PRIMERA PARTE!

DUNGEON CRAWLER

Vamos a crear un programa donde tenemos que escoger un Heroe. Este héroe tiene una serie de características como son el ID-HERO, NOMBRE, FUErza, AGIlidad, NIVEL y PuntosVida. Estos héroes están en un fichero de texto donde se almacenan. Debemos empezar a crear un programa donde nos permita escoger un héroe y poder modificar sus características. Una vez escojamos el héroe y modifiquemos sus características el programa deberá poder mostrar esas características del héroe seleccionado. El menú debe contener las opciones 1- Seleccionar Héroe 2-Modificar Heroe 3-A la batalla!. Determina una acción para salir del menú. De momento el a la batalla llamara un display simple.

Una vez terminado este punto debemos crear otro fichero de texto llamado DUNGEON.TXT. En este archivo tenemos distintos monstruos a los que nos tenemos que enfrentar. Los monstruos tienen los mismos atributos que el personaje pero no los mismos valores. Ahora podemos añadir a la Batalla una rutina que muestre los atributos y valores el héroe y los atributos y los valores del monstruo.

*NOTA, Opcional: Se valorara ASCII Art*