

INSTRUCCIONES

1.- En la Batalla participan recursos, que se identifican por un id: es la composición de la clase de recurso con un n.º entero secuencial, comenzando en 1. Ej: Escuadron-1, Mortero-2, EquipoMedico-3...

Los recursos han de ser forzosamente, o bien humanos, o bien materiales.

Un recurso humano tiene una cierta cantidad de vida (a una persona se le supone una vida estándar de 100), y un recurso material tiene una serie de usos (un n.º entero ≥ 0).

2.- Un recurso humano, tiene que ser de uno de estos tipos (ninguno de ellos extensible):

- Escuadrón. Compuesto por una cantidad variable de soldados, que se proporciona al crearlo. Tiene una vida igual al n.º de componentes*vida_estándar. Tiene una capacidad de ataque proporcional al n.º de componentes. Por ej: 10*componentes

- Francotirador. Tiene un cierto camuflaje(inicialmente, siempre el mismo), y la vida_estándar. Tiene una capacidad de ataque constante. Por ej:100.

- Equipo Médico. Compuesto por una cantidad variable de miembros, que se proporciona al crearlo. Tiene una vida igual al n.º de componentes*vida_estándar.

- ...(otros que se pudieran crear en el futuro)

3.- Un recurso material, tiene que ser de uno de estos tipos (ninguno de ellos extensible):

- Carro. Es de una cierta variedad (ver abajo). Tiene unos ciertos valores de ataque, resistencia inicial y usos iniciales, constantes (cada variedad de carro tiene sus valores). Al crearlos hay que especificar sólo la variedad. El valor de ataque permanece constante a lo largo de la vida del carro. La resistencia se va mermando con cada ataque recibido (si llega a cero → eliminado). Los usos se reducen con cada ataque y se pueden reponer de nuevo con los arsenales.

- Arsenal. Los usos representan las unidades en stock. Al crearlo hay que indicar sus usos.

- ...(otros que se pudieran crear en el futuro)

4.- Escuadrones, francotiradores y carros son elementos Combatientes. Pueden realizar acciones:

- 'Obtener identificador'. Permite obtener una cadena que identifica al combatiente,
- 'Obtener fuerza de ataque'. Permite obtener la fuerza con la que ataca el combatiente.
- 'Atacar a' otro elemento combatiente. Siempre es igual: si el ataque es posible, muestran un mensaje de "X atacando a Y" e inmediatamente provocan la acción 'encajar ataque' en el combatiente atacado con el valor de ataque del atacante. Si no es posible, muestra mensaje informando. Por facilitar las cosas, no impediremos que se ataque a un combatiente que ya está KO.
- 'Es posible atacar'. Devuelve verdadero falso.
 - Carro. Puede atacar si tiene resistencia y usos. Gasta un uso.
 - Escuadrón. Puede atacar si tiene vida.
 - Francotirador. Puede atacar si tiene vida. Reduce su camuflaje en una cierta cantidad.
- 'Encajar ataque'.
 - Carro. El valor del ataque se resta de la resistencia. Si llega a cero → eliminado
 - Escuadrón. El valor del ataque se resta de la vida. Si llega a cero → eliminado
 - Francotirador. Puede esquivar el ataque: a mayor camuflaje mayor probabilidad de esquivarlo. Si no lo esquiva, el valor del ataque se resta de la vida. Si llega a cero → eliminado

5.- Equipos médicos y arsenales son elementos Auxiliares. Pueden realizar acciones:

- 'Usar con' un combatiente una cierta cantidad. Por facilitar las cosas, no pondremos límites en la vida que puede acumular un recurso humano, o los usos que puede acumular un recurso material.
 - Los equipos médicos sólo con recursos humanos vivos (si no, se debe informar del error). Pierden una cantidad de vida que reponen al recurso humano Si no tiene vida suficiente, se ajustan las cantidades.
 - Los arsenales sólo con materiales (si no, deben informar del error). Incrementa los usos en la cantidad que se diga . Se reduce su stock en igual cantidad. Obviamente, si no tiene stock suficiente se ajustan las cantidades.

CARROS			
Variedad	Ataque	Resistencia inicial	Usos iniciales
JEEP	40	100	20
BLINDADO	100	500	10
TANQUE	200	1000	3

SALIDA DEL PROGRAMA

```
----- Creando protagonistas -----
Arsenal-8{stock:10}
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:3}
Carro-6{variedad=BLINDADO, ataque=100, resistencia=500, usos:10}
Carro-7{variedad=JEEP, ataque=40, resistencia=100, usos:20}
EquipoMedico-4{vida:300}
Escuadron-1{ataque:20, vida:200}
Escuadron-2{ataque:100, vida:1000}
Francotirador-3{ataque:100, vida:100, camuflaje:1,00}

----- Ataque exitoso no letal -----
Francotirador-3 atacando a Escuadron-1
Francotirador-3{ataque:100, vida:100, camuflaje:0,90}
Escuadron-1{ataque:20, vida:100}

----- Ataque exitoso letal -----
Francotirador-3 atacando a Escuadron-1
Escuadron-1 MASACRADO!!
Francotirador-3{ataque:100, vida:100, camuflaje:0,80}
Escuadron-1{ataque:20, vida:0}

----- Ataque fallido por atacante sin vida -----
Escuadron-1 no está en condiciones de atacar

----- Cura fallida por paciente muerto-----
EquipoMedico-4 solo puedo curar a los vivos

----- Cura fallida por paciente no humano-----
EquipoMedico-4 solo puedo curar a humanos

----- Ataque exitoso letal -----
Francotirador-3 atacando a Carro-7
Carro-7 DESTRUIDO!!
Francotirador-3{ataque:100, vida:100, camuflaje:0,70}
Carro-7{variedad=JEEP, ataque=40, resistencia=0, usos:20}

----- Ataques de carro a un escuadrón -----
Carro-5 atacando a Escuadron-2
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:2}
Escuadron-2{ataque:100, vida:800}
Carro-5 atacando a Escuadron-2
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:1}
Escuadron-2{ataque:100, vida:600}
Carro-5 atacando a Escuadron-2
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:0}
Escuadron-2{ataque:100, vida:400}
Carro-5 no está en condiciones de atacar

----- Reposición desde arsenal -----
Arsenal-8 solo puedo recargar materiales
Arsenal-8 recargando Carro-5
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:10}
Arsenal-8{stock:0}
Arsenal-8 no puede recargar por falta de stock

----- Ataques de carro al francotirador -----
Carro-5 atacando a Francotirador-3
Francotirador-3: Cómo me vas a dar si no me ves!
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:9}
Francotirador-3{ataque:100, vida:100, camuflaje:0,70}
Carro-5 atacando a Francotirador-3
Francotirador-3: Cómo me vas a dar si no me ves!
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:8}
Francotirador-3{ataque:100, vida:100, camuflaje:0,70}
Carro-5 atacando a Francotirador-3
Francotirador-3: Cómo me vas a dar si no me ves!
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:7}
Francotirador-3{ataque:100, vida:100, camuflaje:0,70}
Carro-5 atacando a Francotirador-3
Francotirador-3: Cómo me vas a dar si no me ves!
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:6}
Francotirador-3{ataque:100, vida:100, camuflaje:0,70}
Carro-5 atacando a Francotirador-3
Francotirador-3 ABATIDO!!
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:5}
Francotirador-3{ataque:100, vida:0, camuflaje:0,70}
Carro-5 atacando a Francotirador-3
Francotirador-3 ya había caído
```

Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:4}
Francotirador-3{ataque:100, vida:0, camuflaje:0,70}
Carro-5 atacando a Francotirador-3
Francotirador-3 ya había caído
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:3}
Francotirador-3{ataque:100, vida:0, camuflaje:0,70}
Carro-5 atacando a Francotirador-3
Francotirador-3 ya había caído
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:2}
Francotirador-3{ataque:100, vida:0, camuflaje:0,70}
Carro-5 atacando a Francotirador-3
Francotirador-3 ya había caído
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:1}
Francotirador-3{ataque:100, vida:0, camuflaje:0,70}
Carro-5 atacando a Francotirador-3
Francotirador-3 ya había caído
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:0}
Francotirador-3{ataque:100, vida:0, camuflaje:0,70}

----- Cura exitosa -----

EquipoMedico-4 curando a Escuadron-2
Escuadron-2{ataque:100, vida:700}
EquipoMedico-4{vida:0}

----- Cura fallida por médicos agotados-----
EquipoMedico-4 no está en condiciones de curar

----- ARRAY NUEVO -----
Carro-11{variedad=BLINDADO, ataque=100, resistencia=500, usos:10}
Carro-12{variedad=JEEP, ataque=40, resistencia=100, usos:20}
Carro-13{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:3}
Escuadron-9{ataque:50, vida:500}
Francotirador-10{ataque:100, vida:100, camuflaje:1,00}
null
null
null
null
null
Carro-11 atacando a Carro-5
Carro-11{variedad=BLINDADO, ataque=100, resistencia=500, usos:9}
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=900, usos:0}
Carro-12 atacando a Carro-5
Carro-12{variedad=JEEP, ataque=40, resistencia=100, usos:19}
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=860, usos:0}
Carro-13 atacando a Carro-5
Carro-13{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=1000, usos:2}
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=660, usos:0}
Escuadron-9 atacando a Carro-5
Escuadron-9{ataque:50, vida:500}
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=610, usos:0}
Francotirador-10 atacando a Carro-5
Francotirador-10{ataque:100, vida:100, camuflaje:0,90}
Carro-5{variedad=TANQUE, ataque=200, resistencia=510, usos:0}