

Ejercicio Práctica POO

En este ejercicio, se deberá crear un pequeño juego de combate entre dos personajes utilizando programación orientada a objetos (POO). El juego incluirá la creación de clases que modelan los personajes, su equipamiento, así como un menú interactivo para ejecutar el juego.

El juego contará con dos personajes principales que se enfrentarán: el guerrero y el mago. Cada personaje debe contar con su nombre, puntos de vida, puntos de ataque y puntos de defensa. Adicionalmente, el guerrero tendrá un atributo único llamado fuerza, que se suma al ataque del personaje, mientras que el mago contará con un atributo único llamado poder mágico, el cual también se suma al ataque del personaje correspondiente.

Para crear el equipamiento de los personajes, se deberán crear las armas correspondientes. Al guerrero se le dará una espada, y al mago un bastón. Cada arma debe tener un nombre, el tipo de daño que hacen (físico, mágico, etc.) y el poder de ataque. El poder de ataque de las armas se suma al ataque base del personaje. Es importante resaltar que las armas portan una maldición que hace que, cuando su portador muere, su equipamiento también se pierda y no se pueda recuperar.

Además, antes de salir a combatir, los personajes compraron una poción de salud en caso de emergencia. La poción debe tener un nombre y la cantidad de puntos de salud que puede curar. Esta se utilizará automáticamente cuando la vida del personaje sea menor a 10 puntos. Para éste caso considere que solo hay opciones de salud.

De camino a la pelea, ambos personajes tienen una posibilidad del 50% de encontrarse con un santuario, que aumentará sus puntos de defensa antes del combate.

Finalmente, se deberá crear una clase que represente el juego en sí. Esta clase será responsable de manejar el combate entre los personajes. Debe poder iniciar el combate, llevar a cabo los turnos de ataque, verificar el estado de los personajes después de cada ataque y declarar un ganador.