Juego lucha

Juan José Triviño Rengifo

Programación orientada a objetos

Momento 3

12 de mayo del 2025

Lugar: laboratorio de computacion

Para crear mi código, primero mire como quería que fuera la estructura del juego. Quería un sistema en el que dos personajes pudieran luchar entre sí, atacándose y perdiendo puntos de vida hasta que uno de los 2 fuera el ganador. Pensé en cómo organizar el código para que fuera uno de manera clara y legible. Para eso, decidí crear una clase base llamada *personaje,* que representara cualquier luchador que, con atributos comunes como los nombres y puntos de vida, además de los métodos esenciales como atacar y recibir daño.

Desde un principio, me base en el código que ya estaba en la actividad, lo que me permitió estructurar de mejor manera el programa y entender la lógica detrás de la POO. Además, tuve ayuda de códigos anteriores que ya estaban terminados, lo que me ayudo a desarrollar ciertos métodos y a tomar mejores decisiones sobre la organización del código. También recurrí a videos en YouTube que me sirvieron como apoyo para reforzar lo que me hacia falta en el código además de apoyo para reforzar mis conocimientos sobre el uso de clases y la gestión de eventos en un juego de pelea.

Después de estableces la clase base, cree las subclases guerrero y mago, que son heredadas de personaje. De esta forma cada personaje puede tener su propia identidad si necesidad de repetir código. Luego diseñe la clase juego lucha que seria responsable de gestionar la batalla, alternando turnos entre ambos personajes y determinando quien ganaría en función de su vida restante.

Para hacer que el juego fuera más interactivo, agregué una clase Ejecutarjuego, que permite a los usuarios ingresar los nombres de los personajes y luego ver cómo se desarrolla el combate en pantalla. En este punto, me aseguré de que el juego fuera fácil de entender y entretenido, mostrando mensajes con información clara sobre cada ataque y el estado de cada personaje.