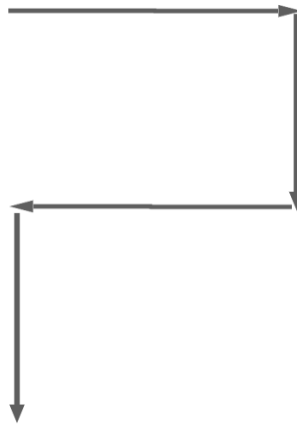


Innovación implementada

En este proyecto se presenta la clase AvatarInnovador, una nueva clase de personaje para el juego avatar que utiliza polimorfismo para implementar un movimiento con un patrón. Este movimiento sigue un patrón en "Z".

Detalles sobre la clase:

- **Herencia:** AvatarInnovador hereda de Avatar, que a su vez hereda de Personaje e implementa la interfaz IPersonaje.
- **Polimorfismo:** Se sobrescribe el método mover() de forma dinámica.
- **Patrón de movimiento:** Se ejecuta de forma cíclica en el siguiente orden: Derecha, abajo, izquierda, abajo.
- **Implementación:** Se controla el patrón mediante una variable "paso" que se incrementa en cada movimiento.



El Avatar se mueve horizontalmente, luego baja, y repite el patrón alternando la dirección horizontal.

También se modificó el main.cpp para incluir los nuevos archivos AvatarCPU.h y AvatarInnovador.h

