

## Planificación / ideas del proyecto

### Fase de diseño básico

1. **Diseño de clases:**
  - Crea una jerarquía con una clase base **Personaje** y subclases como:
    - **Guerrero:** Mayor ataque.
    - **Arquero:** Mayor alcance.
    - **Mago:** Habilidades especiales.
  - Diseña una clase base **Herramienta** y subclases:
    - **Arma:** Espada, arco.
    - **Defensa:** Escudo, armadura.
    - **Item:** Pociones de curación, trampas.
2. **Niveles de dificultad:**
  - Implementa un sistema que aumente los atributos de los personajes controlados por máquina en dificultades más altas, como más vida o daño.
3. **Sistema de turnos:**
  - Decide si los turnos son:
    - **Rotativos:** Cada jugador actúa en un orden fijo.
    - **Aleatorios:** Los turnos se sortean cada ronda.

### Funciones opcionales para mayor complejidad

1. **Modos de juego:**
  - **Por equipos:** Los jugadores humanos pueden formar alianzas.
  - **Mapas dinámicos:** Obstáculos que aparecen y modifican el entorno.
2. **Interfaz gráfica:**
  - Usa una biblioteca como **JavaFX** para agregar animaciones o una interfaz más atractiva.
3. **Sistema de recompensas:**
  - Introduce logros y bonificaciones, como desbloquear personajes o herramientas al ganar.

### Puntos extra y originalidad

1. **Generación de mapas:**
  - Un sistema que coloque obstáculos aleatorios o zonas restringidas en cada turno.
2. **Inteligencia artificial básica:**
  - Define estrategias para los jugadores máquina, como atacar al más débil o usar herramientas según el contexto.
3. **Simulación avanzada:**
  - Una opción para ver los combates de forma automática sin intervención del jugador.

## Plan de implementación

1. **Primera fase (estructura básica):**
  - Implementar las clases principales (**Personaje**, **Herramienta**, **Partida**).
  - Diseñar un menú de texto en consola para las selecciones iniciales.
2. **Segunda fase (funcionalidades avanzadas):**
  - Añadir logs y la funcionalidad de guardar en archivo.
  - Programar los turnos y las condiciones de victoria.
3. **Tercera fase (mejoras visuales y usabilidad):**
  - Desarrollar una interfaz gráfica, si es parte del alcance.
  - Implementar modos de juego adicionales.