

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 podrían 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 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 agregan a la clase Jugador para facilitar su uso y para crearlos desde ahí, sin que se modifiquen desde el main

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 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.

