

Ejercicio Práctica POO pt2 Interfaz Gráfica

Ahora que se ha completado la parte básica del juego de combate con POO, vamos a adaptarlo y agregarle una interfaz gráfica utilizando JFrame. Además, añadiremos una funcionalidad adicional para registrar el historial de combate en un archivo.

Descripción de la Mejora:

1. Interfaz Gráfica con JFrame

- **Ventana Principal:** Se diseñará una ventana principal que proporcionará una vista completa del estado de ambos personajes y contendrá botones para iniciar el combate y, opcionalmente, usar la opción de salud.
- **Organización con Paneles:** Utilizaremos paneles para estructurar y organizar la información detallada de cada personaje, incluyendo su nombre, puntos de vida, ataque, defensa, arma, etc.
- **Funcionalidad de Botones:**
 - Un botón para iniciar el combate.
 - Un botón opcional para usar la opción de salud manualmente.
- **Actualización en Tiempo Real:** La interfaz debe actualizarse dinámicamente para reflejar los cambios en los puntos de vida y otros atributos durante el desarrollo del combate.

2. Logística del Combate

- **Inicio del Combate:** Al presionar el botón "Iniciar Combate", se dará inicio a una secuencia de turnos donde:
 - Los personajes se atacarán mutuamente.
 - Se actualizarán los puntos de vida según el daño recibido.
 - Las pociones de salud se utilizarán automáticamente si es necesario.
 - Se verificará si alguno de los personajes ha muerto y, en tal caso, se mostrará un mensaje indicando al ganador.
 - Después de cada turno, se permitirá nuevamente el uso de los botones para que los jugadores tomen decisiones estratégicas.

3. Funcionalidad Extra

- **Registro del Historial de Combate:** Implementaremos la capacidad de guardar el historial de combate, incluyendo todos los turnos del juego, en un archivo de elección del usuario.