

# Trabajo Práctico (Héroes y Villanos)

**Ayala Gustavo**

**Marrone Cristian**

**Acha Matias**

**Calderon Gustavo**



---

## INFORME

Decidimos usar un patrón composite, la idea inicial fue crear un objeto característica con 1 atributo y cargarle 4 objetos al constructor del competidor, pero terminamos implementando mapa con un Enum de características para llamarlas por una key,

creamos un menú en una clase aparte, nos costó mucho el método `esGanador();`,

para usar y testear el código usamos un menú de combate donde interactivamente podemos crear personajes, ligas desde archivos, también podemos crearlos manualmente y hacerlos competir obteniendo un resultado por pantalla y volviendo al menu para poder jugar por muchas veces mas, tambien implementamos imprimir por pantalla los jugadores cargados para una mejor selección, lo mismo al momento de seleccionar la característica.

es posible competir jugador Heroe o Villano contra otro de distinta clase (el menu pregunta al usuario al momento de seleccionar que clase desea y luego para el contrincante muestra las opciones válidas solamente, en el caso de ser Heroe, solo mostrará contrincantes Villanos, y la misma lógica ocurre con las Ligas).

---