



Conceptos que busca abarcar:

Clases concretas, tipos de datos básicos, atributos, métodos, interfaces, clases abstractas, herencia, polimorfismo, keyword static, sobreescritura de métodos.

El planeta está bajo ataque y se necesita un sistema que permita modelar el comportamiento de sus **defensores** y **atacantes** para poder sobrevivir. Esta batalla se dará en el espacio, ya que una vez que los invasores penetren la atmósfera, será muy tarde como para hacer algo.

Las **naves** tienen una cantidad de puntos de *armadura* y otra cantidad de puntos de *daño* (ataque). Las naves pueden estar equipadas con algún *arma* que altere su valor final de *daño*.

Las naves *alienígenas* además de puntos de armadura, también poseen una cantidad de puntos de *escudo*, que debe ser consumido antes de afectar su armadura.

Las naves *humanas*, al ser las defensoras, pelean con mayor tenacidad conforme están más cercas de ser destruidas, por lo que su ataque se ve incrementado en tantos puntos como armadura hayan perdido.

Toda *arma* que se instancie tendrá un valor de daño fijo que, como comportamiento por defecto, se sumará al daño base de la nave en el cálculo del daño total que esta puede infligir.

Toda Nave debe implementar los métodos
protected void recibirAtaque(int danio)
public void atacar(Nave nave)

Crear las siguientes Armas especiales

Doble Misil: danio 0, duplica el daño base de la nave.

Rayo: daño 100.

LaserProgresivo: daño 100, multiplica el daño de la nave por la del arma dividido las cargas. Al agotarse las cargas el daño que puede hacer es 0.

BigBoy: daño 10000, solo hay 4 existentes, no se combina su daño con el base. Si no hay mas disponibles y se ataca con este arma, el daño del ataque es 0.