

Ovnis



Quemos modelar un juego de ovnis. En este juego existe un mundo sobre el cual dichos ovnis se desplazan abduciendo a todo humano que se les cruce.



El juego a grandes rasgos presenta las siguientes características:

- Tendremos distintos tipos de personajes: **alienígenas y personas**.
 - También tendremos **ovnis** que tendrán un conjunto de **alienígenas** en su interior.
 - Tanto los ovnis como las personas se mueven en línea recta (coordenada X).
- Cuando un ovni se encuentra con una persona la abducirá. Una persona tendrá un 20% de probabilidades de escapar y un 80% de probabilidades de ser abducida. Al ser abducida se convertirá en alienígena y pasará a formar parte de la nave que la ha abducido.

Se pide implementar la simulación del comportamiento, para ello:

- **Crearemos varias instancias de todos los tipos de personajes.**
- **Aleatoriamente se decidirá qué ocurre.**
- **La simulación parará cuando nadie más se pueda abducir.**
- **Almacena el resultado de la simulación en un fichero de texto con el formato que desees.**