

IMPORTANTE: no se pueden declarar clases nuevas.

Se te proporciona el código fuente completo de lo último en videojuegos: FinalFight.

Pretendemos "dinamizar" la lógica y añadir alguna funcionalidad. Para ello:

1.(2ptos) En el método "procesaTurno" de la clase "Principal", sustituye el array "victimas" por un conjunto del tipo más adecuado. Atento a las implicaciones que pueda tener sobre otras clases.

2.(4ptos) En la clase "Principal", sustituye el array "villanos" por la estructura dinámica más adecuada. Atento a las implicaciones que pueda tener sobre otras clases.

3.(4ptos) En una misma ejecución del juego se pueden jugar varias partidas. Crea una tabla de puntuaciones "TablaPuntos" como mapa que pueda almacenar, para cada héroe, los nombres de sus víctimas(en el orden en que van cayendo). Esa tabla se mostrará tras cada partida con las puntuaciones alcanzadas por cada héroe. La información que presentará será de la forma

```
nombre_del_heroe(arma/bajas) → [nombre nombre nombre...]  
nombre_del_heroe(arma/bajas) → [nombre nombre nombre...]
```

...

```
nombre_del_heroe(arma/bajas) → [nombre nombre nombre...]
```

Con los nombres de los enemigos que ha eliminado cada uno. Se debe mostrar ordenada por el n.º de bajas. En caso de igualdad, por orden alfabético.

A la hora de crear el héroe, debes impedir que se proporcione un nombre que ya exista en la tabla de puntos.

Atento a las implicaciones que pueda tener sobre otras clases.

Ejemplo de ejecución (se han puesto en **rojo** las líneas relacionadas con la tabla de puntos)

```
*****  
***** FINAL FIGHT ! *****  
*****  
Dime un nombre para el Héroe: aaa  
Elige un arma 0)CUCHILLOS 1)ESPADA_ESCUDO 2)HACHA : 1  
Necyu: Aquí estoy  
Gaxde: Aquí estoy  
----- TURNO 1  
  
...  
  
----- TURNO 25  
-1.Mele 0.Necyu(24)  
aaa(cuchillos-169) Elige (c)ambiar de arma o (a)tacar: a  
Introduce el nº del enemigo: -1  
aaa: ¡Probad TODOS mi acero!  
Necyu: ¡MALDICIOOOÓN! (-85)  
aaa: ¡¡¡ +20 !!!  
**** LO CONSEGUISTE! Has ganado (2 bajas) ****  
***** Hall of fame *****  
aaa(cuchillos/2) -->[Gaxde, Necyu]  
*****  
Quieres otra partida (s/n)? s  
*****  
***** FINAL FIGHT ! *****  
*****  
  
...  
  
***** GAME OVER! Has muerto (2 bajas) *****  
***** Hall of fame *****  
aaa(cuchillos/2) -->[Gaxde, Necyu]  
bbb(hacha/2) -->[Gimuk, Guwfe]  
*****  
Quieres otra partida (s/n)? s
```

```
*****
***** FINAL FIGTH ! *****
*****
Dime un nombre para el Héroe: ccc
Elige un arma 0)CUCHILLOS 1)ESPADA_ESCUDO 2)HACHA : 1
Gawid: Aquí estoy
Guqbo: Aquí estoy
----- TURNO 1
```

...

```
**** LO CONSEGUISTE! Has ganado (4 bajas) ****
***** Hall of fame *****
ccc(espada+escudo/4) -->[Guqbo, Gawid, Gogsa, Guher]
aaa(cuchillos/2) -->[Gaxde, Necyu]
bbb(hacha/2) -->[Gimuk, Guwfe]
*****
Quieres otra partida (s/n)? s
*****
***** FINAL FIGTH ! *****
*****
Dime un nombre para el Héroe: bbb
Ya existe. Dime un nombre para el Héroe: aaa
Ya existe. Dime un nombre para el Héroe: ddd
Elige un arma 0)CUCHILLOS 1)ESPADA_ESCUDO 2)HACHA : 2
Gubeb: Aquí estoy
Norqo: Aquí estoy
----- TURNO 1
```

...

```
ddd: ¡NOOOOO! (-35)
***** GAME OVER! Has muerto (3 bajas) *****
***** Hall of fame *****
ccc(espada+escudo/4) -->[Guqbo, Gawid, Gogsa, Guher]
ddd(hacha/3) -->[Norqo, Novme, Gayju]
aaa(cuchillos/2) -->[Gaxde, Necyu]
bbb(hacha/2) -->[Gimuk, Guwfe]
*****
Quieres otra partida (s/n)?
```