

```
1 package Juego;
2
3 public class Personaje
4 {
5     int vidaT=100, vidaA=vidaT, stam=100, fuerza=8, exp=0, nivel=1,
    capNivel=100;
6     float armadura = 0.05f; //definir tipo float
7     String nombre="NombreDefault", clase="ClaseDefault";
8
9     public Personaje(String nombre, String clase, float armadura)
10    {
11        this.nombre = nombre;
12        this.clase = clase;
13        this.armadura = armadura;
14    }
15    public Personaje(String nombre)
16    {
17        this.nombre = nombre;
18    }
19    public Personaje(String nombre, int nivel)
20    {
21        this.nombre = nombre;
22        this.nivel = nivel;
23    }
24    public Personaje()
25    {
26
27    }
28    //////////////////////////////////////
    //
29    //Get y Set
30    public String GetNombre()
31    {
32        return this.nombre;
33    }
34    public int GetVidaA()
35    {
36        return this.vidaA;
37    }
```

```
38     public void setNombre(String nombre)
39     {
40         this.nombre = nombre;
41     }
42
43
44     //////////////////////////////////////
45     public void Respawn()
46     {
47         this.vidaA = this.vidaT;
48         this.exp = this.exp-(int)Math.round((this.exp*.1));
49         //entero    = entero - flotante
50         //entero    = entero - long
51         //entero    = entero - entero
52
53     }
54     public void Atacar(Personaje p)
55     {
56         int danio = this.fuerza -
57         (int)Math.round(this.fuerza*p.armadura);
58         p.vidaA = p.vidaA-danio;
59         this.stam = this.stam-10;
60         if(p.vidaA<=0) p.Respawn();
61     }
62     public void Defender(Personaje p)
63     {
64         int danio = p.fuerza - (int)Math.round(p.fuerza*
65         (.5+this.armadura));
66         this.vidaA = this.vidaA-danio;
67     }
68     public void SubirNivel()
69     {
70         this.nivel = this.nivel++;
71         this.capNivel = this.capNivel+(int)Math.round(this.capNivel*
72         (.1));
73     }
74 }
```