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 coleecion 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 habiidad 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 habiidad 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 recuere 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 seleciono 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("desintgracion 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 tellletransporta 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 etratosfera 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("kripton");

}

@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("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()\*(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 etratosfera 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("kripton");

}

@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 etratosfera 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 extrangula";

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("conquitar 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 extrangula";

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("AAAAAAAAAAAHHHHHHHHHGGGGGG");

}

@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 somes 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 extrangula";

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

Seleccion de heroes:

se seleciono a Thor||se seleciono a Superman||se seleciono a la mujer maravilla||se seleciono a Dr Manhattan||se seleciono a la mujer maravilla||se seleciono a Dr strange||se seleciono a la mujer maravilla||se seleciono a Wolverine||se seleciono a Dr Manhattan||se seleciono 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 tellletransporta 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 extrangula

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 tellletransporta 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 tellletransporta 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

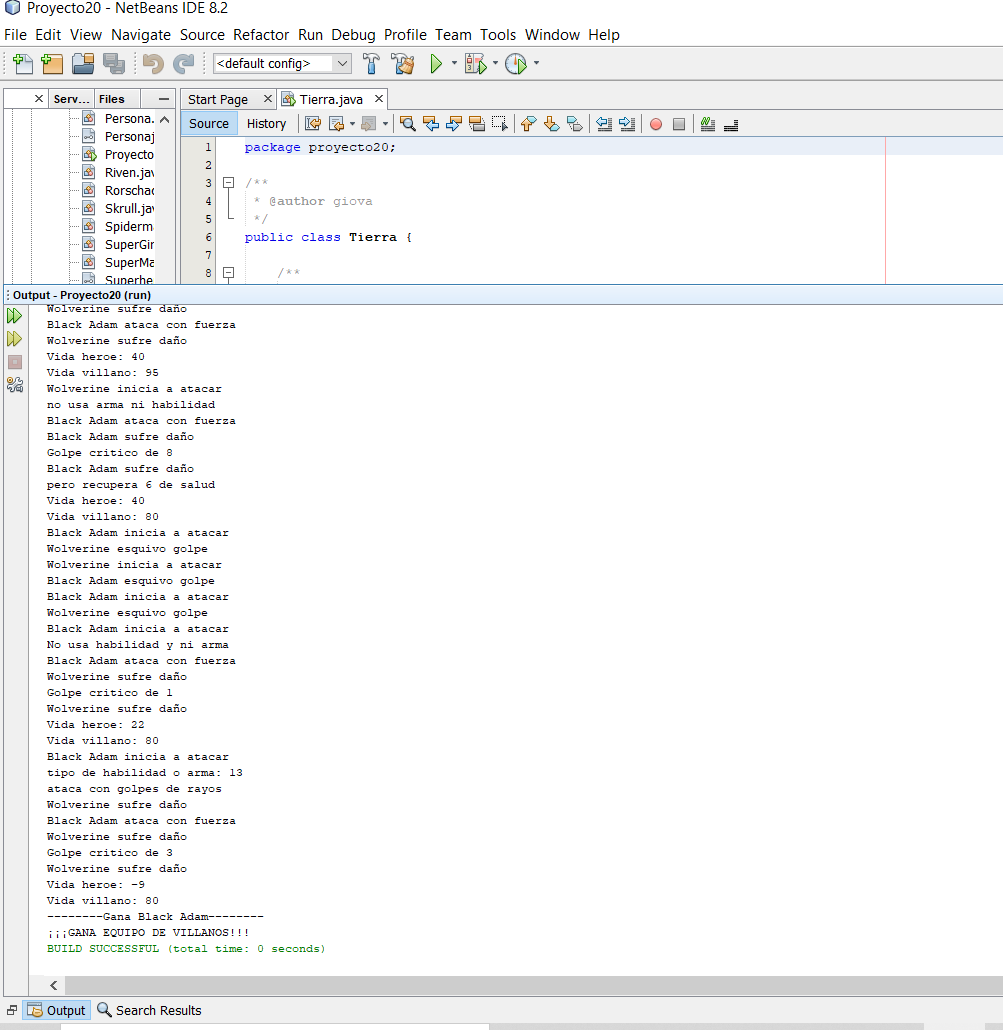
Vida heroe: -9

Vida villano: 80

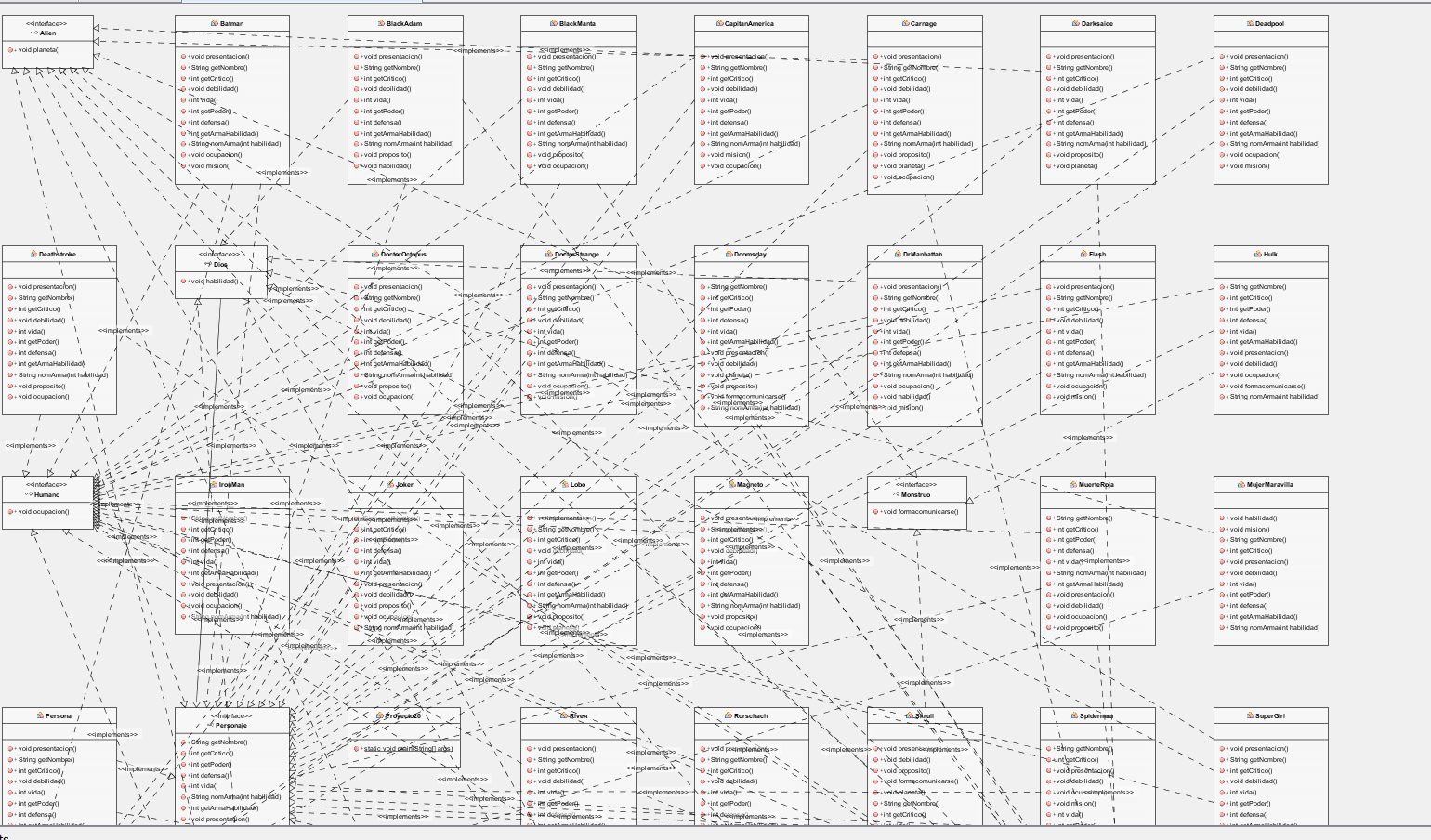
--------Gana Black Adam--------

¡¡¡GANA EQUIPO DE VILLANOS!!!

BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)



**DIAGRAMA DE CLASES**



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