Declaro los atributos del enemigo 1

Texto

Descripción generada automáticamente

Declaro los atributos del enemigo 2

Texto

Descripción generada automáticamente

Declaro los atributos del héroe

Texto

Descripción generada automáticamente

Creo los ataques y el límite del ataque del tercero

Texto

Descripción generada automáticamente

Declaro las variables que usaré en el main

Texto

Descripción generada automáticamente

La función void de “gameStart” se inicia al principio del juego y muestra los nombres y la vida de los enemigos y te pide ponerle un nombre al héroe para después enseñarlo

Texto

Descripción generada automáticamente

La función “checkEnemyStatus” comprueba el estado del enemigo y dependiendo de su vida indica si está vivo o muerto.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

La función “chooseEnemy” pregunta a que enemigo quieres atacar y depende de tu respuesta te indica si es incorrecto o si él enemigo seleccionado está muerto.

Texto

Descripción generada automáticamente

La función “chooseAttack” pregunta que ataque quieres utilizar para atacar.

Texto

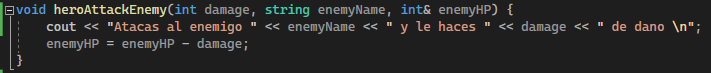
Descripción generada automáticamente

La función “chooseAttack” modifica la vida del héroe con un daño random indicado en el main y depende de si está vivo o muerto devuelve una frase u otra.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

La función “chooseAttack” indica el daño que le haces al enemigo que atacas y le resta ese daño a la vida del enemigo.



El main ejecuta primero la función de “gameStart” y luego ejecuta un bucle mientras el héroe y uno de los enemigos esté vivo. Al entrar al bucle pregunta al usuario a que enemigo quiere atacar para luego elegir el ataque, depende del enemigo que elija lo atacará y mostrará el estado del enemigo. Después entra en 2 condiciones para que ataquen los enemigos y solo atacaran los enemigos vivos.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza media