

Release 1: Estructura base y combate simple

- Implementar las clases Luchador, Oponente y Combate.
- Programar métodos básicos como golpear(), atacar(), iniciarPelea().
- Simular una pelea simple sin interfaz gráfica, solo mostrando resultados por consola.

Release 2: Incorporación de habilidades y energía

- Desarrollar la clase HabilidadEspecial y su método ejecutar().
- Integrar lanzarEspecial() desde la clase Luchador.
- Implementar la lógica de gasto de energía y validación de uso.

Release 3: Escenario y ambientación

- Crear la clase Escenario con su método cargarEscenario().
- Asociar un escenario a cada combate, con lógica de ambientación (sin enfoque visual por ahora).

Release 4: Interfaz de usuario básica

- Implementar la clase InterfazUsuario y sus métodos mostrarBarraVida(), mostrarEnergia(), mostrarMensajes().
- Mostrar estado del combate en tiempo real por consola o interfaz simple.

Release 5: Comportamiento del oponente

- Programar métodos defender() y contraatacar() del oponente.
- Incorporar decisiones básicas de respuesta automática o aleatoria durante el combate.

Release 6: Cálculos de pelea y finalización

- Implementar calcularGolpe() y determinarGanador() en la clase Combate.
- Ajustar reglas y condiciones para definir el final del combate.

Release 7: Pruebas y documentación

- Documentar clases y métodos.
- Realizar pruebas funcionales y unitarias.
- Preparar el entorno para despliegue o presentación del producto.