**Descripción del problema:**

El problema consiste en la creación de un videojuego pequeño utilizando el lenguaje de programación java. El juego consiste en el clásico modo de juego de destruye el nexus, en donde dos jugadores se enfrentan en un combate por turnos para destruir la torre del oponente. Cada jugador tiene la capacidad de utilizar a múltiples personajes para este fin, los cuales contaran con estadísticas, capacidad de subir de nivel y habilidades distintas para un gameplay dinámico. La arena de juego puede ser customizada tanto por las dimensiones de esta como del tipo, lo cual afectara a los personajes de los jugadores con forme a sus tipos. En cada turno, los jugadores tendrán la posibilidad de moverse de derecha a izquierda, o arriba y abajo dependiendo de lo que diga su limite de movimientos. Las habilidades de cada personaje son únicas de este, y para ser utilizadas requieren del uso de mana. Como reglas básicas, los personajes de los jugadores pueden morir infinitamente, sin embargo, la partida termina cuando una de las dos torres de cada jugador es destruida. Por último, el juego tiene que tener la capacidad de almacenar una serie de estadísticas de juego, las cuales pueden ser guardadas en un archivo, o por el contrario, ser almacenas solamente durante el tiempo de juego.