



Joko txiki baten pertsonaiak sortu nahi dira: 50 estralurtar, 50 gizaki eta 50 makina, irudian ikusten den klase hierarkia jarraituz. Estralurtarren izenak honako patroia jarraituko dute: e1, e2, ..., e50. Patroi bera jarraituko da gizakiak (g1, g2, ..., g50) eta makinak izendatzeko (m1, m2, ..., m50). Jokalariak osasun puntuak dituzte (zenbaki oso bat irudian agertzen den bezala) eta indar-maila, zenbaki oso bat, konstantea gizakientzako (70 puntu) eta aldagarria makina eta estralurtarren kasuetan (auezaz aukeratutako zenbaki bat, 1-100 eta 1-85 tartetean, hurrenez hurren)

Jokalari hauek guztiak **zelaia** izeneko array baten txertatuko dira. Ondoren, array-a nahastuko da (horrela jokalaria bakoitzaren posizioa **-zelaian-**, ausaz aukeratu da). Nahastu eta gero, **zelaia** zeharkatuko da, eta jokalaria binaka borrokatuko dute (1.a 2. jokalariei kontra, 3.-a 4. kontra, 5.-a 6. kontra, etab.) Oharra: nahasteko, Array.prototype -ren barruan sortu metodo berri bat eta hori erabili.

Jokalari batek beste baten kontra borrokatzen duenean, irabazlea zein den jakiteko honako formula erabiliko da:

```

if ( Math.random() * this.indarra > jokalaria.indarra )
{
    jokalaria.osasuna -= this.indarra;
}
else
{
    this.osasuna -= jokalaria.indarra;
}
  
```

Kontuan izan borrokatu() funtzioa Jokalari objektuan dagoela eta makinek, estralurtarrek eta gizakiek heredatu behar dutela.

Jokoa kontsolan bistaratuko da web orria kargatu bezain laster. Borroka txanda bakoitzean, hil egin diren jokalaria (osasuna <= 0) **zelaitik** ezabatuko dira, berriro nahastuko da **zelaian** geratzen diren jokalariei posizioak eta binakako borroka beste txanda bat abiatuko da. Prozesu hau behin eta berriro errepikatuko da **zelaian** jokalaria bakar bat geratzen den arte. Une horretan, jokoa bukatuko da eta irabazlearen izena pantailan bistaratuko da.