

## Pruebas Actividad 7.04

N.	Prueba	Resultado esperado
1	Crea un Guerrero con 100 de vida, CON armadura y ESPADA. Recibe una cura de 10	Debe estar vivo, CON armadura, vida 100 (la cura no ha hecho nada), ataque 50, curación 0
2	Crea un Guerrero con 100 de vida, SIN armadura y ESPADA. Recibe un ataque de 50	Debe estar vivo, SIN armadura, con una vida de 50, puntuación de ataque 25, puntuación de curación 0
3	Crea un Guerrero con 100 de vida, CON armadura y ESPADA. Recibe un ataque de 200	Debe estar muerto, SIN armadura, con una vida de 0, puntuación de ataque 0, puntuación de curación 0
4	Crea un Guerrero con 100 de vida, SIN armadura y MAZA. Recibe un ataque de 50 y una cura de 10	Debe estar vivo, SIN armadura, vida 70, ataque 70, curación 0
5	Crea un Arquero con 100 de vida, SIN armadura y nivel Medio. Recibe un ataque de 50 y una cura de 60	Debe estar vivo, SIN armadura, vida 100, ataque 33, curación 0
6	Crea un Arquero con 100 de vida, CON armadura y nivel Novato. Recibe un ataque de 50	Debe estar vivo, SIN armadura, con una vida de 75, puntuación de ataque 15, puntuación de curación 0
7	Crea un Arquero con 100 de vida, CON armadura y nivel Novato. Recibe un ataque de 50, una armadura y otro ataque de 50	Debe estar vivo, SIN armadura, con una vida de 50, puntuación de ataque 25, puntuación de curación 0
8	Crea un Arquero con 100 de vida, CON armadura y nivel Novato. Recibe un ataque de 50	Debe estar vivo, SIN armadura, con una vida de 75, puntuación de ataque 15, puntuación de curación 0
9	Crea un Sanador con 100 de vida. Recibe un ataque de 200	Debe estar muerto, con una vida de 0, puntuación de ataque 0, puntuación de curación 0
10	Crea un Sanador con 100 de vida. Recibe un ataque de 50 y otro ataque de 50	Debe estar muerto, con una vida de 0, puntuación de ataque 0, puntuación de curación 0
11	Crea un Sanador con 100 de vida. Recibe una cura de 10	Debe estar vivo, vida 100 (la cura no hace nada), ataque 0, curación 50
12	Crea un Sanador con 100 de vida. Recibe un ataque de 50 y una cura de 10	Debe estar vivo, vida 63, ataque 0, curación 31
13	Crea un Sacerdote con 100 de vida y CON reliquia. Recibe un ataque de 200	Debe estar vivo, SIN reliquia, con una vida de 100, puntuación de ataque 0, puntuación de curación 50
14	Crea un Sacerdote con 100 de vida y SIN reliquia. Recibe	Debe estar muerto, SIN reliquia,

	un ataque de 200 y una cura de 50	con una vida de 0 (muerto), puntuación de ataque 0, puntuación de curación 0
<b>15</b>	Crea un Sacerdote con 100 de vida y SIN reliquia. Recibe un ataque de 50	Debe estar vivo, SIN reliquia, con una vida de 50, puntuación de ataque 0, puntuación de curación 25
<b>16</b>	Crea un Sacerdote con 100 de vida y CON reliquia. Recibe un ataque de 200	Debe estar vivo, SIN reliquia, con una vida de 100, puntuación de ataque 0, puntuación de curación 50