

RobotWars

Es un juego que cuenta con, por el momento, con 2 tipos de Robots (Aluminum3000 y TankRover) y 2 tipos de Weapons (Claw y Blaster).

Los robots tienen un tiempo de vida, velocidad y peso máximo de armas que pueden llevar, mientras que las armas tienen un peso que afecta lo que puede llevar un robot y un impacto en la velocidad de estos.

La funcionalidad principal por desarrollar tiene que ver con el ataque de un robot a otro, que lo hace usando algunas de sus armas. El resultado de este ataque depende del arma y el tipo de robot atacado.

Al momento de agregar Weapons a un Robot, los weapons impactan en el *máximo peso de weapons* y en la *velocidad* del Robot. Ninguna de estas características queda en negativo.

Aluminum3000 puede cargar un máximo de 50 kg de armas y tiene una velocidad de 90 km/h.

TankRover, en cambio, carga hasta 200 kg y su velocidad es 40 km/h.

Ambos comienzan el juego con 100 años de vida.

Cada ataque infringido y recibido depende del tipo de robot y de las armas involucradas en el ataque.

Las reglas son las siguientes:

Claw pesa 10 kg y reduce la velocidad del robot en 5 km/h. También, al atacar, reduce la vida de

- Aluminum3000 en 25 años.
- TankRover en 5 años.

Blaster pesa 20 kg y reduce la velocidad en 10 Km/h. Al atacar reduce la vida de

- Aluminum3000 en 5 años.
- TankRover en 50 años.
- Cuando se ataca a Aluminum3000, se puede usar Claw sólo dos veces.
- En cambio, a TankRover una única vez.