El presente laboratorio les presenta una actividad en la cual se requiere aplicar todos los conocimientos adquiridos en los controles realizados y verificar de esta manera el cumplimiento de los objetivos que han sido planteados para el programa del curso. Para llevar a cabo este ejercicio es necesario realizar las actividades listadas a continuación:

**Actividades**

Lleve a cabo las siguientes actividades de cada una de las etapas de desarrollo de software:

1. Enunciado del problema.
2. Diagrama de Clases Completo (incluye el Modelo y el Main en la interfaz). El modelo debe ser elaborado digitalmente, pero NO generado automáticamente (por ejemplo, no es válido entregar modelos generados por Object Aid o ninguna otra herramienta).
3. Implementación en Java. Incluya en la implementación, los comentarios descriptivos sobre los atributos y métodos de cada clase.
4. Generación del API del proyecto el cual contiene toda la documentación completa del mismo.

**Enunciado**

Una empresa de videojuegos llamada “Esarac” se esta quedando sin ideas para nuevos juegos. Mateo Valdes el presidente de la compañía, desea crear un juego para dispositivos móviles que posea las características de un Tycoon (Juego para administrar recursos). El Juego debe ser sobre Guerreros en la época medieval, poseer varios tipos de personajes y además ser super sencillo

Tu como gran programador y amante de los videojuegos vas a realizar el juego que el señor Mateo Valdes desea generar. Además, tu deseas implementar dentro del software un sistema que permita personalizar avatares, ya que esto lo tenías pensado implementar en un proyecto de videojuegos. La idea del juego la podrás realizar explotando tu imaginación y creatividad. Tu eres tu propio limite.