus dimensiones (x, y, ancho, alto) aleatoriamente en un plano de 50x50 pixeles. No dibuje el rectángulo. Luego permita al usuario 5 intentos para disparar al rectángulo oculto. En cada intento el usuario ingresa las coordenadas (x,y) del disparo. Si el usuario acierta, se le felicita y termina el juego; de lo contrario se le indica que el disparo fue fallido. Al finalizar el juego, sea que gane o no, siempre se le indica al usuario la posición del rectángulo oculto. Ejemplo de ejecución:

```
Dispare a mi figura

Intento 1
x: 25
y: 25
Disparo fallido

Intento 2
x: 10
y: 25
Disparo fallido

Intento 3
x: 35
y: 10
Disparo fallido

Intento 4
x: 35
y: 35
Felicitades! Acerto mi rectangulo
Mi rectangulo estaba en (26,28)+(12,11)
```

Ejemplo de ejecución del programa.

Evaluación

1. [30%] Crea un rectángulo aleatorio que no exceda el plano de juego, cuyas dimensiones se almacenan como atributos estáticos de la clase.
2. [10%] Permite 5 intentos al jugador.
3. [20%] Felicita si acierta. Avisa disparos fallidos. Revela donde se encontraba el rectángulo al finalizar el juego.
4. [40%] Implementa e invoca un método `estaEnRectángulo(x,y)` que retorna `true` si el disparo (x,y) está dentro del rectángulo, `false` en cualquier otro caso.

Recuerde que la indentación, el balanceo de paréntesis y uso de identificadores significativos son siempre evaluados.