

Dado el siguiente código:

- Realizar ingeniería inversa para obtener el diagrama de clases.
- La vida máxima está escrita en el código. Crear una clase separada que contenga la variable global.
- Realizar una fachada que contenga los siguientes métodos:
 - Guerrero crearGuerrero();
 - Mago crearMago();
 - Sanador crearSanador();
 - Personaje combatir(Personaje, Personaje);

Realizar un test de unidad en el main de la fachada y del método sanar del sanador.

Optativo:

- Un enemigo que tenga mucha defensa puede hacer que al recibir un golpe se le incremente la vida, lo cual resulta absurdo, corrige este hecho.
- Introduce un atributo destreza en los personajes, de forma que tengan la probabilidad de acertar el golpe en función de su destreza (Math.random()).
- Haz que el sanador cuando golpea gane parte de la vida que quita (el porcentaje será incluido en una variable global).