

## Descomposición del problema:

Queremos generar un numero establecido de salas que tengan sus diferentes atributos (numero de sala, peligro, numero de enemigos, poder maligno, flechas repartidas, etc)

Para ello creamos una clase Sala para instanciar cada sala como un objeto con sus atributos. Además de ello generaremos clases para los 3 tipos de personajes (mago, elfo y hobbit) que heredarán de una clase padre que contendrá el nombre y el estado del personaje.

Por otro lado hemos generado las clases necesarias para los 3 tipos de arma existentes (vara, carcaj y anillo) para instanciarlos como objetos.

Por ultimo he generado un objeto fichero con un método de escribir y otro para cerrar, de forma que pueda escribir en el fichero desde cualquier punto de la aplicación.

## Capturas de ejecución:

```
|*****
|*****
Wed Oct 07 20:48:07 CEST 2020
=====
Entrando en la sala 1. Tipo de sala: MAGICO...
Recargando la vara en 7... Vara recargada, quedan 25 puntos de poder restante
Han ganado...
=====
Entrando en la sala 2. Tipo de sala: HABILIDAD...
Tratando de huir...
Frodo ha muerto
=====
El equipo ha sufrido bajas antes de llegar al destino.
Finalizando simulación....
=====
Wed Oct 07 20:48:07 CEST 2020
*****
*****
Wed Oct 07 20:48:21 CEST 2020
=====
Entrando en la sala 1. Tipo de sala: MAGICO...
Recargando la vara en 4... Vara recargada, quedan 22 puntos de poder restante
Han ganado...
=====
Entrando en la sala 2. Tipo de sala: MAGICO...
Recargando la vara en 3... Vara recargada, quedan 19 puntos de poder restante
Han ganado...
=====
Entrando en la sala 3. Tipo de sala: MAGICO...
Recargando la vara en 7... Vara recargada, quedan 12 puntos de poder restante
Han ganado...
=====
Entrando en la sala 4. Tipo de sala: HABILIDAD...
Han ganado...
```

```
=====
Entrando en la sala 5. Tipo de sala: HABILIDAD...
Frodo se ha puesto el anillo.
Han ganado...
=====
Entrando en la sala 6. Tipo de sala: ACCION...
Han ganado...
Légolas ha disparado 8 flecha(s), quedan 11 en el carcaj.
Légolas ha recogido 2 flechas.
=====
Entrando en la sala 7. Tipo de sala: MAGICO...
Recargando la vara en 1... Vara recargada, quedan 11 puntos de poder restante
Han ganado...
=====
Entrando en la sala 8. Tipo de sala: MAGICO...
Recargando la vara en 2... Vara recargada, quedan 9 puntos de poder restante
Han ganado...
=====
Entrando en la sala 9. Tipo de sala: ACCION...
Tratando de huir...
Han huido con éxito!
Légolas ha disparado 2 flecha(s), quedan 0 en el carcaj.
Légolas ha recogido 6 flechas.
=====
Entrando en la sala 10. Tipo de sala: ACCION...
Tratando de huir...
Han huido con éxito!
Légolas ha disparado 6 flecha(s), quedan 0 en el carcaj.
Légolas ha recogido 7 flechas.
=====
Entrando en la sala 11. Tipo de sala: HABILIDAD...
Tratando de huir...
Frodo ha muerto
=====
El equipo ha sufrido bajas antes de llegar al destino.
```

---

Enlace al video de youtube:

<https://youtu.be/eONnDwuRH20>

Enlace al repositorio de github:

<https://github.com/Jarenass97/MinasDeMoria.git>