

```
1 package Videojuego2;
2
3 public class NPC extends Personaje
4 {
5     boolean status = true;
6
7     public void Morir()
8     {
9         System.out.println("El NPC Murio");
10        System.out.println("No dio experiencia");
11        System.out.println("No hace respawn");
12        this.status = false;
13    }
14    public void HacerDanio(Personaje enemigo) //Implementar funcion
        cuando matemos a alguien
15    {
16        int danio = (int)(this.fuerza-
17        (this.fuerza*enemigo.defensa));
18        enemigo.hpActual = enemigo.hpActual-danio;
19        this.staminaActual = this.staminaActual - 5;
20    }
21 }
```