

Métodos y Objetos

1. Atributos

- La clase Jugador tiene los siguientes atributos:

- 🚩 nombre: Nombre del personaje.
- 🚩 rareza: Rareza del personaje.
- 🚩 arma: Arma utilizada.
- 🚩 daño: Daño recibido.
- 🚩 salud: Vida del personaje.
- 🚩 escudo: Escudo del personaje.

```
public class Jugador {
    /**Sus atributos son
     * Nombre del personaje
     * Rareza del Personaje
     * Arma Utilizada
     * Daño Recibido
     * Vida del Personaje
     * Escudo del Personaje.**/
    String nombre, rareza, arma;
    int danio, salud, escudo;
    // Constructor para inicializar los atributos del personaje
    public Jugador(String nombre,String rareza,String arma, int danio, int salud, int escudo)
    {
        this.nombre = nombre;// Asigna el nombre del personaje
        this.rareza = rareza;
        this.arma = arma;
        this.danio = danio;
        this.salud = salud;
        this.escudo = escudo;
    }
}
```

2. Métodos

- La clase Jugador tiene los siguientes métodos:

- 🚩 atacar(int danioRecibido): Actualiza la salud después de un ataque.
- 🚩 tomarEscudo(): Aumenta temporalmente el escudo.
- 🚩 inicioDePartida(): Muestra el estado inicial del personaje.

- mostrarEstado(): Muestra el estado actual del personaje.

```
//Metodo para actualizar Salud despues de un ataque
public int atacar(int danioRecibido) {
    this.salud = (this.salud + this.escudo) - danioRecibido;
    return this.salud;
}

// Método para defender (aumenta temporalmente la defensa)
public void tomarEscudo() {
    if (this.escudo < 100) { // Supongamos que 100 es el máximo
        this.escudo += 50;
        System.out.println(nombre + " se tomo un escudo de 50+.");
    } else {
        System.out.println(nombre + " ya tiene el escudo al máximo.");
    }
}

// Método para mostrar el estado de inicio de los personaje
public void inicioDePartida()
{
    System.out.println("-----");
    System.out.println("ID      "+ "      Rareza      "+ "      Arma      "+ "      danio      "+ "
Salud      "+ "      Escudo");
    System.out.println("*****");
    System.out.println(" "+ nombre+"      "+ rareza+"      "+ arma+"      "+ danio+"      "+
salud+"      "+ escudo);
    System.out.println("-----");
}

// Método para mostrar el estado actual del personaje
public void mostrarEstado() {
    System.out.println("Estado de " + nombre + ":");
    System.out.println("Escudo: " + escudo);
    System.out.println("Salud: " + salud);
}
}
```

3. Constructor

- La clase Jugador tiene un constructor que inicializa todos los atributos:

```
public Jugador(String nombre, String rareza, String arma, int danio, int salud, int escudo) {
    this.nombre = nombre;
    this.rareza = rareza;
    this.arma = arma;
    this.danio = danio;
    this.salud = salud;
    this.escudo = escudo;
}
```

4. Instancias

- En el método main de la clase VideoJuego, se crean dos instancias de la clase Jugador:

```
}// Crear dos personajes para la batalla
    Jugador Player1 = new Jugador(skin, cat,"M-4", 0, 100, 0);
    Jugador Player2 = new Jugador(skin2, cat2,"Escopeta", 0, 100, 0);
```

SALIDA EN CONSOLA

```
|-----|
|  JUGADOR NUMERO 1  |
|-----|
Ingrese el Nombre de su Skin
Allan
Ingrese la rareza de su Arma (Comun, Rara, Epica, Legendaria):
Epica
|-----|
|  JUGADOR NUMERO 2  |
|-----|
Ingrese el Nombre de su Skin
Luisa
Ingrese la rareza de su Arma (Comun, Rara, Epica, Legendaria):
Comun
|-----|
|  ESTADO INICIAL    |
|-----|

-----
ID          Rareza      Arma      danio      Salud      Escudo
*****
Allan      Epica      M-4      0          100        0
-----
-----
```

ID	Rareza	Arma	danio	Salud	Escudo
----	--------	------	-------	-------	--------

Luisa	Comun	Escopeta	0	100	0
-------	-------	----------	---	-----	---

ATAQUE

Jugador Luisa le quito 60 a Allan ahora solo tiene 40 de vida

Jugador Allan le quito 28 a Luisa ahora solo tiene 72 de vida

TOMMAR ESCUDO

Allan se tomo un escudo de 50+.

ESTADO FINAL

Estado de Allan:

Escudo: 50

Salud: 40

Estado de Luisa:

Escudo: 0

Salud: 72
