

Las clases Guerrero y Arquero tienen atributos como tipo de ataque, cada tipo de ataque hace un daño diferente y como heredan la función usar\_ataque() que es virtual pura, entonces Jugador es una clase abstracta, se mandará a llamar el daño dependiendo de la opción de ataque que elija el usuario. Los zombies se relacionan con jugador, pues el jugador hará daño al zombie y viceversa

