import tkinter as tk

class MainChar():

    hp = 80

    hpMax = 100

    nivel = 0

    nivelCap = 100

    exp = 0

    expCap = 100

    fuerza = 10

    def \_\_init\_\_(self):

        pass

    def RecibirDano(self, cantidad):

        self.hp = self.hp-cantidad

        if(self.hp<0):

            self.hp = 100

            self.nivel = self.nivel-1

            self.exp = 0

    def RecuperarHP(self):

        cantidad = int(vidaARecuperar.get())

        self.hp = self.hp+cantidad

        if(self.hp>self.hpMax):

            self.hp = self.hpMax

        vida.configure(text='hp: '+str(self.hp))

    def CambioExp(self,cantidad):

        self.exp = self.exp+cantidad

        if(self.exp>self.expCap):

            self.nivel = self.nivel+1

            self.exp = self.exp-self.expCap

            #self.expCap = self.expCap\*1.1

    def Informacion(self):

        return 'hp: ',self.hp,', exp: ',self.exp,', nivel: ',self.nivel

    pass

personaje = MainChar()

#GUI

ventana = tk.Tk()

ventana.geometry('500x500')

#Informacion del objeto en labels

vida = tk.Label(ventana, text= 'hp: '+str(personaje.hp), font=('Arial', 16))

vida.grid(row = 0, column = 0)

experiencia = tk.Label(ventana, text= 'experiencia: '+str(personaje.exp), font=('Arial', 16))

experiencia.grid(row = 1, column = 0)

nivel = tk.Label(ventana, text= 'nivel: '+str(personaje.nivel), font=('Arial', 16))

nivel.grid(row = 2, column = 0)

#botones para la accion

    #entrada

vidaARecuperar = tk.Entry(ventana)

vidaARecuperar.grid(row = 0, column=1)

botonVida = tk.Button(ventana, text='Recuperar', command = personaje.RecuperarHP)

botonVida.grid(row = 0, column = 2)