Posibles casos:

1. Monstruo ataque mata monstruo ataque – Daña oponente >0
2. Monstruo ataque muere con monstruo ataque – Daña atacante <0
3. Monstruo ataque empate monstruo ataque – No daña =0
4. Monstruo ataque mata monstruo defensa – No daña >0
5. Monstruo ataque muere con monstruo defensa – Daña atacante <0
6. Monstruo ataque empate monstruo defensa – No daña =0

If (danio <0) { monstruo.infligirDanioAJugador(this); this.destruir(monstruo) };

If (danio = 0) { jugador.destruir(monstruo); oponente.destruir(suMonstruo) }

If (danio >0) { suMonstruo.infligirDanioAJugador(oponente);

oponente.destruir(suMonstruo) };

//Monstruo sabe como infligir daño a jugador dependiendo de su Modo