**Objetivo de la aplicación:** Juego multijugador local de combate por turnos contra la IA.

**Funcionalidades de la aplicación:**

-Selección entre 3 personajes únicos.

-Diferentes acciones y decisiones posibles en combate, algunas únicas para cada personaje.

-Juego cooperativo con hasta 2 otros jugadores, mediante conexión de área local.

-Combate contra monstruos de dificultad incremental, tratando de sobrevivir hasta el final.

-Log de combate anotando las acciones que tomaron tanto los jugadores como los enemigos en combate.

-Resultados parcialmente aleatorizados (los ataques pueden resultar en golpes críticos, tienen rangos mínimos y máximos, etc.).

-Persistencia de los archivos en la nube (el juego estará subido en algún servidor de cloud hosting como Azure, AWS, etc.).

**Priorización de las tareas y pasos a seguir:**

-Diseño de los personajes jugador y los personajes monstruo.

-Diseño del HUD.

-Implementación de las funcionalidades de selección de personaje.

-Implementación del sistema de gestión de turnos.

-Implementación de mecánicas de combate (acciones de atacar, curar, defender, etc.).

-Implementación de algoritmo de selección de monstruos y progresión general.

-Implementación del log de pelea en pantalla

-Una vez logrado el juego base, implementación del cloud hosting para persistir el juego y poder accederlo mediante internet.