



Finalment, el nostre amic Guybrush Threepwood es va convertir en el pirata més temut del mar Carib. La seva conquesta de Monkey Island ha creuat els 7 mars i ha despertat l'enveja d'en LeChuck, el pirata fantasma que voldrà la seva venjança.

Per aconseguir-ho, hauràs de programar una simulació en Java utilitzant **Programació Orientada a Objectes (POO)** en la que el nostre heroi vagi defensant Monkey Island de batalla en batalla contra totes les trampes d'en LeChuck.

Desenvolupament de classes

1. Classe abstracta Personatge

Tendrás que usar la classe abstracta "**Personatge**". Has de desenvolupar les teves classes **Pirata** i **Heroi** com a subclasses d'aquesta.

2. Interfícies

Tant la teva classe Heroi com la teva classe Pirata han d'implementar les interfícies **Fight** i **Speak** definides de la següent manera:

3. Classe Pirata i Clase LeChuck

La classe Pirata es separa en dos tipus:

- Pirata Normal: com el teníem fins ara
- Pirata LeChuck.
 - Sempre tindrà nom "Pirata LeChuck"
 - El seu atribut vida valdà el doble que la resta de pirates
 - Tindrà un insult nou. En total en tindrà 3 aleatoris de la biblioteca d'insults i un de nou que només sabrà elll.

4. Classe Heroi: Guybrush Threepwood i Elaine Marley

Mètode defensar:

- En Guybrush tindrà aventatge, como que ja es un pirata experimentat només l'hi surten sempre la meitat de les possibles respostes, però no sempre contindrà la correcte (es aleatori)
- Na Elaine, es la primera vegada que s'enfronta als pirates, per tant tindrà totes les possibles respostes.

Mètode vida:

- En Guybrush es un Pirata sense recursos, quan perd només resta 2.
- N'Elaine, como que es Governadora, té més mitjans i per això les seus metges fan que no més resti 1.

Mètodes sayHello i sayGoodBye:

N'Elaine es la governadora de Melee Island, i com a tal sempre es presenta i es despedeix de forma educada.

En Guybrush es molt bon noi, pero no es sempre educat. Fa el que pot i es despedeix un acudit.

Els Pirates sempre saluden i es despedeixen de forma desagradable!.

5. Classe Illa:

La classe Illa no canvia gaire. L'únic canvi que has de fer és que el darrer pirata de l'Illa sempre ha d'esser en LeChuck.

Funcionament del programa

1. Es crea un objecte Heroi i un objecte Illa. Demana a l'usuari si vol usar un Guybrush o una Elaine per crear el personatge. Quan es crea un personatge, s'ha de **speak.presentar**.
2. L'illa genera aleatòriament un conjunt de pirates, el darrer pirata del l'Illa sempre serà tipus LeChuck.
3. El nostre heroi s'enfronta, un per un, a tots els pirates de l'illa. Abans de començar la pantalla amb un pirata (o amb en LeChuck), aquest farà **speak.presentar**.
 - En cada combat, els dos personatges fan la batalla d'insults.
 - i. El pirata insulta.
 - ii. L'heroi (usuari) contesta.
 - iii. Si l'heroi encerta la resposta, el pirata perd vida. Si l'heroi falla, l'heroi perd vida.
 - Guanya la batalla el que queda amb vida. El personatge que mor, ha de fer **speak.despedir**.
4. Si l'heroi arriba al final de l'Illa, guanya. Si mor antes, perd.

Detalls d'implementació

S'ha de mantenir el paradigma d'orientació a objectes i caixa negra. **Killing Kittens is not allowed.**

Tot el codi ha d'estar comentat. Recorda usar lowerCamelCase.

Has d'entregar tot el projecte Maven, en un Zip amb el nom **PROU5EX01_elTeuNom.zip**



Maybe will be continued....