

```
1 package Videojuego2;
2
3 public class PersonajeJugable extends Personaje
4 {
5
6     public void Respawn()
7     {
8         this.PerderExp();
9         this.hpActual = this.hpMax;
10        this.staminaActual = this.staminaMax;
11    }
12    public void Morir()
13    {
14        System.out.println("YOU DIED");
15        this.Respawn();
16    }
17    public void HacerDanio(Personaje enemigo) //Implementar funcion
        cuando matemos a alguien
18    {
19        int danio = (int)(this.fuerza-
20        (this.fuerza*enemigo.defensa));
21        if(enemigo.hpActual-danio<= 0)
22        {
23            enemigo.hpActual = 0;
24            enemigo.Morir();
25            this.ConseguirExp(enemigo.nivel*20);
26        }
27        else
28        {
29            enemigo.hpActual = enemigo.hpActual-danio;
30        }
31        this.staminaActual = this.staminaActual - 5;
32    }
33 }
34
```