**ENUNCIADO**

La desarrolladora de videojuegos CAPCOM, desea realizar un videojuego inspirado en los juegos de cartas coleccionables, utilizando los héroes y villanos favoritos del público. El juego consiste en enfrentar diez enemigos (héroes o villanos) que serán elegidos por el programa de manera aleatoria, el usuario puede escoger diez personajes para jugar de su colección de personajes, si el usuario es nuevo y no tiene suficientes personajes para crear una baraja de diez, el programa selecciona diez personajes aleatorios para que el usuario los utilice en esa partida. La colección de cada usuario se va fabricando a medida que se ganan partidas, cada vez que el usuario gana una partida puede elegir su personaje favorito entre los enemigos enfrentados, desde el momento en que el usuario tenga en su colección diez personajes, podrá escoger de su colección personal los personajes que desea usar antes de la batalla. Del usuario se almacena su nombre de usuario, su puntuación más alta y su colección de personajes, los personajes tienen nombre, su poder y los personajes que pueden ser derrotados por él. El poder es un número entero entre 1 y 100. Para hacer más sencilla la batalla entre dos personajes, se deben crear unas batallas por defecto en donde el personaje que es más poderoso que otro tiene al que es menos poderoso, con una energía restante. La energía se obtiene del valor absoluto de la diferencia entre los poderes de ambos personajes, al crear la batalla se le otorga al ganador el personaje perdedor, con un peso, en este caso energía determinada. El objetivo principal es derrotar a los diez enemigos, pero para los usuarios que quieran proponerse un reto de verdad, el objetivo es ganar con la mayor cantidad de energía restante. Al iniciar la partida el usuario tiene una cantidad de energía dependiendo de la dificultad que elija, 100 para una dificultad fácil, 60 para media, 50 para difícil y 40 para el nivel de coleccionista.

Para obtener los mejores puntajes, la energía gastada debe ser la menor, esto quiere decir que mientras mas reñido sea el combate, mayor energía vamos a gastar, esto con el objetivo de que el usuario no utilice los personajes mas poderosos contra los más débiles. Si un personaje del usuario es derrotado, la energía de la batalla será sumada a la energía total, quiere decir que gastamos energía al ganar la batalla, y ganamos energía al perder un combate. Aquí es donde el jugador debe usar una gran estrategia con el objetivo de conservar la mayor cantidad de energía. Que al finalizar se convierte en el puntaje definitivo del jugador