

Alumno: CORTAZAR DE LA CRUZ MANUEL GIOVANNI

Matrícula:2193001368

### **CODIGO FUENTE**

#### **Tierra.java**

```
package proyecto20;

/**
 * @author giova
 */
public class Tierra {
    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        //se crea la coleccion de heroes y villanos
        Personaje [] villanos = new Personaje[15];
        Personaje [] superheroes = new Personaje[15];

        int teamHeroes = 0;
        int teamVillanos = 0;

        //se instancian los heroes y villanos
        villanos[0] = new Thanos();
        villanos[1] = new Skrull();
        villanos[2] = new Joker();
        villanos[3] = new MuerteRoja();
        villanos[4] = new Doomsday();
        villanos[5] = new Darksaide();
        villanos[6] = new Deathstroke();
        villanos[7] = new Riven();
```

```
villanos[8] = new Venom();  
villanos[9] = new DoctorOctopus();  
villanos[10] = new Carnage();  
villanos[11] = new Lobo();  
villanos[12] = new BlackAdam();  
villanos[13] = new BlackManta();  
villanos[14] = new Magneto();
```

```
superheroes[0] = new Thor();  
superheroes[1] = new Spiderman();  
superheroes[2] = new MujerMaravilla();  
superheroes[3] = new IronMan();  
superheroes[4] = new Hulk();  
superheroes[5] = new CapitanAmerica();  
superheroes[6] = new Batman();  
superheroes[7] = new Flash();  
superheroes[8] = new SuperMan();  
superheroes[9] = new DrManhattan();  
superheroes[10] = new SuperGirl();  
superheroes[11] = new DoctorStrange();  
superheroes[12] = new Wolverine();  
superheroes[13] = new Deadpool();  
superheroes[14] = new Rorschach();
```

```
System.out.println("Seleccion de villanos:");  
Personaje[] elegidosVi = seleccionar(villanos,10);  
System.out.println("");  
System.out.println("Seleccion de heroes:");
```

```

Personaje[] elegidosSu = seleccionar(superheroes,10);

for (int i = 0; i < elegidosVi.length; i++) {
    int res = batalla(elegidosSu[i],elegidosVi[i]);
    if(res == 1){teamHeroes++;}
    else if(res == 0){teamVillanos++;}
}

if(teamHeroes>teamVillanos){
    System.out.println("¡¡¡GANA EQUIPO DE HEROESS!!!");
}else if(teamVillanos>teamHeroes){
    System.out.println("¡¡¡GANA EQUIPO DE VILLANOS!!!");
}else{
    System.out.println("EMPATEE !!");
}

}

//creo mi funcion que realiza la batalla
static int batalla(Personaje su,Personaje vi){

    System.out.println("Batalla entre ");
    //su.presentacion();
    System.out.println(su.getNombre());
    //-----((Superheroe) su).mision();
    System.out.println("contra... ");
    //vi.presentacion();
    System.out.println(vi.getNombre());
    //-----((Villano) vi).proposito();

```

```

//se adquiere el valor de la vida
int vidaSu = su.vida();
int vidaVi = vi.vida();

//criterio de degradacion de poder, en cada ciclo sus poderes disminuyen
int degradacionPoder = 0;

//inicio de combate
while( (vidaSu > 0) && (vidaVi > 0)){

    //getPoder de villano
    //probabilidades de que getPoder el villano
    int num1 = (int) Math.floor(Math.random()*10+1);
    int num2 = (int) Math.floor(Math.random()*10+1);
    int num3 = (int) Math.floor(Math.random()*10+1);
    int critico1 = (int) Math.floor(Math.random()*10+1);
    int defensa1 = (int) Math.floor(Math.random()*10+1);
    int arma1 = (int) Math.floor(Math.random()*10+1);

    //desiciones de getPoder de villano
    if( num1 < 5 ){

        System.out.println(vi.getNombre() + " inicia a atacar");

        if( num2 > 5 ){//probabilidad de fallar el villano

            System.out.println(su.getNombre() + " esquivo golpe");

            if( num3 > 5 ){//probabilidad de contratacar heroe

```

```
System.out.println("contrataca rapido");

vidaVi-=5;//villano pierde vida

System.out.println(vi.getNombre() + " sufre daño");

System.out.println("Vida heroe: " + vidaSu);

System.out.println("Vida villano: " + vidaVi);
}
}
else{//si villano no falla

//probabilidad de usar habilidad o arma
if(arma1 >= 5){
//si villano tiene arma
if(vi.getArmaHabilidad()>0){

int habilidad = vi.getArmaHabilidad();

vidaSu-=habilidad;

System.out.println("tipo de habilidad o arma: " + habilidad);

System.out.println("ataca con " + vi.nomArma(habilidad));

System.out.println(su.getNombre() + " sufre daño");
}
}else{System.out.println("No usa habilidad y ni arma");}}
```

```

//-----

int poder1 = vi.getPoder();

poder1-=degradacionPoder;

if(poder1 > 0){
    System.out.println(vi.getNombre() + " ataca con fuerza");

    vidaSu -= (10 + poder1); //heroe pierde vida

    System.out.println(su.getNombre() + " sufre daño");
}
//-----

//probabilidad de hacer un getPoder critico
if( critico1 > 3 ){

    int poderCritico1 = vi.getCritico();
    //heroe recibe daño critico
    vidaSu-= poderCritico1;

    System.out.println("Golpe critico de " + poderCritico1);

    System.out.println(su.getNombre() + " sufre daño");
}

//probabilidad de recuperacion heroe

```

```

        if( defensa1 > 5 ){

            int recu1 = su.defensa();

            //heroe se recupera
            vidaSu += recu1 ;

            System.out.println("pero recupera " + recu1 + " de salud");

        }

        //fin de batalla, muestra vidas finales
        System.out.println("Vida heroe: " + vidaSu);

        System.out.println("Vida villano: " + vidaVi);
    }
}

else{//getPoder de heroe

    int num4 = (int) Math.floor(Math.random()*10+1);
    int num5 = (int) Math.floor(Math.random()*10+1);
    int num6 = (int) Math.floor(Math.random()*10+1);
    int critico2 = (int) Math.floor(Math.random()*10+1);
    int defensa2 = (int) Math.floor(Math.random()*10+1);
    int arma2 = (int) Math.floor(Math.random()*10+1);

    //desiciones getPoder heroe
    if( num4 > 5 ){

        System.out.println(su.getNombre() + " inicia a atacar");
    }
}

```

```
if( num5 > 5 ){//probabilidad de fallar heroe

    System.out.println(vi.getNombre() + " esquivo golpe");

    if( num6 > 5 ){//probabilidad de contratacar villano

        System.out.println("contrataca rapido");

        vidaSu-=5;//heroe pierde vida

        System.out.println(su.getNombre() + " sufre daño");

        System.out.println("Vida heroe: " + vidaSu);

        System.out.println("Vida villano: " + vidaVi);
    }
}

//si heroe no falla
else{

    //probabilidad de usar habilidad o arma
    if(arma2 >= 5){

        //si heroe tiene arma
        if(su.getArmaHabilidad()>0){

            int habilidad = su.getArmaHabilidad();

            vidaVi-=habilidad;

            System.out.println("tipo de habilidad o arma: " + habilidad);
```



```

        System.out.println("ataca con " + su.nomArma(habilidad));

        System.out.println(vi.getNombre() + " sufre daño");
    }
}
else{System.out.println("no usa arma ni habilidad");}

//-----

int poder2 = su.getPoder();

poder2-=degradacionPoder;

if(poder2 > 0){
    System.out.println(vi.getNombre() + " ataca con fuerza");

    vidaVi -= (10 + poder2);//villano pierde vida

    System.out.println(vi.getNombre() + " sufre daño");
}

//-----

//probabilidad de hacer daño critico
if( critico2 > 3 ){

    int poderCritico2 = su.getCritico();

    //heroe recibe daño critico
    vidaVi -= poderCritico2;

```

```
        System.out.println("Golpe critico de " + poderCritico2);

        System.out.println(vi.getNombre() + " sufre daño");
    }

    //probabilidad de que se recupere el villano
    if( defensa2 > 5 ){

        int recu2 = vi.defensa();

        //villano se recupera
        vidaVi += recu2;

        System.out.println("pero recupera " + recu2 + " de salud");
    }

    //muestra vidas finales
    System.out.println("Vida heroe: " + vidaSu);
    System.out.println("Vida villano: " + vidaVi);
}
}
}

//aumento de la degradacion
degradacionPoder++;

//descicion de victoria
if( vidaSu > vidaVi ){

    System.out.println("-----Gana "+su.getNombre() +"-----");
```

```

        return 1;

    }else{
        System.out.println("-----Gana "+vi.getNombre() + "-----");
        return 0;
    }
    //fin de combate

}

//eleccion aleatoria de personajes
static Personaje[] seleccionar(Personaje[] sujetos, int participantes){

    Personaje[] seleccionados = new Personaje[participantes];

    int i = 0;

    while(i < participantes){
        int num = (int) Math.floor(Math.random()*sujetos.length);
        //System.out.print(num);
        seleccionados[i] = sujetos[num];
        System.out.print("se selecciono a " + seleccionados[i].getNombre()+" | |");
        i++;
    }
    return seleccionados;
}

}

```

Alien.java

```
package proyecto20;  
  
public interface Alien {  
    public abstract void planeta();  
}
```

#### **CLASE DE PERSONAJE**

```
package proyecto20;  
  
public interface Dios extends Personaje {  
    public abstract void habilidad();  
}
```

#### **CLASE DE PERSONAJE**

```
package proyecto20;  
  
public interface Dios extends Personaje {  
    public abstract void habilidad();  
}
```

#### **CLASE DE PERSONAJE**

```
package proyecto20;  
  
public interface Monstruo {  
    public abstract void formacomunicarse();  
  
}
```

#### **CLASE DE PERSONAJE**

```
package proyecto20;  
  
public interface Superheroe {  
    public abstract void mision();  
}
```

#### **CLASE DE PERSONAJE**

```
package proyecto20;
```

```
public interface Villano {  
    public abstract void proposito();
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
 * To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
 * and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
 *
```

```
 * @author giova
```

```
*/
```

```
public class Batman implements Personaje, Humano, Superheroe {
```

```
    @Override
```

```
    public void presentacion() {
```

```
        System.out.println("Soy batman");
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
    public String getNombre() {
```

```
        return "Bruce Wayne";
```

```
    }
```

```
@Override  
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*5+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public void debilidad() {  
    System.out.println("Daños a Extremidades");  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override  
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*7+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*9+1);  
    return defensa;  
}
```

@Override

```
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(8-2))+2;  
    return habilidad;  
}
```

@Override

```
public String nomArma(int habilidad) {  
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
        case 4: usa = "Da puños y patadas multiples";  
        break;  
        case 5: usa = "lanza batarangs";  
        break;  
        case 6: usa = "Lo atrae con su gancho y le da un super golpe";  
        break;  
        case 7: usa = "Llama a su Batnave y dispara rafagas de explosivos";  
        break;  
        default: usa = "Lanza gas y te golpea";  
        break;  
    }  
    return usa;  
}
```

@Override

```
public void ocupacion() {  
    System.out.println("empresario multimillonario");  
}
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void mision() {
```

```
    System.out.println("proteger la tierra y ciudad gotica");
```

```
}
```

```
}
```

```
CLASE DE PERSONAJE
```

```
/*
```

```
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
 * To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
 * and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
 *
```

```
 * @author giova
```

```
*/
```

```
public class CapitanAmerica implements Personaje, Superheroe, Humano {
```

```
@Override
```

```
public void presentacion() {
```

```
    System.out.println("soy Steve Rogers");
```



```
}
```

```
@Override
```

```
public String getNombre() {  
    return "Capitan America";  
}
```

```
@Override
```

```
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*5+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override
```

```
public void debilidad() {  
    System.out.println("daños a partes internas");  
}
```

```
@Override
```

```
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override
```

```
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*7+1);
```

```
        return getPoder;  
    }  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*7+1);  
    return defensa;  
}
```

```
@Override  
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(6-1))+1;  
    return habilidad;  
}
```

```
@Override  
public String nomArma(int habilidad) {  
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
        case 2: usa = "Da multiples golpes con sus puños";  
        break;  
        case 3: usa = "Laza su escudo";  
        break;  
        case 4: usa = "Lanza su escudo y causa multiples rebotes";  
        break;  
        case 5: usa = "Con su moto lo arrolla y explota";  
        break;  
        default: usa = "Da unas patadas";  
    }  
}
```

```
        break;
    }
    return usa;
}
```

```
@Override
public void mision() {
    System.out.println("salvar el mundo");
}
```

```
@Override
public void ocupacion() {
    System.out.println("agente del gobierno");
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
 * To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
 * and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
*
```

```
* @author giova
```

```
*/
```

```
public class Deadpool implements Personaje, Humano, Superheroe {
```

```
    @Override
```

```
    public void presentacion() {
```

```
        System.out.println("rayos soy una simulacion!!!");
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
    public String getNombre() {
```

```
        return "Deadpool";
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
    public int getCritico() {
```

```
        int poder = (int) Math.floor(Math.random()*8+1);
```

```
        return poder;
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
    public void debilidad() {
```

```
        System.out.println("desintegracion ppor atomos");
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override  
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*15+1);  
    return defensa;  
}
```

```
@Override  
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(8-5))+5;  
    return habilidad;  
}
```

```
@Override  
public String nomArma(int habilidad) {  
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
        case 5: usa = "Katanas";
```

```
        break;

        case 6: usa = "Pistolas";

        break;

        case 7: usa = "Granadas";

        break;

        default: usa = "Golpea";

        break;

    }

    return usa;

}
```

```
@Override

public void ocupacion() {

    System.out.println("no tengo ocupacion, no estoy vivo");

}
```

```
@Override

public void mision() {

    System.out.println("salir de esta simulacion programada");

}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

/\*

\* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.

\* To change this template file, choose Tools | Templates

\* and open the template in the editor.

\*/

package proyecto20;

/\*\*

\*

\* @author giova

\*/

public class DoctorStrange implements Personaje, Humano, Superheroe {

@Override

public void presentacion() {

    System.out.println("soy el hechizero supremos");

}

@Override

public String getNombre() {

    return "Dr strange";

}

@Override

public int getCritico() {

    int poder = (int) Math.floor(Math.random()\*10+1);

    return poder;

}

```
@Override  
public void debilidad() {  
    System.out.println("la gemas del infinito");  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override  
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*7+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*9+1);  
    return defensa;  
}
```

```
@Override  
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(10-2))+2;  
    return habilidad;  
}
```



@Override

```
public String nomArma(int habilidad) {  
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
  
        case 7: usa = "crea un portal y ataca inesperadamente";  
        break;  
        case 8: usa = "para el tiempo y ataca muchas veces";  
        break;  
        case 9: usa = "Viaja en el multiverso y lo estrella con su otro yo y vuelve a la realidad normal";  
        break;  
        default: usa = "lanza rafagas de hechizos";  
        break;  
    }  
    return usa;  
}
```

@Override

```
public void ocupacion() {  
    System.out.println("maestro de las artes misticas");  
}
```

@Override

```
public void mision() {  
    System.out.println("proteger la realidad");  
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
* To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
* and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
*
```

```
* @author giova
```

```
*/
```

```
public class DrManhattan implements Personaje, Humano, Dios, Superheroe {
```

```
    @Override
```

```
    public void presentacion() {
```

```
        System.out.println("por que existimos");
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
    public String getNombre() {
```

```
        return "Dr Manhattan";
```

```
    }
```

```
@Override  
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*50+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public void debilidad() {  
    System.out.println("energia");  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override  
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*10+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*10+1);  
    return defensa;  
}
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(11-8))+8;  
    return habilidad;  
}
```

```
@Override
```

```
public String nomArma(int habilidad) {  
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
        case 9: usa = "lo tellettransporta al sol";  
        break;  
        case 10: usa = "lo desintegra";  
        break;  
        default: usa = "lo lleva al espacio";  
        break;  
    }  
    return usa;  
}
```

```
@Override
```

```
public void ocupacion() {  
    System.out.println("comprender el universo");  
}
```

```
@Override
```

```
public void habilidad() {  
    System.out.println("omnipresente y omni potente, un dios casi");  
}
```

```
@Override  
public void mision() {  
    System.out.println("comprender el porque de la existencia");  
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
* To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
* and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
*
```

```
* @author giova
```

```
*/
```

```
public class Flash implements Personaje, Humano, Superheroe {
```

```
@Override
```

```
public void presentacion() {  
    System.out.println("Soy Barry Allen");  
}
```

```
@Override  
public String getNombre() {  
    return "The flash";  
}
```

```
@Override  
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public void debilidad() {  
    System.out.println("Speed Force");  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override
```

```
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*9+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*9+1);  
    return defensa;  
}
```

```
@Override  
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(10-2))+2;  
    return habilidad;  
}
```

```
@Override  
public String nomArma(int habilidad) {  
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
        case 5: usa = "Dispara superrayo";  
        break;  
        case 6: usa = "Corre y da Super golpe";  
        break;  
        case 7: usa = "Corre haciendo un tornado";  
        break;  
        case 8: usa = "Da muchos golpes rapidos";
```

```
        break;

        case 9: usa = "Viaja en el tiempo y hace chocarlo consigo mismo";

        break;

        default: usa = "Lo empuja y antes de caer da 10 patadas";

        break;

    }

    return usa;

}
```

```
@Override

public void ocupacion() {

    System.out.println("criminalista forence");

}
```

```
@Override

public void mision() {

    System.out.println("proteger central city");

}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

\* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.

\* To change this template file, choose Tools | Templates



\* and open the template in the editor.

\*/

package proyecto20;

/\*\*

\*

\* @author giova

\*/

public class Hulk implements Personaje, Humano, Monstruo {

    @Override

    public String getNombre() {

        return "Brus Baner";

    }

    @Override

    public int getCritico() {

        int poder = (int) Math.floor(Math.random()\*6+1);

        return poder;

    }

    @Override

    public int getPoder() {

        int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()\*6+1);

        return getPoder;

    }

    @Override

    public int defensa() {

```
        int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
        return defensa;  
    }  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    return 100;  
}
```

```
@Override  
public int getArmaHabilidad() {  
    return 0;  
}
```

```
@Override  
public void presentacion() {  
    System.out.println("HULK APLASTAAA!!");  
}
```

```
@Override  
public void debilidad() {  
    System.out.println("su amada");  
}
```

```
@Override  
public void ocupacion() {  
    System.out.println("cientifico");  
}
```

```
@Override
```

```
public void formacomunicarse() {  
    System.out.println("hablando");  
}
```

```
@Override
```

```
public String nomArma(int habilidad) {  
    throw new UnsupportedOperationException("Not supported yet."); //To change body of  
generated methods, choose Tools | Templates.  
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
* To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
* and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
*
```

```
* @author giova
```

```
*/
```

```
public class IronMan implements Personaje, Humano{
```

```
@Override
```

```
public String getNombre() {
```

```
        return "Ion Man";  
    }  
}
```

```
@Override  
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*4+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*7+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return defensa;  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    return 100;  
}
```

```
@Override  
public int getArmaHabilidad() {  
    return 8;  
}
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void presentacion() {
```

```
    System.out.println("I am Iron Man");
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void debilidad() {
```

```
    System.out.println("su familia");
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void ocupacion() {
```

```
    System.out.println("Filantropo, Playbol, multimillonario, dueño de industria Strak");
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public String nomArma(int habilidad) {
```

```
    return "Blaster de plasma";
```

```
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
* To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
* and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;

/**
 *
 * @author giova
 */
public class MujerMaravilla implements Dios, Superheroe {

    @Override
    public void habilidad() {
        System.out.println("super fuerza");
    }

    @Override
    public void mision() {
        System.out.println("salvar el mundo");
    }

    @Override
    public String getNombre() {
        return "la mujer maravilla";
    }

    @Override
    public int getCritico() {
        int poder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);
        return poder;
    }
}
```

```
@Override
```

```
public void presentacion() {
```

```
    System.out.println("soy la mujer maravilla");
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void debilidad() {
```

```
    System.out.println("cuando pide deseos");
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int vida() {
```

```
    int vida = 100;
```

```
    return vida;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int getPoder() {
```

```
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);
```

```
    return getPoder;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int defensa() {
```

```
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);
```

```
    return defensa;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int getArmaHabilidad() {
```

```
    int espada = 7;
```

```
    return espada;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public String nomArma(int habilidad) {
```

```
    return "Espada y Escudo";
```

```
}
```

```
}
```

```
CLASE DE PERSONAJE
```

```
/*
```

```
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
 * To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
 * and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
 *
```

```
 * @author giova
```

```
*/
```

```
public class Rorschach implements Personaje, Humano {
```

```
@Override
```

```
public void presentacion() {
```

```
    System.out.println("Los hhombres van a la carcel y los perros asesinados");
```



```
}
```

```
@Override
```

```
public String getNombre() {
```

```
    return "Rorschach";
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int getCritico() {
```

```
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);
```

```
    return poder;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void debilidad() {
```

```
    System.out.println("");
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int vida() {
```

```
    int vida = 100;
```

```
    return vida;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int getPoder() {
```

```
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);
```

```
        return getPoder;  
    }  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return defensa;  
}
```

```
@Override  
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(10-2))+2;  
    return habilidad;  
}
```

```
@Override  
public String nomArma(int habilidad) {  
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
        case 5: usa = "Pistola y dispara";  
        break;  
        case 6: usa = "Arma blanca";  
        break;  
        default: usa = "Varios golpes en partes y extremidades";  
        break;  
    }  
    return usa;  
}
```

```
@Override  
public void ocupacion() {  
    System.out.println("proteger a las personas buenas");  
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*  
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.  
 * To change this template file, choose Tools | Templates  
 * and open the template in the editor.  
 */
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
 *
```

```
 * @author giova
```

```
 */
```

```
public class Spiderman implements Personaje, Humano, Superheroe {
```

```
@Override
```

```
public String getNombre() {
```

```
    return "Spiderman";
```

```
}
```

```
@Override  
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public void presentacion() {  
    System.out.println("soy el increible hombre que araña");  
}
```

```
@Override  
public void debilidad() {  
    System.out.println("mi familia");  
}
```

```
@Override  
public void ocupacion() {  
    System.out.println("estudiante");  
}
```

```
@Override  
public void mision() {  
    System.out.println("salvar el mundo");  
}
```

```
@Override
```

```
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override  
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return defensa;  
}
```

```
@Override  
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return habilidad;  
}
```

```
@Override  
public String nomArma(int habilidad) {  
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
        case 1: usa = "Ataca con telaraña";  
        break;
```

```

        case 2: usa = "Super golpe";
        break;

        case 3: usa = "Da patadas voladoras";
        break;

        case 4: usa = "Lanza bombitas de telaaraña";
        break;

        case 5: usa = "Activa el IronSpider y ataca con su modo asesino";
        break;

        default: usa = "Te azota repetiamete";
        break;
    }

    return usa;
}

}

CLASE DE PERSONAJE

/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package proyecto20;

/**
 *
 * @author giova
 */
public class SuperGirl implements Personaje,Humano,Alien,Dios,Superheroe {

```

```
@Override  
public void presentacion() {  
    System.out.println("Hola soy clark kent");  
}
```

```
@Override  
public String getNombre() {  
    return "Superman";  
}
```

```
@Override  
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*10+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public void debilidad() {  
    System.out.println("kriptonita");  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override
```

```
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*8+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override
```

```
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*8+1);  
    return defensa;  
}
```

```
@Override
```

```
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(10-2))+2;  
    return habilidad;  
}
```

```
@Override
```

```
public String nomArma(int habilidad) {  
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
        case 5: usa = "Super puño";  
        break;  
        case 6: usa = "Vision laser";  
        break;  
        case 7: usa = "te levanta y golpea contra el suelo";
```



```
        break;

        case 8: usa = "te agarra y te lleva a la estratosfera y te deja caer con impulso";

        break;

        case 9: usa = "da la vuelta al mundo y da un super golpe";

        break;

        default: usa = "te sopla";

        break;

    }

    return usa;

}
```

```
@Override

public void ocupacion() {

    System.out.println("periodista");

}
```

```
@Override

public void planeta() {

    System.out.println("krypton");

}
```

```
@Override

public void habilidad() {

    System.out.println("volar, vision laser, super fuerza");

}
```

```
@Override

public void mision() {

    System.out.println("proteger el mundo y el universo");

}
```

```
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
* To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
* and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
*
```

```
* @author giova
```

```
*/
```

```
public class SuperMan implements Personaje, Humano, Alien, Dios, Superheroe {
```

```
    @Override
```

```
    public void presentacion() {
```

```
        System.out.println("Hola soy clark kent");
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
    public String getNombre() {
```

```
        return "Superman";  
    }  
}
```

```
@Override  
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*10+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public void debilidad() {  
    System.out.println("kryptonita");  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override  
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*8+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {
```

```
int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*8+1);  
return defensa;  
}
```

```
@Override  
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(18-8))+8;  
    return habilidad;  
}
```

```
@Override  
public String nomArma(int habilidad) {  
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
        case 14: usa = "Super puño";  
        break;  
        case 15: usa = "Vision laser";  
        break;  
        case 16: usa = "te levanta y golpea contra el suelo";  
        break;  
        case 17: usa = "te agarra y te lleva a la estratosfera y te deja caer con impulso";  
        break;  
        case 18: usa = "da la vuelta al mundo y da un super golpe";  
        break;  
        default: usa = "te sopla";  
        break;  
    }  
    return usa;  
}
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void ocupacion() {
```

```
    System.out.println("periodista");
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void planeta() {
```

```
    System.out.println("krypton");
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void habilidad() {
```

```
    System.out.println("volar, vision laser, super fuerza");
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void mision() {
```

```
    System.out.println("proteger el mundo y el universo");
```

```
}
```

```
}
```

```
CLASE DE PERSONAJE
```

```
/*
```

\* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.

\* To change this template file, choose Tools | Templates

\* and open the template in the editor.

\*/

package proyecto20;

/\*\*

\*

\* @author giova

\*/

public class Thor implements Personaje, Superheroe, Alien, Dios {

    @Override

    public void presentacion() {

        System.out.println("soy dios hijo de odin xd");

    }

    @Override

    public void debilidad() {

        System.out.println("si su martillo se debilita");

    }

    @Override

    public void mision() {

        System.out.println("salvar el mundo");

    }

```
@Override  
public void planeta() {  
    System.out.println("Asgard");  
}
```

```
@Override  
public void habilidad() {  
    System.out.println("control del clima");  
}
```

```
@Override  
public String getNombre() {  
    return "Thor";  
}
```

```
@Override  
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override
```

```
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return getPoder;  
}
```

@Override

```
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return defensa;  
}
```

@Override

```
public int getArmaHabilidad() {  
    int martillo = 10;  
    return martillo;  
}
```

@Override

```
public String nomArma(int habilidad) {  
    return "Martillo";  
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
* To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
* and open the template in the editor.
```

```
*/
```



```
package proyecto20;

/**
 *
 * @author giova
 */
public class Wolverine implements Personaje, Humano, Superheroe {

    @Override
    public void presentacion() {
        System.out.println("aahhg soy logan");
    }

    @Override
    public String getNombre() {
        return "Wolverine";
    }

    @Override
    public int getCritico() {
        int poder = (int) Math.floor(Math.random()*8+1);
        return poder;
    }

    @Override
    public void debilidad() {
        System.out.println("Armas de Adamantium");
    }
}
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int vida() {
```

```
    int vida = 100;
```

```
    return vida;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int getPoder() {
```

```
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*7+1);
```

```
    return getPoder;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int defensa() {
```

```
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);
```

```
    return defensa;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int getArmaHabilidad() {
```

```
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(8-3))+3;
```

```
    return habilidad;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public String nomArma(int habilidad) {
```

```
String usa;
switch (habilidad) {
    case 4: usa = "ataca con garras y le corta el brazo";
        break;
    case 8: usa = "le corta una pierna";
        break;
    default: usa = "ataca con garras en extremidades";
        break;
}
return usa;
}

@Override
public void ocupacion() {
    System.out.println("acabar con sus villanos");
}

@Override
public void mision() {
    System.out.println("proteger a los buenos");
}

}
```

# villanos

## CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
* To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
* and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
*
```

```
* @author giova
```

```
*/
```

```
public class BlackAdam implements Personaje, Villano, Dios {
```

```
    @Override
```

```
    public void presentacion() {
```

```
        System.out.println("shazam");
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
    public String getNombre() {
```

```
        return "Black Adam";
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
    public int getCritico() {
```

```
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public void debilidad() {  
    System.out.println("la muerte");  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override  
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*8+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*8+1);  
    return defensa;  
}
```

@Override

```
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(18-8))+8;  
    return habilidad;  
}
```

@Override

```
public String nomArma(int habilidad) {  
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
        case 14: usa = "Super puño";  
        break;  
        case 15: usa = "relampagos";  
        break;  
        case 16: usa = "te levanta y golpea contra el suelo";  
        break;  
        case 17: usa = "te agarra y te lleva a la estratosfera y te deja caer con impulso";  
        break;  
        case 18: usa = "da la vuelta al mundo y da un super golpe";  
        break;  
        default: usa = "golpes de rayos";  
        break;  
    }  
    return usa;  
}
```

@Override

```
public void proposito() {
```

```
        System.out.println("acabar con el capitan marvel");
    }
```

```
    @Override
    public void habilidad() {
        System.out.println("rayos, super fuerza, velocidad, volar");
    }
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
 * To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
 * and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
 *
```

```
 * @author giova
```

```
*/
```

```
public class BlackManta implements Personaje, Villano, Humano {
```

```
    @Override
```

```
    public void presentacion() {
```

```
        System.out.println("soy black manta");  
    }
```

```
@Override  
public String getNombre() {  
    return "Black Manta";  
}
```

```
@Override  
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public void debilidad() {  
    System.out.println("daño a extremidades");  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override  
public int getPoder() {
```



```
int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return defensa;  
}
```

```
@Override  
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(10-2))+2;  
    return habilidad;  
}
```

```
@Override  
public String nomArma(int habilidad) {  
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
        case 8: usa = "vision laser";  
        break;  
        case 9: usa = "cuchillas";  
        break;  
        case 10: usa = "granadas";  
        break;  
        default: usa = "golpea con espadas";  
        break;  
    }
```

```
    }  
    return usa;  
}
```

```
@Override  
public void proposito() {  
    System.out.println("acabar con acuaman");  
}
```

```
@Override  
public void ocupacion() {  
    System.out.println("pirata de mar");  
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*  
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.  
 * To change this template file, choose Tools | Templates  
 * and open the template in the editor.  
 */  
package proyecto20;  
  
/**  
 *
```

```
* @author giova
```

```
*/
```

```
public class Carnage implements Personaje, Villano, Alien, Humano {
```

```
    @Override
```

```
    public void presentacion() {
```

```
        System.out.println("Es hora de la carniceria");
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
    public String getNombre() {
```

```
        return "Carnage";
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
    public int getCritico() {
```

```
        int poder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);
```

```
        return poder;
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
    public void debilidad() {
```

```
        System.out.println("frecuencias bajas");
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
    public int vida() {
```

```
    int vida = 100;

    return vida;
}
```

```
@Override
public int getPoder() {
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*9+1);
    return getPoder;
}
```

```
@Override
public int defensa() {
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*11+1);
    return defensa;
}
```

```
@Override
public int getArmaHabilidad() {
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(15-5))+5;
    return habilidad;
}
```

```
@Override
public String nomArma(int habilidad) {
    String usa;
    switch (habilidad) {
        case 10: usa = "tentaculos y lo estrangula";
        break;
    }
}
```

```
        case 12: usa = "puaz de sus manos";  
        break;  
        case 13: usa = "super mazos de sus manos";  
        break;  
        case 14: usa = "hachas de susmanos";  
        break;  
        case 15: usa = "mordidas feroces";  
        break;  
        default: usa = "golpes varias veces";  
        break;  
    }  
    return usa;  
}
```

```
@Override  
public void proposito() {  
    System.out.println("causar el caos");  
}
```

```
@Override  
public void planeta() {  
    System.out.println("Klyntar");  
}
```

```
@Override  
public void ocupacion() {  
    System.out.println("destruir a cualquiera en su camino");  
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
* To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
* and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
*
```

```
* @author giova
```

```
*/
```

```
public class Darksaide implements Personaje, Villano, Alien {
```

```
    @Override
```

```
    public void presentacion() {
```

```
        System.out.println("Vengo a conquistar el mundo");
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
    public String getNombre() {
```

```
        return "Darkside";
```

```
    }
```

```
@Override  
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public void debilidad() {  
    System.out.println("sus ojos");  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override  
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*16+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*12+1);  
    return defensa;  
}
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int getArmaHabilidad() {
```

```
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(18-10))+10;
```

```
    return habilidad;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public String nomArma(int habilidad) {
```

```
    String usa;
```

```
    switch (habilidad) {
```

```
        case 17: usa = "Te teletransporta y lo totura";
```

```
        break;
```

```
        case 18: usa = " Laser de sus ojos";
```

```
        break;
```

```
        default: usa = "Super golpe";
```

```
        break;
```

```
    }
```

```
    return usa;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void proposito() {
```

```
    System.out.println("conquistar el mundo");
```

```
}
```

```
@Override
```



```
public void planeta() {  
    System.out.println("apocalipsis");  
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
* To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
* and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
*
```

```
* @author giova
```

```
*/
```

```
public class Deathstroke implements Personaje, Villano, Humano {
```

```
    @Override
```

```
    public void presentacion() {
```

```
        System.out.println("es hora de que mueras lentamente");
```

```
    }
```

```
@Override  
public String getNombre() {  
    return "Deathstroke";  
}
```

```
@Override  
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*7+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public void debilidad() {  
    System.out.println("daño a extremidades");  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override  
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*8+1);  
    return getPoder;  
}
```

@Override

```
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*9+1);  
    return defensa;  
}
```

@Override

```
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(8-5))+5;  
    return habilidad;  
}
```

@Override

```
public String nomArma(int habilidad) {  
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
        case 5: usa = "Katanas";  
        break;  
        case 6: usa = "Pistolas";  
        break;  
        case 7: usa = "Granadas";  
        break;  
        default: usa = "Golpea";  
        break;  
    }  
    return usa;  
}
```

```
@Override  
public void proposito() {  
    System.out.println("hacer sus trabajos");  
}
```

```
@Override  
public void ocupacion() {  
    System.out.println("mercenario");  
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*  
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.  
 * To change this template file, choose Tools | Templates  
 * and open the template in the editor.  
 */
```

```
package proyecto20;
```

```
/**  
 *  
 * @author giova  
 */  
public class DoctorOctopus implements Personaje, Villano, Humano {
```

```
@Override  
public void presentacion() {  
    System.out.println("");  
}
```

```
@Override  
public String getNombre() {  
    return "Doctor Octopus";  
}
```

```
@Override  
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*7+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public void debilidad() {  
    System.out.println("brazos mecanicos");  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

@Override

```
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*12+1);  
    return getPoder;  
}
```

@Override

```
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*7+1);  
    return defensa;  
}
```

@Override

```
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(10-2))+2;  
    return habilidad;  
}
```

@Override

```
public String nomArma(int habilidad) {  
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
        case 7: usa = "lanzza bombas";  
        break;  
        case 8: usa = "tentaculos y estrangula";  
        break;  
        case 9: usa = "navajas de tentaculos";  
        break;
```

```
        default: usa = "tentaculos y golpea muchas veces ";  
        break;  
    }  
    return usa;  
}
```

```
@Override  
public void proposito() {  
    System.out.println("destruir a spiderman");  
}
```

```
@Override  
public void ocupacion() {  
    System.out.println("crear mejoras roboticas para el mal");  
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
* To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
* and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
 *
 * @author giova
 */
public class Doomsday implements Personaje, Alien, Villano, Monstruo {

    @Override
    public String getNombre() {
        return "Doomsday";
    }

    @Override
    public int getCritico() {
        int poder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);
        return poder;
    }

    @Override
    public int getPoder() {
        int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);
        return getPoder;
    }

    @Override
    public int defensa() {
        int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);
        return defensa;
    }
}
```



```
@Override
```

```
public int vida() {  
    return 100;  
}
```

```
@Override
```

```
public int getArmaHabilidad() {  
    return 0;  
}
```

```
@Override
```

```
public void presentacion() {  
    System.out.println("AAAAAAAAAAHHHHHHHHHGGGGGG");  
}
```

```
@Override
```

```
public void debilidad() {  
    System.out.println("Criptonita");  
}
```

```
@Override
```

```
public void planeta() {  
    System.out.println("planeta apocalips");  
}
```

```
@Override
```

```
public void proposito() {  
    System.out.println("matar a superman");  
}
```

```
@Override
```

```
public void formacomunicarse() {
```

```
    System.out.println("A gritos");
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public String nomArma(int habilidad) {
```

```
    throw new UnsupportedOperationException("Not supported yet."); //To change body of  
generated methods, choose Tools | Templates.
```

```
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
 * To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
 * and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
 *
```

```
 * @author giova
```

```
 */
```

```
public class Joker implements Personaje, Villano, Humano {
```

```
@Override
```

```
public String getNombre() {
```

```
        return "Joker";  
    }  
}
```

```
@Override  
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*3+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return defensa;  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    return 100;  
}
```

```
@Override  
public int getArmaHabilidad() {  
    return 3;  
}
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void presentacion() {
```

```
    System.out.println("HAHAHAHA");
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void debilidad() {
```

```
    System.out.println("Daño a extremidades");
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void proposito() {
```

```
    System.out.println("Causar caos");
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void ocupacion() {
```

```
    System.out.println("hacerle la vida imposible a batman");
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public String nomArma(int habilidad) {
```

```
    return "Palanca";
```

```
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package proyecto20;
```

```
/**
 *
 * @author giova
 */
public class Lobo implements Personaje, Villano, Alien {
```

```
    @Override
    public void presentacion() {
        System.out.println("quieres morir hoy al parecer");
    }
```

```
    @Override
    public String getNombre() {
        return "Lobo";
    }
```

```
    @Override
    public int getCritico() {
        int poder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);
        return poder;
    }
```

```
@Override  
public void debilidad() {  
    System.out.println("");  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override  
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*7+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return defensa;  
}
```

```
@Override  
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(8-3))+3;
```

```
    return habilidad;
}
```

```
@Override
```

```
public String nomArma(int habilidad) {
    String usa;
    switch (habilidad) {
        case 4: usa = "ataca con garras y le corta el brazo";
            break;
        case 8: usa = "le corta una pierna";
            break;
        default: usa = "ataca con garras en extremidades";
            break;
    }
    return usa;
}
```

```
@Override
```

```
public void proposito() {
    System.out.println("ser un mercenario y cazarrecompensas interestelar.");
}
```

```
@Override
```

```
public void planeta() {
    System.out.println("utópico de Zarnia");
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
* To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
* and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
*
```

```
* @author giova
```

```
*/
```

```
public class Magneto implements Personaje, Villano, Humano {
```

```
    @Override
```

```
    public void presentacion() {
```

```
        System.out.println("es hora de metalizarte");
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
    public String getNombre() {
```

```
        return "Magnetos";
```

```
    }
```



```
@Override  
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*8+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public void debilidad() {  
    System.out.println("si le quitan su casco");  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override  
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*12+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*8+1);  
    return defensa;  
}
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int getArmaHabilidad() {
```

```
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(12-7))+7;
```

```
    return habilidad;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public String nomArma(int habilidad) {
```

```
    String usa;
```

```
    switch (habilidad) {
```

```
        case 10: usa = "metales y los lanza sin para";
```

```
        break;
```

```
        case 11: usa = "incrsuta metales en el cuerpo";
```

```
        break;
```

```
        case 12: usa = "crea campo de metal y lo comprime";
```

```
        break;
```

```
        default: usa = "pedazos de metales";
```

```
        break;
```

```
    }
```

```
    return usa;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public void proposito() {
```

```
    System.out.println("acabar con los que se interponen en su camino");
```

```
}
```

```
@Override  
public void ocupacion() {  
    System.out.println("hacer lo que considere correcto");  
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*  
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.  
 * To change this template file, choose Tools | Templates  
 * and open the template in the editor.  
 */  
package proyecto20;
```

```
/**  
 *  
 * @author giova  
 */  
public class MuerteRoja implements Personaje , Humano , Villano {
```

```
@Override  
public String getNombre() {  
    return "Red Death";  
}
```

```
@Override
```

```
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override
```

```
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override
```

```
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return defensa;  
}
```

```
@Override
```

```
public int vida() {  
    return 100;  
}
```

```
public String nomArma(int habilidad) {
```

```
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
        case 5: usa = "Dispara superrayo";  
        break;
```

```
        case 6: usa = "Corre y da Super golpe";
        break;

        case 7: usa = "Corre haciendo un tornado";
        break;

        case 8: usa = "Da muchos golpes rapidos";
        break;

        case 9: usa = "Viaja en el tiempo y hace chocarlo consigo mismo";
        break;

        default: usa = "Lo empuja y antes de caer da 10 patadas";
        break;
    }

    return usa;
}
```

@Override

```
public int getArmaHabilidad() {

    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(10-2))+2;

    return habilidad;

}
```

@Override

```
public void presentacion() {

    System.out.println("soy la muerte roja");

}
```

@Override

```
public void debilidad() {
```

```
        System.out.println("speed force");
    }
```

```
@Override
public void ocupacion() {
    System.out.println("acabar con los batmans del multiverso");
}
```

```
@Override
public void proposito() {
    System.out.println("ser el mas rapido del multiverso");
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
 * To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
 * and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
 *
```

```
 * @author giova
```

```
 */
```

```
public class Riven implements Personaje, Villano, Humano {
```

```
    @Override
```

```
public void presentacion() {  
    System.out.println("Hola");  
}
```

```
@Override  
public String getNombre() {  
    return "Riven";  
}
```

```
@Override  
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public void debilidad() {  
    System.out.println("su padre");  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override
```

```
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*9+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*8+1);  
    return defensa;  
}
```

```
@Override  
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(15-8))+8;  
    return habilidad;  
}
```

```
@Override  
public String nomArma(int habilidad) {  
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
        case 13: usa = "ataca con hechizos";  
        break;  
        case 14: usa = "lo posee y lo tortura";  
        break;  
        case 115: usa = "lo lleva con su pade y lo torturan mas";  
        break;  
        default: usa = "lo levita y deja caer con el suelo";  
    }
```



```
        break;
    }
    return usa;
}
```

```
@Override
public void proposito() {
    System.out.println("retener a su padre en el infierno");
}
```

```
@Override
public void ocupacion() {
    System.out.println("proteger al mundo de su padre");
}
```

```
}
```

CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
 * To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
 * and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
*  
  
* @author giova  
*/  
public class Skrull implements Personaje, Villano, Monstruo, Alien {  
  
    @Override  
    public void presentacion() {  
        System.out.println("soy un skrul gr");  
    }  
  
    @Override  
    public void debilidad() {  
        System.out.println("daño a extremidades");  
    }  
  
    @Override  
    public void proposito() {  
        System.out.println("invadir");  
    }  
  
    @Override  
    public void formacomunicarse() {  
        System.out.println("gruñidos");  
    }  
  
    @Override  
    public void planeta() {  
        System.out.println("planeta xd");  
    }  
}
```

```
@Override  
public String getNombre() {  
    return "un scrull";  
}
```

```
@Override  
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return poder;  
}
```

```
@Override  
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override  
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*6+1);  
    return defensa;  
}
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int getArmaHabilidad() {
```

```
    return 0;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public String nomArma(int habilidad) {
```

```
    throw new UnsupportedOperationException("Not supported yet."); //To change body of  
generated methods, choose Tools | Templates.
```

```
}
```

```
}
```

## CLASE DE PERSONAJE

```
/*
```

```
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
```

```
 * To change this template file, choose Tools | Templates
```

```
 * and open the template in the editor.
```

```
*/
```

```
package proyecto20;
```

```
/**
```

```
 *
```

```
 * @author giova
```

```
*/
```

```
public class Thanos implements Personaje, Villano, Alien {
```

@Override

```
public void presentacion() {  
    System.out.println("soy inevitable");  
}
```

@Override

```
public void debilidad() {  
    System.out.println("la muerte");  
}
```

@Override

```
public void proposito() {  
    System.out.println("destruir mundo");  
}
```

@Override

```
public void planeta() {  
    System.out.println("Titan");  
}
```

@Override

```
public String getNombre() {  
    return "Thanos";  
}
```

@Override

```
public int getCritico() {  
    int poder = (int) Math.floor(Math.random()*8+1);  
    return poder;  
}
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int vida() {
```

```
    int vida = 100;
```

```
    return vida;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int getPoder() {
```

```
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*12+1);
```

```
    return getPoder;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int defensa() {
```

```
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*9+1);
```

```
    return defensa;
```

```
}
```

```
@Override
```

```
public int getArmaHabilidad() {
```

```
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(20-10))+10;
```

```
    return habilidad;
```

```
}
```

```
@Override
```

```

public String nomArma(int habilidad) {
    String usa;
    switch (habilidad) {
        case 16: usa = "laser del guantelete";
            break;
        case 17: usa = "Varios golpes hasta deformarle el rostro";
            break;
        case 18: usa = "Parar el tiempo y lo aplasta";
            break;
        case 19: usa = "Golpe con la gema del poder";
            break;
        case 20: usa = "Usa el guantelete con toda las gemas y lo hace polvo";
            break;
        default: usa = "Su espada y ataca varias veces";
            break;
    }
    return usa;
}
}

```

#### CLASE DE PERSONAJE

```

/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package proyecto20;

/**

```

```
*  
* @author giova  
*/  
public class Venom implements Personaje, Villano, Humano, Alien {  
  
    @Override  
    public void presentacion() {  
        System.out.println("nosotros somos venom");  
    }  
  
    @Override  
    public String getNombre() {  
        return "Venom";  
    }  
  
    @Override  
    public int getCritico() {  
        int poder = (int) Math.floor(Math.random()*12+1);  
        return poder;  
    }  
  
    @Override  
    public void debilidad() {  
        System.out.println("frecuacias bajas");  
    }  
  
    @Override
```



```
public int vida() {  
    int vida = 100;  
    return vida;  
}
```

```
@Override  
public int getPoder() {  
    int getPoder = (int) Math.floor(Math.random()*9+1);  
    return getPoder;  
}
```

```
@Override  
public int defensa() {  
    int defensa = (int) Math.floor(Math.random()*11+1);  
    return defensa;  
}
```

```
@Override  
public int getArmaHabilidad() {  
    int habilidad = (int) Math.floor(Math.random()*(15-5))+5;  
    return habilidad;  
}
```

```
@Override  
public String nomArma(int habilidad) {  
    String usa;  
    switch (habilidad) {  
        case 10: usa = "tentaculos y lo estrangula";  
        break;
```

```
        case 12: usa = "puaz de sus manos";  
        break;  
        case 13: usa = "super mazos de sus manos";  
        break;  
        case 14: usa = "hachas de susmanos";  
        break;  
        case 15: usa = "mordidas feroces";  
        break;  
        default: usa = "golpes varias veces";  
        break;  
    }  
    return usa;  
}
```

```
@Override  
public void proposito() {  
    System.out.println("vengarse de spiderman");  
}  
  
@Override  
public void ocupacion() {  
    System.out.println("camarografo");  
}  
  
@Override  
public void planeta() {  
    System.out.println("Klyntar");  
}  
  
}
```

# RESULTADO:

run:

Seleccion de villanos:

se selecciono a Venom | se selecciono a Black Manta | se selecciono a Lobo | se selecciono a Thanos | se selecciono a Darkside | se selecciono a Carnage | se selecciono a Red Death | se selecciono a un scrull | se selecciono a Doctor Octopus | se selecciono a Black Adam |

Seleccion de heroes:

se selecciono a Thor | se selecciono a Superman | se selecciono a la mujer maravilla | se selecciono a Dr Manhattan | se selecciono a la mujer maravilla | se selecciono a Dr strange | se selecciono a la mujer maravilla | se selecciono a Wolverine | se selecciono a Dr Manhattan | se selecciono a Wolverine | Batalla entre

Thor

contra...

Venom

Venom inicia a atacar

No usa habilidad y ni arma

Venom ataca con fuerza

Thor sufre daño

Golpe critico de 10

Thor sufre daño

pero recupera 3 de salud

Vida heroe: 80

Vida villano: 100

Venom inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 12

ataca con puaz de sus manos

Thor sufre daño

Venom ataca con fuerza

Thor sufre daño

Vida heroe: 52

Vida villano: 100

Thor inicia a atacar

Venom esquivo golpe

contrataca rapido

Thor sufre daño

Vida heroe: 47

Vida villano: 100

Thor inicia a atacar

Venom esquivo golpe

contrataca rapido

Thor sufre daño

Vida heroe: 42

Vida villano: 100

Venom inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 6

ataca con golpes varias veces

Thor sufre daño

Venom ataca con fuerza

Thor sufre daño

pero recupera 5 de salud

Vida heroe: 25

Vida villano: 100

Venom inicia a atacar

Thor esquivo golpe

Thor inicia a atacar

no usa arma ni habilidad

Venom ataca con fuerza

Venom sufre daño

Golpe critico de 2

Venom sufre daño

Vida heroe: 25

Vida villano: 82

Thor inicia a atacar

Venom esquivo golpe

Venom inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 6

ataca con golpes varias veces

Thor sufre daño

Venom ataca con fuerza

Thor sufre daño

Vida heroe: 0

Vida villano: 82

-----Gana Venom-----

Batalla entre

Superman

contra...

Black Manta

Black Manta inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 8

ataca con vision laser

Superman sufre daño

Black Manta ataca con fuerza

Superman sufre daño

Golpe critico de 3

Superman sufre daño

pero recupera 7 de salud

Vida heroe: 83

Vida villano: 100

Black Manta inicia a atacar

No usa habilidad y ni arma

Black Manta ataca con fuerza

Superman sufre daño

Golpe critico de 6

Superman sufre daño

pero recupera 5 de salud

Vida heroe: 70

Vida villano: 100

Black Manta inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 6

ataca con golpea con espadas

Superman sufre daño

Black Manta ataca con fuerza

Superman sufre daño

Golpe critico de 4

Superman sufre daño

pero recupera 2 de salud

Vida heroe: 48

Vida villano: 100

Superman inicia a atacar

no usa arma ni habilidad

Black Manta ataca con fuerza

Black Manta sufre daño

Vida heroe: 48

Vida villano: 88

Black Manta inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 9

ataca con cuchillas

Superman sufre daño

Black Manta ataca con fuerza

Superman sufre daño

pero recupera 8 de salud

Vida heroe: 34

Vida villano: 88

Black Manta inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 4

ataca con golpea con espadas

Superman sufre daño

Black Manta ataca con fuerza

Superman sufre daño

pero recupera 3 de salud

Vida heroe: 17

Vida villano: 88

Black Manta inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 8

ataca con vision laser

Superman sufre daño

Black Manta ataca con fuerza

Superman sufre daño

Vida heroe: -2

Vida villano: 88

-----Gana Black Manta-----

Batalla entre

la mujer maravilla

contra...

Lobo

Lobo inicia a atacar

la mujer maravilla esquivo golpe

contrataca rapido

Lobo sufre daño

Vida heroe: 100

Vida villano: 95

Lobo inicia a atacar

la mujer maravilla esquivo golpe

Lobo inicia a atacar

la mujer maravilla esquivo golpe

contrataca rapido

Lobo sufre daño

Vida heroe: 100

Vida villano: 90

Lobo inicia a atacar

la mujer maravilla esquivo golpe

contrataca rapido

Lobo sufre daño



Vida heroe: 100

Vida villano: 85

Lobo inicia a atacar

la mujer maravilla esquivo golpe

la mujer maravilla inicia a atacar

no usa arma ni habilidad

Lobo ataca con fuerza

Lobo sufre daño

Golpe critico de 5

Lobo sufre daño

pero recupera 5 de salud

Vida heroe: 100

Vida villano: 69

la mujer maravilla inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 7

ataca con Espada y Escudo

Lobo sufre daño

Lobo ataca con fuerza

Lobo sufre daño

Golpe critico de 5

Lobo sufre daño

Vida heroe: 100

Vida villano: 41

la mujer maravilla inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 7

ataca con Espada y Escudo

Lobo sufre daño

Lobo ataca con fuerza

Lobo sufre daño

Golpe critico de 3

Lobo sufre daño

Vida heroe: 100

Vida villano: 18

la mujer maravilla inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 7

ataca con Espada y Escudo

Lobo sufre daño

Lobo ataca con fuerza

Lobo sufre daño

Golpe critico de 4

Lobo sufre daño

Vida heroe: 100

Vida villano: -6

-----Gana la mujer maravilla-----

Batalla entre

Dr Manhattan

contra...

Thanos

Dr Manhattan inicia a atacar

Thanos esquivo golpe

Thanos inicia a atacar

Dr Manhattan esquivo golpe

Thanos inicia a atacar

Dr Manhattan esquivo golpe

Dr Manhattan inicia a atacar

Thanos esquivo golpe

contrataca rapido

Dr Manhattan sufre daño

Vida heroe: 95

Vida villano: 100

Thanos inicia a atacar

Dr Manhattan esquivo golpe

Dr Manhattan inicia a atacar

Thanos esquivo golpe

Dr Manhattan inicia a atacar

Thanos esquivo golpe

contrataca rapido

Dr Manhattan sufre daño

Vida heroe: 90

Vida villano: 100

Thanos inicia a atacar

Dr Manhattan esquivo golpe

contrataca rapido

Thanos sufre daño

Vida heroe: 90

Vida villano: 95

Thanos inicia a atacar

Dr Manhattan esquivo golpe

contrataca rapido

Thanos sufre daño

Vida heroe: 90

Vida villano: 90

Thanos inicia a atacar

No usa habilidad y ni arma

Thanos ataca con fuerza

Dr Manhattan sufre daño

pero recupera 1 de salud

Vida heroe: 75

Vida villano: 90

Thanos inicia a atacar

Dr Manhattan esquivo golpe

contrataca rapido

Thanos sufre daño

Vida heroe: 75

Vida villano: 85

Dr Manhattan inicia a atacar

Thanos esquivo golpe

Thanos inicia a atacar

Dr Manhattan esquivo golpe

Dr Manhattan inicia a atacar

no usa arma ni habilidad

Thanos ataca con fuerza

Thanos sufre daño

Golpe critico de 9

Thanos sufre daño

Vida heroe: 75

Vida villano: 65

Thanos inicia a atacar

Dr Manhattan esquivo golpe

Thanos inicia a atacar

No usa habilidad y ni arma

Thanos ataca con fuerza

Dr Manhattan sufre daño

pero recupera 6 de salud

Vida heroe: 63

Vida villano: 65

Thanos inicia a atacar

Dr Manhattan esquivo golpe

contrataca rapido

Thanos sufre daño

Vida heroe: 63

Vida villano: 60

Dr Manhattan inicia a atacar

Thanos esquivo golpe

contrataca rapido

Dr Manhattan sufre daño

Vida heroe: 58

Vida villano: 60

Dr Manhattan inicia a atacar

Thanos esquivo golpe

Thanos inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 13

ataca con Su espada y ataca varias veces

Dr Manhattan sufre daño

Thanos ataca con fuerza

Dr Manhattan sufre daño

Golpe critico de 1

Dr Manhattan sufre daño

Vida heroe: 25

Vida villano: 60

Thanos inicia a atacar

Dr Manhattan esquivo golpe

Thanos inicia a atacar

Dr Manhattan esquivo golpe

contrataca rapido

Thanos sufre daño

Vida heroe: 25

Vida villano: 55

Dr Manhattan inicia a atacar

Thanos esquivo golpe

Thanos inicia a atacar

No usa habilidad y ni arma

Thanos ataca con fuerza

Dr Manhattan sufre daño

Golpe critico de 4

Dr Manhattan sufre daño

Vida heroe: 3

Vida villano: 55

Dr Manhattan inicia a atacar

no usa arma ni habilidad

Thanos ataca con fuerza

Thanos sufre daño

Golpe critico de 27

Thanos sufre daño

pero recupera 1 de salud

Vida heroe: 3

Vida villano: 12

Dr Manhattan inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 9

ataca con lo telledtransporta al sol

Thanos sufre daño

Thanos ataca con fuerza

Thanos sufre daño

pero recupera 9 de salud

Vida heroe: 3

Vida villano: -2

-----Gana Dr Manhattan-----

Batalla entre

la mujer maravilla

contra...

Darkside

la mujer maravilla inicia a atacar

Darkside esquivo golpe

Darkside inicia a atacar

No usa habilidad y ni arma

Darkside ataca con fuerza

la mujer maravilla sufre daño

Golpe critico de 5

la mujer maravilla sufre daño

Vida heroe: 71

Vida villano: 100

Darkside inicia a atacar

la mujer maravilla esquivo golpe

contrataca rapido

Darkside sufre daño

Vida heroe: 71

Vida villano: 95

Darkside inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 10

ataca con Super golpe

la mujer maravilla sufre daño

Darkside ataca con fuerza

la mujer maravilla sufre daño

pero recupera 6 de salud

Vida heroe: 51

Vida villano: 95

Darkside inicia a atacar

la mujer maravilla esquivo golpe

Darkside inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 15

ataca con Super golpe

la mujer maravilla sufre daño

Darkside ataca con fuerza

la mujer maravilla sufre daño

Golpe critico de 1

la mujer maravilla sufre daño



pero recupera 5 de salud

Vida heroe: 17

Vida villano: 95

Darkside inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 10

ataca con Super golpe

la mujer maravilla sufre daño

Darkside ataca con fuerza

la mujer maravilla sufre daño

Golpe critico de 6

la mujer maravilla sufre daño

pero recupera 4 de salud

Vida heroe: -21

Vida villano: 95

-----Gana Darkside-----

Batalla entre

Dr strange

contra...

Carnage

Dr strange inicia a atacar

Carnage esquivo golpe

contrataca rapido

Dr strange sufre daño

Vida heroe: 95

Vida villano: 100

Dr strange inicia a atacar

Carnage esquivo golpe

contrataca rapido

Dr strange sufre daño

Vida heroe: 90

Vida villano: 100

Carnage inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 10

ataca con tentaculos y lo estrangula

Dr strange sufre daño

Carnage ataca con fuerza

Dr strange sufre daño

Golpe critico de 2

Dr strange sufre daño

pero recupera 9 de salud

Vida heroe: 75

Vida villano: 100

Carnage inicia a atacar

No usa habilidad y ni arma

Carnage ataca con fuerza

Dr strange sufre daño

Vida heroe: 57

Vida villano: 100

Dr strange inicia a atacar

Carnage esquivo golpe

contrataca rapido

Dr strange sufre daño

Vida heroe: 52

Vida villano: 100

Carnage inicia a atacar  
No usa habilidad y ni arma  
Carnage ataca con fuerza  
Dr strange sufre daño  
Vida heroe: 34  
Vida villano: 100  
Dr strange inicia a atacar  
no usa arma ni habilidad  
Carnage ataca con fuerza  
Carnage sufre daño  
Golpe critico de 1  
Carnage sufre daño  
pero recupera 5 de salud  
Vida heroe: 34  
Vida villano: 92  
Carnage inicia a atacar  
Dr strange esquivo golpe  
Carnage inicia a atacar  
Dr strange esquivo golpe  
Carnage inicia a atacar  
tipo de habilidad o arma: 13  
ataca con super mazos de sus manos  
Dr strange sufre daño  
Carnage ataca con fuerza  
Dr strange sufre daño  
pero recupera 3 de salud  
Vida heroe: 13

Vida villano: 92

Dr strange inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 3

ataca con lanza rafagas de hechizos

Carnage sufre daño

Carnage ataca con fuerza

Carnage sufre daño

Golpe critico de 7

Carnage sufre daño

pero recupera 4 de salud

Vida heroe: 13

Vida villano: 69

Carnage inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 11

ataca con golpes varias veces

Dr strange sufre daño

Carnage ataca con fuerza

Dr strange sufre daño

Golpe critico de 5

Dr strange sufre daño

Vida heroe: -17

Vida villano: 69

-----Gana Carnage-----

Batalla entre

la mujer maravilla

contra...

Red Death

la mujer maravilla inicia a atacar

Red Death esquivo golpe

contrataca rapido

la mujer maravilla sufre daño

Vida heroe: 95

Vida villano: 100

la mujer maravilla inicia a atacar

Red Death esquivo golpe

contrataca rapido

la mujer maravilla sufre daño

Vida heroe: 90

Vida villano: 100

Red Death inicia a atacar

la mujer maravilla esquivo golpe

Red Death inicia a atacar

No usa habilidad y ni arma

Red Death ataca con fuerza

la mujer maravilla sufre daño

Golpe critico de 3

la mujer maravilla sufre daño

Vida heroe: 76

Vida villano: 100

la mujer maravilla inicia a atacar

no usa arma ni habilidad

Red Death ataca con fuerza

Red Death sufre daño

Golpe critico de 4

Red Death sufre daño

Vida heroe: 76

Vida villano: 83

la mujer maravilla inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 7

ataca con Espada y Escudo

Red Death sufre daño

Red Death ataca con fuerza

Red Death sufre daño

pero recupera 5 de salud

Vida heroe: 76

Vida villano: 66

Red Death inicia a atacar

No usa habilidad y ni arma

Red Death ataca con fuerza

la mujer maravilla sufre daño

Golpe critico de 3

la mujer maravilla sufre daño

pero recupera 1 de salud

Vida heroe: 62

Vida villano: 66

la mujer maravilla inicia a atacar

Red Death esquivo golpe

la mujer maravilla inicia a atacar

Red Death esquivo golpe

la mujer maravilla inicia a atacar

Red Death esquivo golpe

contrataca rapido

la mujer maravilla sufre daño

Vida heroe: 57

Vida villano: 66

la mujer maravilla inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 7

ataca con Espada y Escudo

Red Death sufre daño

Red Death ataca con fuerza

Red Death sufre daño

Golpe critico de 1

Red Death sufre daño

pero recupera 1 de salud

Vida heroe: 57

Vida villano: 44

la mujer maravilla inicia a atacar

Red Death esquivo golpe

contrataca rapido

la mujer maravilla sufre daño

Vida heroe: 52

Vida villano: 44

la mujer maravilla inicia a atacar

Red Death esquivo golpe

la mujer maravilla inicia a atacar

Red Death esquivo golpe

Red Death inicia a atacar

la mujer maravilla esquivo golpe

contrataca rapido

Red Death sufre daño

Vida heroe: 52

Vida villano: 39

la mujer maravilla inicia a atacar

no usa arma ni habilidad

Red Death ataca con fuerza

Red Death sufre daño

Golpe critico de 4

Red Death sufre daño

Vida heroe: 52

Vida villano: 20

Red Death inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 9

ataca con Viaja en el tiempo y hace chocarlo consigo mismo

la mujer maravilla sufre daño

Red Death ataca con fuerza

la mujer maravilla sufre daño

Golpe critico de 4

la mujer maravilla sufre daño

pero recupera 3 de salud

Vida heroe: 27

Vida villano: 20

Red Death inicia a atacar

la mujer maravilla esquivo golpe

contrataca rapido

Red Death sufre daño



Vida heroe: 27

Vida villano: 15

Red Death inicia a atacar

la mujer maravilla esquivo golpe

la mujer maravilla inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 7

ataca con Espada y Escudo

Red Death sufre daño

Red Death ataca con fuerza

Red Death sufre daño

Golpe critico de 4

Red Death sufre daño

Vida heroe: 27

Vida villano: -7

-----Gana la mujer maravilla-----

Batalla entre

Wolverine

contra...

un scrull

un scrull inicia a atacar

Wolverine esquivo golpe

contrataca rapido

un scrull sufre daño

Vida heroe: 100

Vida villano: 95

un scrull inicia a atacar

Wolverine esquivo golpe

Wolverine inicia a atacar

un scrull esquivo golpe

contrataca rapido

Wolverine sufre daño

Vida heroe: 95

Vida villano: 95

Wolverine inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 4

ataca con ataca con garras y le corta el brazo

un scrull sufre daño

un scrull ataca con fuerza

un scrull sufre daño

Vida heroe: 95

Vida villano: 74

Wolverine inicia a atacar

un scrull esquivo golpe

contrataca rapido

Wolverine sufre daño

Vida heroe: 90

Vida villano: 74

Wolverine inicia a atacar

un scrull esquivo golpe

un scrull inicia a atacar

un scrull ataca con fuerza

Wolverine sufre daño

Golpe critico de 6

Wolverine sufre daño

pero recupera 3 de salud

Vida heroe: 75

Vida villano: 74

un scrull inicia a atacar

Wolverine esquivo golpe

un scrull inicia a atacar

Wolverine esquivo golpe

contrataca rapido

un scrull sufre daño

Vida heroe: 75

Vida villano: 69

un scrull inicia a atacar

No usa habilidad y ni arma

un scrull ataca con fuerza

Wolverine sufre daño

pero recupera 5 de salud

Vida heroe: 65

Vida villano: 69

Wolverine inicia a atacar

no usa arma ni habilidad

un scrull ataca con fuerza

un scrull sufre daño

pero recupera 3 de salud

Vida heroe: 65

Vida villano: 59

un scrull inicia a atacar

un scrull ataca con fuerza

Wolverine sufre daño  
pero recupera 6 de salud

Vida heroe: 56

Vida villano: 59

un scrull inicia a atacar

Wolverine esquivo golpe

contrataca rapido

un scrull sufre daño

Vida heroe: 56

Vida villano: 54

un scrull inicia a atacar

No usa habilidad y ni arma

un scrull ataca con fuerza

Wolverine sufre daño

Golpe critico de 3

Wolverine sufre daño

pero recupera 6 de salud

Vida heroe: 46

Vida villano: 54

un scrull inicia a atacar

No usa habilidad y ni arma

un scrull ataca con fuerza

Wolverine sufre daño

Golpe critico de 1

Wolverine sufre daño

Vida heroe: 29

Vida villano: 54

un scrull inicia a atacar  
Wolverine esquivo golpe  
un scrull inicia a atacar  
Wolverine esquivo golpe  
Wolverine inicia a atacar  
un scrull esquivo golpe  
un scrull inicia a atacar  
un scrull ataca con fuerza  
Wolverine sufre daño  
Golpe critico de 1  
Wolverine sufre daño  
pero recupera 4 de salud  
Vida heroe: 20  
Vida villano: 54  
un scrull inicia a atacar  
Wolverine esquivo golpe  
contrataca rapido  
un scrull sufre daño  
Vida heroe: 20  
Vida villano: 49  
Wolverine inicia a atacar  
un scrull esquivo golpe  
contrataca rapido  
Wolverine sufre daño  
Vida heroe: 15  
Vida villano: 49  
un scrull inicia a atacar

Wolverine esquivo golpe

contrataca rapido

un scrull sufre daño

Vida heroe: 15

Vida villano: 44

un scrull inicia a atacar

No usa habilidad y ni arma

un scrull ataca con fuerza

Wolverine sufre daño

Golpe critico de 5

Wolverine sufre daño

pero recupera 3 de salud

Vida heroe: 0

Vida villano: 44

-----Gana un scrull-----

Batalla entre

Dr Manhattan

contra...

Doctor Octopus

Doctor Octopus inicia a atacar

No usa habilidad y ni arma

Doctor Octopus ataca con fuerza

Dr Manhattan sufre daño

Golpe critico de 4

Dr Manhattan sufre daño

Vida heroe: 85

Vida villano: 100

Dr Manhattan inicia a atacar  
Doctor Octopus esquivo golpe  
contrataca rapido

Dr Manhattan sufre daño  
Vida heroe: 80  
Vida villano: 100

Dr Manhattan inicia a atacar  
Doctor Octopus esquivo golpe  
contrataca rapido

Dr Manhattan sufre daño  
Vida heroe: 75  
Vida villano: 100

Doctor Octopus inicia a atacar  
Dr Manhattan esquivo golpe  
contrataca rapido

Doctor Octopus sufre daño  
Vida heroe: 75  
Vida villano: 95

Dr Manhattan inicia a atacar  
tipo de habilidad o arma: 9  
ataca con lo telteletransporta al sol

Doctor Octopus sufre daño  
Doctor Octopus ataca con fuerza  
Doctor Octopus sufre daño  
pero recupera 3 de salud  
Vida heroe: 75  
Vida villano: 78

Dr Manhattan inicia a atacar  
Doctor Octopus esquivo golpe  
Doctor Octopus inicia a atacar  
tipo de habilidad o arma: 9  
ataca con navajas de tentaculos  
Dr Manhattan sufre daño  
Doctor Octopus ataca con fuerza  
Dr Manhattan sufre daño  
Golpe critico de 7  
Dr Manhattan sufre daño  
pero recupera 10 de salud  
Vida heroe: 51  
Vida villano: 78  
Dr Manhattan inicia a atacar  
Doctor Octopus esquivo golpe  
Doctor Octopus inicia a atacar  
Dr Manhattan esquivo golpe  
Doctor Octopus inicia a atacar  
Dr Manhattan esquivo golpe  
Doctor Octopus inicia a atacar  
No usa habilidad y ni arma  
Doctor Octopus ataca con fuerza  
Dr Manhattan sufre daño  
Golpe critico de 6  
Dr Manhattan sufre daño  
Vida heroe: 30  
Vida villano: 78



Doctor Octopus inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 4

ataca con tentaculos y golpea muchas veces

Dr Manhattan sufre daño

Doctor Octopus ataca con fuerza

Dr Manhattan sufre daño

Golpe critico de 4

Dr Manhattan sufre daño

Vida heroe: 4

Vida villano: 78

Dr Manhattan inicia a atacar

Doctor Octopus esquivo golpe

Dr Manhattan inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 9

ataca con lo tellettransporta al sol

Doctor Octopus sufre daño

Doctor Octopus ataca con fuerza

Doctor Octopus sufre daño

Golpe critico de 13

Doctor Octopus sufre daño

Vida heroe: 4

Vida villano: 45

Doctor Octopus inicia a atacar

Dr Manhattan esquivo golpe

Doctor Octopus inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 3

ataca con tentaculos y golpea muchas veces

Dr Manhattan sufre daño

Doctor Octopus ataca con fuerza

Dr Manhattan sufre daño

Golpe critico de 6

Dr Manhattan sufre daño

Vida heroe: -16

Vida villano: 45

-----Gana Doctor Octopus-----

Batalla entre

Wolverine

contra...

Black Adam

Black Adam inicia a atacar

Wolverine esquivo golpe

contrataca rapido

Black Adam sufre daño

Vida heroe: 100

Vida villano: 95

Black Adam inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 15

ataca con relampagos

Wolverine sufre daño

Black Adam ataca con fuerza

Wolverine sufre daño

Vida heroe: 70

Vida villano: 95

Black Adam inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 16

ataca con te levanta y golpea contra el suelo

Wolverine sufre daño

Black Adam ataca con fuerza

Wolverine sufre daño

Vida heroe: 40

Vida villano: 95

Wolverine inicia a atacar

no usa arma ni habilidad

Black Adam ataca con fuerza

Black Adam sufre daño

Golpe critico de 8

Black Adam sufre daño

pero recupera 6 de salud

Vida heroe: 40

Vida villano: 80

Black Adam inicia a atacar

Wolverine esquivo golpe

Wolverine inicia a atacar

Black Adam esquivo golpe

Black Adam inicia a atacar

Wolverine esquivo golpe

Black Adam inicia a atacar

No usa habilidad y ni arma

Black Adam ataca con fuerza

Wolverine sufre daño

Golpe critico de 1

Wolverine sufre daño

Vida heroe: 22

Vida villano: 80

Black Adam inicia a atacar

tipo de habilidad o arma: 13

ataca con golpes de rayos

Wolverine sufre daño

Black Adam ataca con fuerza

Wolverine sufre daño

Golpe critico de 3

Wolverine sufre daño

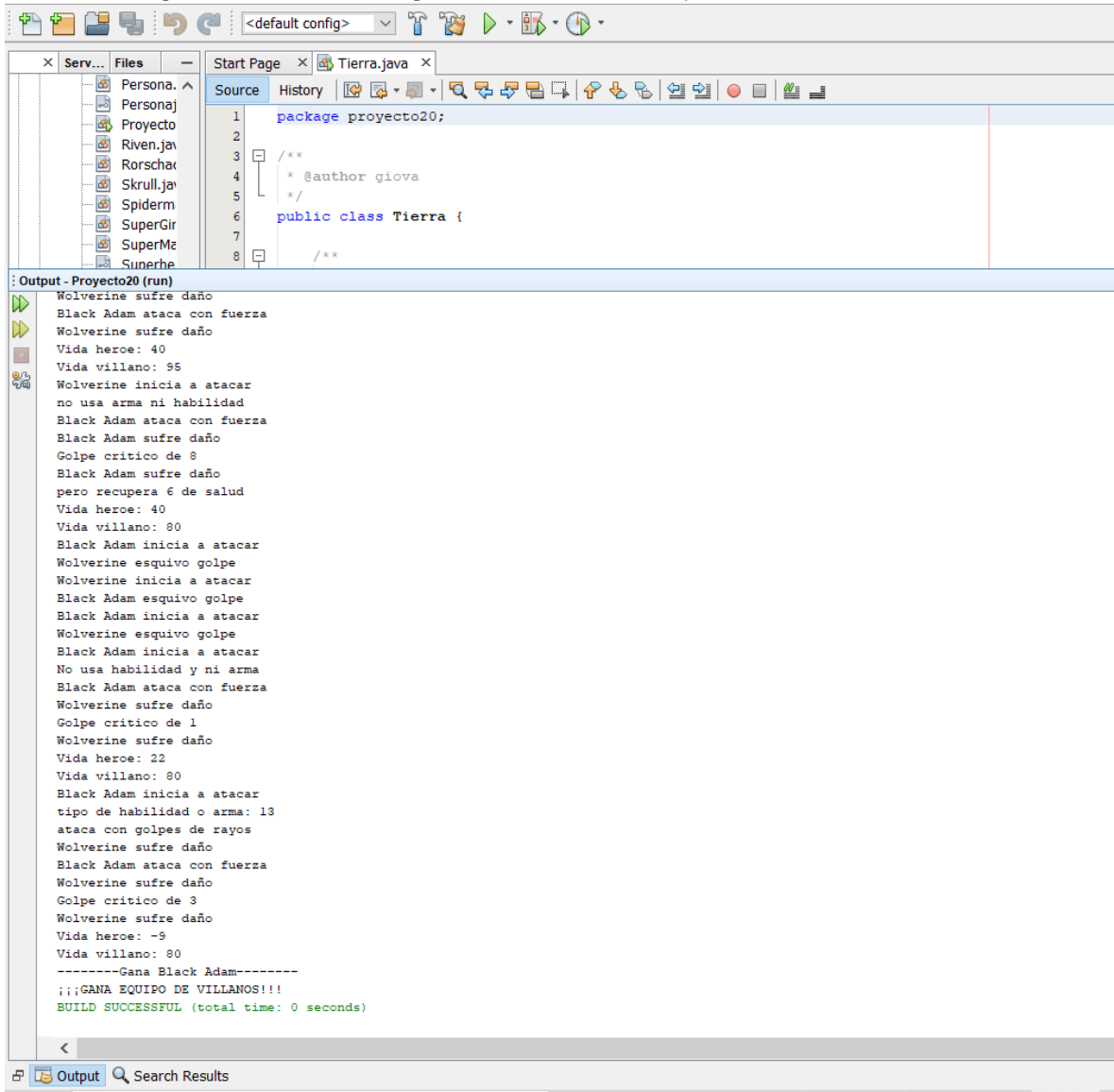
Vida heroe: -9

Vida villano: 80

-----Gana Black Adam-----

!!!GANA EQUIPO DE VILLANOS!!!

BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)



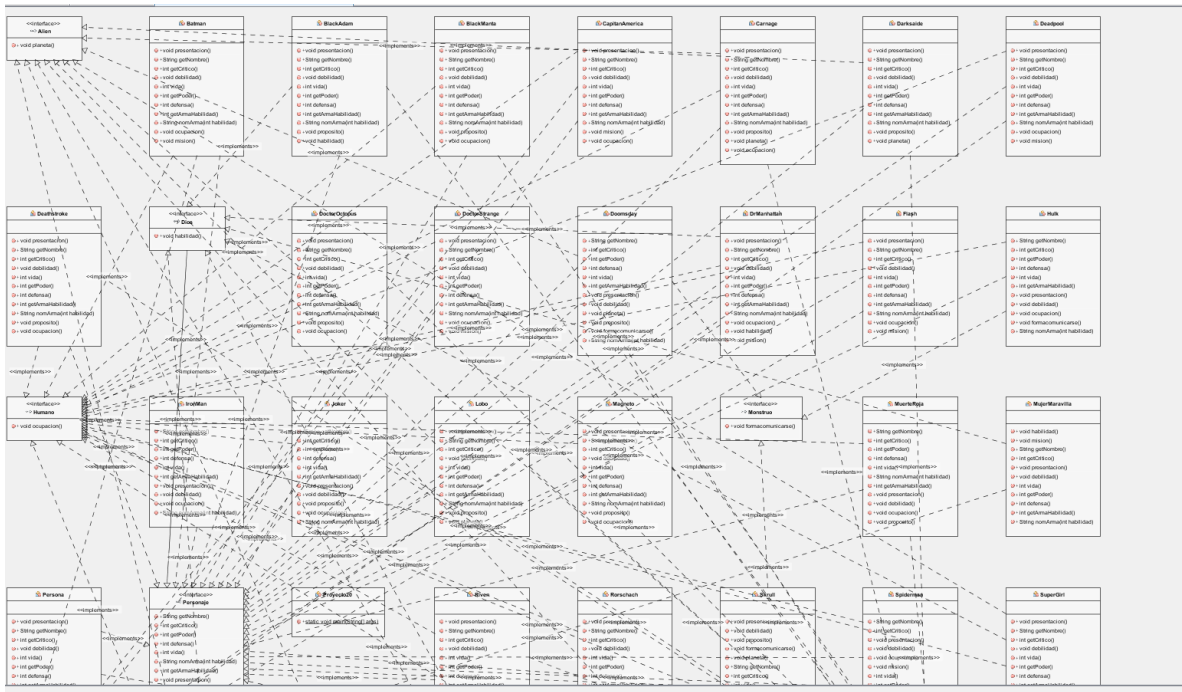
The screenshot displays the NetBeans IDE 8.2 interface. The top menu bar includes File, Edit, View, Navigate, Source, Refactor, Run, Debug, Profile, Team, Tools, Window, and Help. The toolbar contains icons for file operations and running the application. The left sidebar shows the project structure for 'Proyecto20', including files like 'Persona.java', 'Personaje.java', 'Proyecto20.java', 'Riven.java', 'Rorschach.java', 'Skrull.java', 'Spiderman.java', 'SuperGirl.java', 'SuperMan.java', and 'Superman.java'. The main editor window shows the source code of 'Tierra.java'.

```
1 package proyecto20;
2
3 /**
4  * @author giova
5  */
6 public class Tierra {
7
8     /**
```

The 'Output - Proyecto20 (run)' window shows the following execution log:

```
Wolverine sufre daño
Black Adam ataca con fuerza
Wolverine sufre daño
Vida heroe: 40
Vida villano: 95
Wolverine inicia a atacar
no usa arma ni habilidad
Black Adam ataca con fuerza
Black Adam sufre daño
Golpe critico de 8
Black Adam sufre daño
pero recupera 6 de salud
Vida heroe: 40
Vida villano: 80
Black Adam inicia a atacar
Wolverine esquivo golpe
Wolverine inicia a atacar
Black Adam esquivo golpe
Black Adam inicia a atacar
Wolverine esquivo golpe
Black Adam inicia a atacar
No usa habilidad y ni arma
Black Adam ataca con fuerza
Wolverine sufre daño
Golpe critico de 1
Wolverine sufre daño
Vida heroe: 22
Vida villano: 80
Black Adam inicia a atacar
tipo de habilidad o arma: 13
ataca con golpes de rayos
Wolverine sufre daño
Black Adam ataca con fuerza
Wolverine sufre daño
Golpe critico de 3
Wolverine sufre daño
Vida heroe: -9
Vida villano: 80
-----Gana Black Adam-----
;;;GANA EQUIPO DE VILLANOS!!!
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

## DIAGRAMA DE CLASES



Dra. son muchas clases, pero pongo la prueba para que vea que igual lo hice.