

Documentación Lab 02
Jarek Morales Prado C4H722
Progra I - 2025
Simulación de Batalla de robots

Archivos del proyecto:

Robot.java (metodo constructor y de juego)
JuegoBatalla.java (Implementación del juego y main)
Documentación Lab02
INSTRUCCIONES.md (guía de utilización para el programa)

Para la solución de este programa se siguieron las instrucciones empezando con la clase Robot.java y sus respectivos métodos constructor, getters y setters, atacar(Robot otroRobot) y estaVivo(), además incluí en esta clase el método mostrarEstado para imprimir el estado del robot actual cuándo sea necesario. Esta es una clase realmente sencilla y directa.

Continuando con la clase JuegoBatalla.java, acá se encuentra el array de robots, creado de manera que el array Robot [] robots inicia vacío y se agregan robots numerados en base a un índice cantidadRobots, no permitiendo al usuario que agregue más de 10 robots, o menos de 2 (ya que no sería jugable). El main en este caso está dentro de la clase JuegoBatalla, por lo que simplemente crea un objeto de esta clase y llama al método iniciarJuego de la misma. Los métodos utilizados para poder jugar el juego fueron agregados al final de esta clase, por orden simplemente.

En la creación de los robots me parece que leí mal la instrucción y le asigné valores aleatorios a los atributos mediante el siguiente código, fue corregido:

```
/*int puntosVida = (int) (Math.random() * 51) + 50; //math random entre 50 y 100
int ataque = (int) (Math.random() * 11) + 10; //math random entre 10 y 20
int defensa = (int) (Math.random() * 11); // math random entre 0 y 10
robots[i] = new Robot(nombre, puntosVida, ataque, defensa);*/ //me equivoqué al leer la instrucción, los valores deben ser
```

Finalmente, se creó el archivo de documentación y el archivo de instrucciones.

Link git CI-0112 (Parte 1): <https://github.com/Jaker222/CI-0112>

Link git CI0112 (Parte 2): <https://github.com/Jaker222/CI0112>