

Parte 1

- ❖ Crearemos un programa llamado Arena. En ella crearemos a dos guerreros.

La clase guerrero tiene los siguientes atributos:

Nombre:

Tipo:

Fuerza:

Vida:

- ❖ En la arena, los gladiadores o combatientes deben combatir para ello se producen los siguientes pasos.

Restaremos a la vida del segundo la fuerza del primero y viceversa

EJ.

Guerrero1. Fernando . Galdador . 10 . 50.

Guerrero2. Antonio . Arquero . 15 . 40.

Guerrero1 ataca al 2. Vida del guerrero2 – fuerza del guerrero 1

Guerrero2 ataca al 1. Vida del guerrero1 – fuerza del guerrero 2

- ❖ Gana el guerrero que tenga más vida al final del combate.

- ❖ Especificaciones:

1. Crea un main que llame a la clase arena.
2. En al clase arena crearemos a los dos gladiadores utilizando construcciones, con lo cual la clase Guerrero deberá tenerlo.
3. En la arena crearemos el método combate que realizará todo el proceso
4. Utiliza una interficie para crear los gladiadores y el de salida dando como resultado el ganador

Parte 2

- ❖ Implementar turnos en el combate, el combate debe proseguir hasta que uno de los dos guerreros tenga 0 o menos puntos de vida, se seguirá mostrando el campeón.
- ❖ Guarda las estadísticas iniciales de cada guerrero en un fichero de texto para cada uno. El programa pide los valores por interface (ya debería estar echo) pero los guardará en un fichero para cada uno y los recuperará.
- ❖ Al finalizar el combate, se deben modificar y mostrar los atributos de cada guerrero actuales, descontando la vida del que quede vivo y poniendo a 0 del que ha muerto. (utiliza gets y sets si es necesario)
- ❖ Realiza el combate en una clase llamada coliseo, allí tiene que haber un método de combatir que haga el proceso.