

Documentación.

La finalidad de esta documentación es explicar brevemente el uso de las interfaces que se conectan a la clase abstracta principal del programa Character.

Consta de dos interfaces, *WeaponBehavior* y *MoveBehavior*, que dentro de ellas se definen los métodos `attack()` y `move()`, medio por el cual las diferentes clases deben implementar para que cada personaje que uno vaya creando pueda tener su propio ataque y movimiento.

Character actúa como la superclase para todos los personajes, y permite utilizar los métodos de la siguiente manera:

- `performAttack()` → Llama al método `attack()` de *WeaponBehavior*.
- `performMove()` → Llama al método `move()` de *MoveBehavior*.
- `setWeapon(WeaponBehavior weapon)` → Permite cambiar el arma en tiempo de ejecución.
- `setMoveBehavior(MoveBehavior moveBehavior)` → Permite cambiar el movimiento en tiempo de ejecución.

Al ejecutar el programa y llamar únicamente a un personaje, se visualizará de la siguiente manera según la *Imagen 1*:

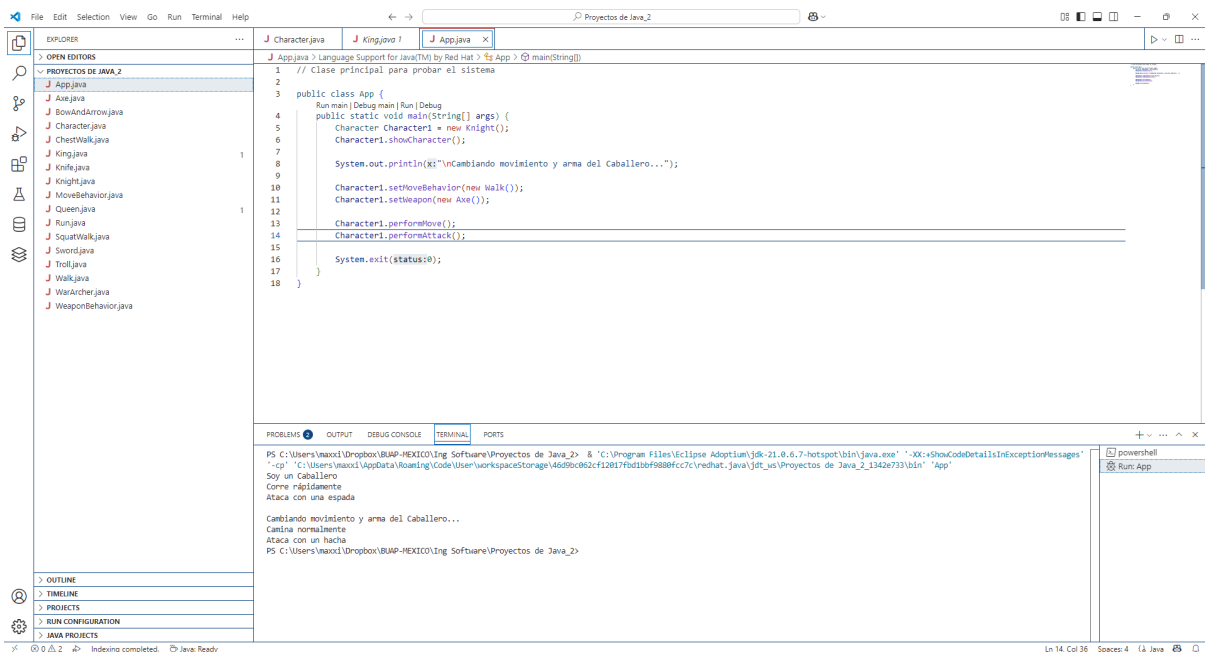


Imagen 1.