

Getters & setters

```
class Clase {
    private tipo propiedad;

    public tipo getPropiedad() {
        return this.propiedad;
    }

    public void setPropiedad(tipo propiedad) {
        this.propiedad = propiedad;
    }
}
```

try-catch

```
try {  
    // Código que manda error  
} catch (Exception e) {  
    // Manejar la excepción  
}
```

static

Proyecto: RPG

- **Historia creativa**
- **Al menos dos opciones de personaje principal**
- **Personaje principal tiene un inventario**
- **Personajes tienen vida y poder de ataque**
- **Tres objetos diferentes que el personaje pueda usar para tener algún efecto sobre él (HP, ataque, ...)**
- **Dos tipos de enemigos y un jefe final.**
- **Al final de cada pelea el personaje recibe un objeto**
- **Uso de try-catch**
- **El juego maneja entradas incorrectas del usuario**
- **Al menos 10 clases excluyendo la clase Main o App**
- **Dos clases súper (herencia)**
- **Diagrama de clases del proyecto (UML)**
- **Uso de variables estáticas**
- **Correctamente organizado en paquetes**
- **Código autodocumentado**
- **Se puede guardar y cargar el progreso del juego (Opcional)**