**Diario de trabajo**

### 

### Semana 1 (19/05-25/05):

* Elección del tema.
* Planteo de clases y métodos.
* Comienzo del código de las clases y métodos, con constructores, getters y setters.
  + Clases creadas: Entidad (abstracta), Personaje, Monstruo, Arma, Armadura, Item.
  + Métodos: versión preliminar de función de pelea.
* Corrección de Clases y métodos.
* Creación de la interfaz Habilidades.

### Semana 2 (26-31/05)

* Creación de clases para la ejecución.
  + Clase de la partida, Archivo y Escenario.
* Funciones de la partida, de inventario y ejecución.
* Cambios y arreglos en las clases Entidad, Monstruo, Personaje, Arma, Armadura e Item.
* Creación de métodos de pelea: ataque del jugador, ataque especial del jugador, ataque del monstruo y chequear si la pelea sigue.
* Implementación de Json.
* Correcciones varias.

### Semana 3 (01-06/06)

* Finalización de métodos con archivos y Json.
* Más métodos para la clase Partida y corrección de los que ya habían:
  + Chequear el fin de la batalla.
  + Ítem que encuentra el personaje.
  + Comparar la velocidad para ver quién comienza.
  + Inicializar partida.
* Creación y modificación de métodos y clases para la ejecución: como la creación de la clase poción como genérica con
* Métodos con funcionalidades varias:
  + Efecto de velocidad de la poción.
  + Efecto de curación de la poción.
  + Aplicar los efectos.
  + Encuentro
* Arreglos menores varios.