



Se quieren crear los personajes de un pequeño juego, 50 extraterrestres, 50 humanos y 50 máquinas, según la jerarquía de clases mostrada en la figura. El nombre de los extraterrestres será e1, e2,...,e50, y ese mismo patrón se seguirá para los humanos (h1, h2, ..., h50) y para las máquinas (m1, m2, ..., m50). Los jugadores disponen de salud (un número entero fijado en el gráfico superior para cada tipo de jugador) y de fuerza, un número entero que será fijo para los humanos, 70 puntos, y variable para las máquinas y extraterrestres (un número al azar en el rango 1-100 y 1-85 respectivamente).

Todos estos jugadores se insertarán en un array de nombre **campo**. Una vez insertados, se barajará el array (de tal forma que las posiciones de cada jugador en el array las determine el azar). A continuación, se recorrerá el **campo**, haciendo que los jugadores luchen entre sí siguiendo el siguiente orden: el 1º contra el 2º, el 3º contra el 4º, el 5º contra el 6º, etc.

Cuando un jugador lucha contra otro, se determinará quién gana el enfrentamiento (y por tanto, quita puntos de salud al otro) siguiendo esta fórmula:

```
if ( Math.random()* this.fuerza > jugador.fuerza )
{
    jugador.salud -= this.fuerza;
}
else
{
    this.salud -= jugador.fuerza;
}
```

Ten en cuenta que la función **luchar()** está en el objeto Jugador y debe ser heredada por las máquinas, extraterrestres y humanos.

El juego se visualizará en la consola del navegador tan pronto como se cargue la página. Tras una ronda de luchas, se eliminarán del **campo** aquellos jugadores que hayan muerto (salud ≤ 0), se volverá a **barajar** la posición de los jugadores que quedan y se volverá a luchar por parejas. Este proceso se repetirá hasta que sólo quede 1 jugador en el **campo**. En ese momento, el juego acabará mostrando el nombre del campeón por pantalla.