

EL CAZARRECOMPENSAS

Llegamos al gran desafío de realizar un juego, el cual va a tratar sobre un cazarrecompensas.

Este cazarrecompensas tiene como objetivo ganar batallas contra enemigos hasta juntar una determinada cantidad de oro para así, poder retirarse victorioso.

BÁSICO

1: LOOP DE COMBATE

a) Para empezar esto, el usuario va a poder ingresar la vida, el escudo y el daño del jugador. Por el otro lado, se va a poner como contrincante un enemigo con valores de vida, escudo y daño random (preferentemente menores a los del jugador).

Una vez definidos los valores, se va a comenzar un loop de combate, donde estos dos se van a atacar por turnos. Este loop se va a repetir hasta que uno de los dos se quede sin vida.

Para que se pueda entender qué está pasando dentro del programa, mostrar mensajes diciendo quién atacó a quién y cuánta vida le sacó. También es importante mostrar los valores en pantalla para saber cuánta vida y cuánto escudo tiene cada personaje. Para que todo quede más claro aún, se puede limpiar la pantalla al comienzo del loop para hacer más visible y entendible la situación.

```
----- LOOP DE BATALLA -----  
  
Vida del jugador: 100          Vida del enemigo: 75  
Escudo del jugador: 13        Escudo del enemigo: 0  
  
El jugador ha atacado al enemigo, sacandole 23 de vida.  
Presione una tecla para continuar . . .
```

Tras terminar la batalla, mostrar en pantalla al ganador.

b) Para hacer el juego un poco menos predecible, los valores de daño de ambos personajes van a variar ligeramente en cada ataque, siendo los límites mínimo y máximo: $\text{*damage} - 3$ y $\text{*damage} + 3$ respectivamente.

(Ejemplo, si el daño del jugador es de 20, el valor de ataque va a variar entre 17 y 23).

DESARROLLADO

2: MENÚ DE DESCANSO

a) Al terminar la batalla, el jugador va a tener el siguiente mini menú:

```
--- DESCANSO ---  
1. BATALLA  
2. TIENDA  
3. RETIRARSE (Oro guardado: 190)  
4. ABANDONAR LA PARTIDA.  
Opcion elegida: _
```

Con la primera opción, se va a volver al loop de batalla. El nuevo enemigo va a tener nuevos valores random.

Con la segunda opción, por el momento, se limpiará la pantalla y se mostrará un mensaje diciendo que la tienda no se encuentra disponible.

Con la tercera opción, el jugador se retirará de su vida como cazarrecompensas, ganando así el juego, siempre y cuando se haya acumulado un mínimo de 2000 de oro. Por este motivo, en la opción se muestra la cantidad de oro actual.

Con la cuarta opción, se finalizará el programa.

El jugador va a comenzar con valores predeterminados de vida, escudo y daño, ya no van a ser ingresados por el usuario. Por ende, si se elige volver a la batalla, el jugador va a tener los mismos valores con los que quedó al terminar la batalla anterior.

Por otro lado, tras vencer al enemigo, el jugador ganará una cantidad random de oro. El oro ganado se mostrará en el mensaje de victoria del jugador.

AVANZADO

3: TIENDA

a) A partir de ahora, la tienda estará disponible. Habrán 3 items para comprar:

POCIÓN DE VIDA: Suma una determinada cantidad de vida al jugador.

REPARACIÓN DE ARMADURA: Restaura el valor de la armadura al 100.

TRÉBOL DE 4 HOJAS: Para la próxima batalla, se recibirá el doble de oro tras derrotar al enemigo.

La cuarta opción será para salir de la tienda y volver al menú de descanso.

Los precios de los ítems están determinados previamente con valores coherentes (por ejemplo, si por cada batalla se gana un promedio de 200 de oro, la reparación de armadura puede costar 100):

```
----- TIENDA -----  
  
Bienvenido a la tienda! Que desea comprar?  
  
Oro disponible: 388.  
  
1. POCION DE VIDA          Precio: 50 de oro.  
2. REPARACION DE ARMADURA Precio: 100 de oro.  
3. TREBOL DE 4 HOJAS      Precio: 75 de oro.  
4. VOLVER AL MENU DE ELECCION  
  
Opcion elegida:
```

Si el oro no es suficiente, se debe mostrar un mensaje indicándolo.