C12120

Sebastián Chaves Durán

**LAB2**

Para la clase Robot, comencé definiendo los atributos solicitados, como el nombre, puntos de vida y la fuerza de ataque. Implementé los getters y setters para asegurar la correcta manipulación de estos valores al crear instancias de la clase `Robot`. Decidí usar el constructor para inicializar los valores de vida y ataque de manera aleatoria, dentro de los rangos especificados, utilizando la clase `Random` de Java. En cuanto a los métodos, implementé `atacar` para reducir los puntos de vida del robot oponente y el método `estaVivo` para verificar si el robot aún puede seguir en combate, utilizando operadores lógicos sencillos y control de flujo con `if`.

Para la clase JuegoBatalla, creé un array de robots y permití al usuario ingresar los nombres de cada uno a través de la consola. Para gestionar el flujo de la batalla, utilicé un bucle `while` que continúa hasta que solo queda un robot vivo. Cada robot ataca a un oponente aleatorio, y aquellos que pierden todos sus puntos de vida son eliminados de la competencia. La selección de robots para cada ataque se maneja con un índice aleatorio, asegurando que no se ataque a robots ya destruidos. Finalmente, implementé el método mostrarGanador que se apoya en otros métodos para anunciar al último robot en pie.