

Este proyecto se tratará de un juego en el que decidirás si ser un mago o un guerrero, dependiendo de cuál eligas, será los ataques que tengas. Tanto los Guerreros como los magos tratarán de derrotar a los zombies. una vez que eliges al tipo de jugador, puedes elegir tu arma, y una vez que lo hagas puedes iniciar el juego. Aparecerán zombies y deberás usar ataques para matarlos. Los zombies solo podrán matarte si decides no atacar o te quedas sin ataques, el número de ataques será dado por un ciclo dentro de la función principal y cada vez que te quedes sin ataques, el zombie te atacará a ti y te hará daño. Para ganar mata a todos los zombies que aparezcan.

La idea es usar la consola, no una interfaz gráfica, sino mediante opciones que introduce el usuario elegir los ataques y las características como el nombre del personaje.

Este código tendrá mayor sentido una vez implementado, pues se pretende usar el main para añadir condicionales y así llevar la dinámica del juego para correrlo desde la consola, usando simplemente opciones de ataque, posteriormente se podrán agregar hordas de zombies para que incremente la dificultad y un timer para cada batalla, así como agregar diferentes tipos de monstruos.

Las clases Guerrero y Mago tienen atributos como tipo de ataque, cada tipo de ataque hace un daño diferente y como heredan la función usar_ataque() de ahí se mandará a llamar el daño dependiendo de la opción de ataque que elija el usuario. La clase mundo se compone de zombies, pues si no hay un mundo donde estar, no habrá zombies, sin embargo la clase jugador se agrega al mundo pues aunque desaparezca el mundo, los jugadores seguirán existiendo; además, hay una relación entre jugadores y zombies, pues se atacan entre si.

El programa podría dejar de funcionar si no se entiende la dinámica del juego o no se tiene mucha imaginación, porque puede llegar a ser confuso el uso de solamente texto. Además si no se hace correctamente la interfaz con el usuario para limitar a cierto tipo de entrada o dato. Igualmente no podría funcionar si no se hace mal uso de los ciclos para contabilizar el número de ataques por ejemplo.

A lo largo del curso puede ir cambiando, esta es la idea principal, una vez que avancemos en la clase se agregarán métodos de ser necesario o se volverá a diseñar el juego.

