using System;

namespace ConsoleApp82

{

internal class Program

{

public struct leer

{

public string status;

public string nom;

public int criminales;

public int ciudadanos;

}

public struct armada

{

public string nom;

public int hcaballo;

public int arqueria;

public int navegacion;

}

public struct legion

{

public string nom;

public int poder;

public int fuerza;

public int celeridad;

}

static void lee(leer[] leer, armada[] armada, legion[] legion, int cant)

{

for (int i = 0; i < cant; i++)

{

Console.WriteLine("Ingrese nombre del personaje");

leer[i].nom = Console.ReadLine();

Console.WriteLine("Ingrese cantidad de criminales asesinados");

leer[i].criminales = int.Parse(Console.ReadLine());

Console.WriteLine("Ingrese cantidad de ciudadanos asesinados");

leer[i].ciudadanos = int.Parse(Console.ReadLine());

}

}

static void faccionpert(leer[] leer, armada[] armada, legion[] legion, int cant)

{

for (int i = 0; i < cant; i++)

{

if (leer[i].criminales >= 150 && leer[i].ciudadanos == 0)

{

leer[i].status = "armada";

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("El personaje " + armada[i].nom + " pertenece a la faccion la Armada Real");

Console.WriteLine("");

}

if (leer[i].ciudadanos >= 200)

{

leer[i].status = "legion";

legion[i].nom = leer[i].nom;

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("El personaje " + legion[i].nom + " pertenece a la faccion la Legión Oscura");

Console.WriteLine("");

}

if (leer[i].ciudadanos > 0 && leer[i].ciudadanos< 200 && leer[i].criminales < 150)

{

Console.WriteLine(leer[i].nom + " No pertenece a ninguna facción");

}

}

}

static void Cualidade(leer[] leer, armada[] armada, legion[] legion, int cant)

{

for (int h = 0; h < cant; h++)

{

if (leer[h].status == "legion")

{

legion[h].nom = leer[h].nom;

Console.WriteLine("Ingrese poder de habilidad del personaje : " + legion[h].nom);

legion[h].poder = int.Parse(Console.ReadLine());

Console.WriteLine("Ingrese fuerza del personaje : " + legion[h].nom);

legion[h].fuerza = int.Parse(Console.ReadLine());

Console.WriteLine("Ingrese celeridad del personaje : " + legion[h].nom);

legion[h].celeridad = int.Parse(Console.ReadLine());

}

if (leer[h].status == "armada")

{

armada[h].nom = leer[h].nom;

Console.WriteLine("Ingrese habilidades a caballo del personaje : " + armada[h].nom);

armada[h].hcaballo = int.Parse(Console.ReadLine());

Console.WriteLine("Ingrese arqueria del personaje : " + armada[h].nom);

armada[h].arqueria = int.Parse(Console.ReadLine());

Console.WriteLine("Ingrese navegacion del personaje : " + armada[h].nom);

armada[h].navegacion = int.Parse(Console.ReadLine());

}

}

}

static void aumentoarmada(leer[] leer, armada[] armada, legion[] legion, int cant)

{

for (int i = 0; i < cant; i++)

{

if (leer[i].status == "armada")

{

armada[i].hcaballo = armada[i].hcaballo + armada[i].hcaballo \* 25 / 100;

armada[i].arqueria = armada[i].arqueria + armada[i].arqueria \* 25 / 100;

armada[i].navegacion = armada[i].navegacion + armada[i].navegacion \* 25 / 100;

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine(" AUMENTO DE ARMADA ");

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("Se aumento 25 % a sus habilidades a caballo, arquería y navegación");

Console.WriteLine("Por ende despues del aumento los valores serian los siguientes : ");

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("Nombre : " + armada[i].nom);

Console.WriteLine("habilidades a caballo : " + armada[i].hcaballo);

Console.WriteLine("Arqueria : " + armada[i].arqueria);

Console.WriteLine("Navegacion : " + armada[i].navegacion);

Console.WriteLine("");

}

}

}

static void aumentolegion(leer[] leer, armada[] armada, legion[] legion, int cant)

{

for (int i = 0; i < cant; i++)

{

if (leer[i].status == "legion")

{

legion[i].fuerza = legion[i].fuerza + legion[i].fuerza \* 20 / 100;

legion[i].celeridad = legion[i].celeridad + legion[i].celeridad \* 20 / 100;

legion[i].poder = legion[i].poder + legion[i].poder \* 20 / 100;

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine(" AUMENTO DE LEGION ");

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("Se aumento 20 % a sus poder de habilidad, fuerza y celeridad");

Console.WriteLine("Por ende despues del aumento los valores serian los siguientes : ");

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("Nombre : " + legion[i].nom);

Console.WriteLine("poder de habilidad : " + legion[i].poder);

Console.WriteLine("fuerza : " + legion[i].fuerza);

Console.WriteLine("celeridad : " + legion[i].celeridad);

Console.WriteLine("");

}

}

}

static void final(leer[] leer, armada[] armada, legion[] legion, int cant)

{

int legionsum = 0;

int armadasum = 0;

for (int i = 0; i < cant; i++)

{

legionsum = legion[i].poder + legion[i].fuerza;

armadasum = armada[i].hcaballo + armada[i].arqueria;

}

for (int l = 0; l < cant; l++)

{

if (armadasum > legionsum && leer[l].status == "armada")

{

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("Gano ARMADA REAL ");

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("");

armada[l].hcaballo = armada[l].hcaballo + armada[l].hcaballo \* 30 / 100;

armada[l].arqueria = armada[l].arqueria + armada[l].arqueria \* 30 / 100;

armada[l].navegacion = armada[l].navegacion + armada[l].navegacion \* 30 / 100;

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("NOMBRE : " + armada[l].nom);

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("Habilidades a caballo : " + armada[l].hcaballo);

Console.WriteLine("Arqueria : " + armada[l].arqueria);

Console.WriteLine("Navegacion : " + armada[l].navegacion);

Console.WriteLine("");

}

if (legionsum > armadasum && leer[l].status == "legion")

{

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("Gano LEGION OSCURA ");

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("");

legion[l].fuerza = legion[l].fuerza + legion[l].fuerza \* 30 / 100;

legion[l].poder = legion[l].fuerza + legion[l].fuerza \* 30 / 100;

legion[l].celeridad = legion[l].celeridad + legion[l].celeridad \* 30 / 100;

Console.WriteLine("NOMBRE : " + legion[l].nom);

Console.WriteLine("Poder de habilidad : " + legion[l].poder);

Console.WriteLine("Fuerza : " + legion[l].fuerza);

Console.WriteLine("Celeridad : " + legion[l].celeridad);

}

if (legionsum == armadasum)

{

Console.WriteLine("Empate. Los equipos empataron , por lo tanto no se aumenta nada. No hay ganador");

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("Habilidades a caballo : " + armada[l].hcaballo);

Console.WriteLine("Arqueria : " + armada[l].arqueria);

Console.WriteLine("Navegacion : " + armada[l].navegacion);

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("Poder de habilidad : " + legion[l].poder);

Console.WriteLine("Fuerza : " + legion[l].fuerza);

Console.WriteLine("Celeridad : " + legion[l].celeridad);

Console.WriteLine("");

}

}

}

static void Main(string[] args)

{

int cant;

int op;

Console.WriteLine("Ingrese la cantidad de personajes");

cant = int.Parse(Console.ReadLine());

leer[] leer = new leer[cant];

armada[] armada = new armada[cant];

legion[] legion = new legion[cant];

lee(leer, armada, legion, cant);

do

{

Console.WriteLine("1. Facción a la que pertenece");

Console.WriteLine("2. Asignar Cualidades");

Console.WriteLine("3. Aumento Armadas Reales");

Console.WriteLine("4. Aumento Legiones");

Console.WriteLine("5. Encuentro Final");

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("6. Salir");

Console.WriteLine("Ingrese una opción");

op = int.Parse(Console.ReadLine());

switch (op)

{

case 1:

Console.Clear();

faccionpert(leer, armada, legion, cant);

break;

case 2:

Console.Clear();

Cualidade(leer, armada, legion, cant);

break;

case 3:

Console.Clear();

aumentoarmada(leer, armada, legion, cant);

break;

case 4:

Console.Clear();

aumentolegion(leer, armada, legion, cant);

break;

case 5:

Console.Clear();

final(leer, armada, legion, cant);

break;

case 6:

Console.Clear();

Console.WriteLine("Usted eligio la opcion salir");

break;

default:

Console.Clear();

Console.WriteLine("");

Console.WriteLine("Esta opcion es invalida , ingrese otro valor ");

Console.WriteLine("");

break;

}

} while (op != 6);

}

}

}