

Instanciar una clase llamada CiudadAliada que contenga:

- Atributos

El nombre de la ciudad.

La región a la que pertenece.

El número de soldados de Ataque.

El número de soldados de Defensa.

El estado de la ciudad.

- Constructores

Que contenga los atributos Nombre y Región, y que por defecto la ciudad esta defendida y sus soldados son 0.

Que contenga todos los atributos y que por defecto la ciudad esta defendida y sus soldados sean 0.

- Métodos

Todos los métodos Set y Getter de todos los atributos.

Un método llamado SumarAtaque(int RefuerAtq) que añadirá un número aleatorio de soldados de ataque (como máximo 10).

Un método llamado SumarDefensa (int RefuerDef) que añadirá un número aleatorio de soldados de defensa (como máximo 10).

Un método llamado Detalles() que mostrara el nombre, la región, sus soldados de ataque y defensa y el estado de la ciudad.

Un método llamado Tormenta() que matara un número de soldados aleatorios (como máximo 20) tanto de ataque como de defensa, además este ha de mostrar un mensaje por pantalla el que indique que se produce una tormenta y en la ciudad que se produce. Además, no podrá haber soldados de ataque o defensa negativos. Si la ciudad acaba con 0 soldados de ataque y con 0 soldados de defensa, la ciudad estará indefensa.

Si la ciudad no tiene soldados de ataque pero si alguno de defensa, la ciudad estará defendida pero sin ataque.

Si la ciudad tiene soldados de ataque, pero ninguno de defensa, la ciudad estará indefensa pero con ataque.

Si la ciudad tiene 5 soldados o menos de ataque y defensa, la ciudad estará defendida pero debilitada.

Si la ciudad tiene más de 5 soldados de ataque y de defensa, esta estará defendida. Este método mostrara un mensaje por pantalla al final en el que mostrara los soldados de ataque muertos durante la tormenta, junto con los soldados de defensa muertos.

Un método llamado Ventisca() el cual se fijara de forma aleatoria (hasta un máximo de 10), además, aparecerá un mensaje por pantalla que indique que se ha producido una ventisca y sobre que ciudad. Si el frio es mayor o igual a 5, la ciudad estará medio congelada y los soldados de ataque morirán congelados, y mostrará un mensaje por pantalla en el que indique que los soldados de ataque murieron de frío.

Si el frio es mayor o igual a 8, la ciudad estará congelada y todos sus soldados morirán, y mostrara un mensaje por pantalla que nos diga que la ciudad (ha de aparecer el nombre de dicha ciudad en el mensaje) está congelada y que todos sus soldados han muerto.

Un método llamado NuevaCiudad() en el cual las ciudades que estén congeladas o indefensas, pasaran a estar defendidas con 5 soldados de ataque y defensa.

Si una ciudad pasa estar defendida de nuevo, esta nos pedirá que cambiemos el nombre de la misma por teclado mostrando un mensaje por pantalla.

Crear un main en el cual haya 2 ciudades diferentes, las cuales han de tener 5 unidades de ataque como defensa inicialmente. Las ciudades se reforzarán tanto en ataque como en defensa y mostraran sus atributos por pantalla. Además, cada ciudad solamente podrá tener una catástrofe diferente (o una tormenta o frio), la cual será de forma aleatoria, y después de esta catástrofe, volverán a mostrar sus atributos por pantalla.

Finalmente, las ciudades tendrán que tener un método NuevaCiudad de forma obligatoria.