

Simulador Robots

Luis Diego Elizondo Fennell C4E844

Abril 2025

Repositorio

1 Clase Robot

Esta clase contiene los atributos del objeto robot, métodos *set* para atribuir cada robot, métodos *get* para obtener los atributos de cada robot, y el método *attack* para disminuir los puntos de vida de cada robot al ser atacado.

2 Clase JuegoBatalla

Esta clase contiene el método *main*.

1. Usuario ingresa la cantidad de robots que participarán. Un bucle *while* asegura que se ingrese un número entre 2 y 10. A partir de esta cantidad se crea un arreglo con la cantidad de robots ingresada y se inicializa cada uno.
2. Usuario ingresa los atributos de cada robot, asegurando que los números ingresados están dentro del rango indicado.
3. Mediante un bucle *while* se muestra un menú con dos opciones:
 - (a) **(Comenzar ronda)** Cada robot con vida ataca a otro robot con vida aleatoriamente.
 - (b) **(Mostrar estado de los robots)** Muestra los atributos de todos los robots registrados.
4. Al terminar el bucle (cuando solo queda un robot con vida) se revisa cuál robot queda con vida y este se muestra como el ganador. También se muestra cuántas rondas se jugaron.