

Se te proporciona el código fuente incompleto de la última versión de FinalFight.

Pretendemos hacer algunos cambios:

1. Hasta ahora, en cada turno, el juego siempre te pregunta dos veces:

- Primero si quieres atacar o cambiar de arma
- Luego por el arma / enemigo que eliges

Pretendemos reducir las preguntas:

- Primero, si quieres cambiar de arma o, directamente, el enemigo al que atacar.
- Sólo en caso de que quieras cambiar de arma se te hará una segunda pregunta.

De esta forma, el juego será más fluido deteniéndose brevemente sólo si vas a cambiar de arma.

2. Hasta ahora, las "puntuaciones" de los héroes se perdían cuando se salía de la aplicación. Pretendemos que ahora se queden registradas en un archivo y se recuperen al ejecutarla de nuevo. No está bien olvidarse de quienes han peleado por nosotros.

Tareas a realizar

1.(5ptos) En el método "procesaTurno" de la clase "Principal", cuando "`//Muestra los datos del héroe y le da a elegir entre cambiar de arma o atacar`", debe hacer una única pregunta "`Elige nº de enemigo, (a)taque melé, ó (c)ambiar de arma:`" y llamar a un método que se encargue de recoger la opción elegida por el usuario.

Ese nuevo método, puede devolver dos excepciones:

a) Una que se produzca cuando la opción elegida por el usuario no sea válida (por ejemplo: "z", ó "h")

b) Otra que se produzca cuando el n.º de enemigo elegido no sea válido (por ej: -10)

Esas excepciones pueden ser alguna existente, y/o alguna creada por ti. En cualquier caso, no las procesará él mismo, sino que "pasará la pelota" al punto de llamada en "procesaTurno" para que sean tratadas allí:

En el caso a), procesaTurno mostrará el mensaje "La opción elegida no es válida". En el caso b), mostrará el mensaje "El nº elegido no es válido".

2.(5ptos) IMPORTANTE: Para facilitar la prueba del programa en diferentes sistemas operativos, el archivo que utilices no incluirá ningún path. De esta forma, se guardará en el directorio del proyecto.

Ejs. válidos: "MiArchivo.json", "Puntos.ser".

Ejs no válidos: "C:\Carpeta\MiArchivo.json", "/home/usuario/directorio/Puntos.ser".

Observación: recuerda que si quieres que una clase sea serializable, su superclase debe serlo.

En el método "inicializaTablaPuntos", en lugar de inicializar el mapa vacío, lee el archivo correspondiente.

En el método "muestraTablaPuntos", después de mostrar por pantalla guarda los datos en el archivo.

EJEMPLO DE EJECUCIÓN

Building FinalFight_v3 1.0-SNAPSHOT

```

-----
--- exec-maven-plugin:1.5.0:exec (default-cli) @ FinalFight ---
*****
***** FINAL FIGTH ! *****
*****
Dime un nombre para el Héroe: ddd
Elige un arma 0)CUCHILLOS 1)ESPADA_ESCUDO 2)HACHA : 2
Gutwi: Aquí estoy
Gixjo: Aquí estoy
----- TURNO 1
0.Gutwi(cuchillos-100) 1.Gixjo(hacha-100)
ddd(hacha-200) Elige nº de enemigo, (a)ataque melé, ó (c)ambiar de arma: a
ddd: ¡Probad TODOS mi acero!
Gutwi: ¡Argh! (-75)
Gixjo: ¡Argh! (-75)
Gixjo: ¡Prepárate, ddd!
ddd: ...esquivando...
----- TURNO 2
Gutwi: ¡Cu-cu, no me ves!
1.Gixjo(hacha-25)
ddd(hacha-200) Elige nº de enemigo, (a)ataque melé, ó (c)ambiar de arma: a
ddd: ¡Probad TODOS mi acero!
Gixjo: ¡AAAAAAAARGH! (-187)
ddd: ¡¡¡ +10 !!!
Gutwi: ¡Prepárate, ddd!
ddd: ...esquivando...
Gutwi: ¡AYUDA!
Nefzi: Aquí estoy
----- TURNO 3
Gutwi: ¡Cu-cu, no me ves!
1.Nefzi(100)
ddd(hacha-210) Elige nº de enemigo, (a)ataque melé, ó (c)ambiar de arma: a
ddd: ¡Probad TODOS mi acero!
Nefzi: ¡MALDICIOOOÓN! (-210)
ddd: ¡¡¡ +20 !!!
Gutwi: ¡Prepárate, ddd!
ddd: ¡Oh! (-5)
Gutwi: ¡AYUDA!
Gaszo: Aquí estoy
----- TURNO 4
Gaszo: ¡Cu-cu, no me ves!
0.Gutwi(cuchillos-25)
ddd(hacha-225) Elige nº de enemigo, (a)ataque melé, ó (c)ambiar de arma: a
ddd: ¡Probad TODOS mi acero!
Gutwi: ¡AAAAAAAARGH! (-210)
ddd: ¡¡¡ +10 !!!
Gaszo: ¡Prepárate, ddd!
ddd: ...esquivando...
Gaszo: ¡AYUDA!
----- TURNO 5
0.Gaszo(espada+escudo-100)
ddd(hacha-235) Elige nº de enemigo, (a)ataque melé, ó (c)ambiar de arma: a
ddd: ¡Probad TODOS mi acero!
Gaszo: ¡AAAAAAAARGH! (-117)
ddd: ¡¡¡ +10 !!!
**** LO CONSEGUISTE! Has ganado (4 bajas) ****
***** Hall of fame *****
bb(espada+escudo/4) -->[Nowpi, Gofiq, Guriq, Noqve]
ddd(hacha/4) -->[Gixjo, Nefzi, Gutwi, Gaszo]
aaa(hacha/2) -->[Gasqa, Gawso]
ccc(hacha/2) -->[Gicju, Galon]
*****
Quieres otra partida (s/n)? n
Adiós, cobarde!
-----
BUILD SUCCESS
-----
Total time: 09:36 min
Finished at: 2020-04-14T16:49:29+02:00
Final Memory: 7M/150M
-----

```

Observa que,
 aunque sólo he jugado una partida,
 aparecen 4 jugadores.
 Eso es porque ya había jugado 3 partidas
 en otras ejecuciones del programa