

Juego de Lucha y Hechizeria



Se necesita modelar un juego de lucha y hechizeria ambientado a la época medieval. De cada guerrero se conoce un conjunto de artefactos que utiliza para luchar que son los siguientes:

- Espada: cada espada aporta una cantidad de unidades de lucha determinada.
- Collar Divino: que aporta tantas unidades de lucha como perlas tenga el collar.
- Máscara Oscura: de la cual se conoce el nivel de oscuridad y su nivel de lucha se calcula como el doble del nivel de oscuridad de la máscara.

El nivel de lucha del guerrero es la suma de las unidades de lucha que aporta cada artefacto.

Se pide realizar diagrama de clases y los métodos que permitan realizar:

- 1) Conocer la cantidad de artefactos del guerrero.
- 2) Conocer el nivel de lucha del guerrero.
- 3) Se necesita agregar como artefacto del guerrero a la armadura se sabe que tiene un nivel de lucha de $10 +$ la mitad de la cantidad de piezas que posee la armadura.
- 4) Realizar un test de unidad del punto 2.
- 5) Diagramar las clases utilizando alguna herramienta para diseño UML