Taller de herencia múltiple

Programación orientada a objetos 2023-2

**Objetivo**:

Aplicar los conceptos de herencia múltiple por medio de la creación de un pequeño juego de rol (RPG) en el que diseñarán personajes y demostrarán los conceptos por medio de la implementación de los personajes y el uso de habilidades de combate de los mismos.

**Condiciones de entrega**:

Se debe entregar un archivo python **.py** que se pueda ejecutar **sin ajustes adicionales**. En caso de utilizar assets o recursos como imágenes o audio (.jpg, .png, .wav …..) asegúrese de entregar una carpeta comprimida que contenga el **.py** y los recursos necesarios.

*\* Nota: No olvide incluir en su código los comentarios que crea necesarios*

**Taller:**

1. **Definición de Clases:**

Basado en el taller anterior (Herencia y polimorfismo), reutilizar las clases "*Mago*" y "*Guerrero*".

Agregue métodos específicos adicionales para cada clase:

* Mago: desplazamiento() *Teletransporta el personaje una distancia corta*
* Guerrero: aumento() *Aumenta el tamaño y resistencia del personaje temporalmente*

**2. Herencia mútiple**:

Genere una clase nueva llamada “*Paladin*” la cual deberá heredar tanto de “*Mago*” como de “*Guerrero*”

**3. Creación de Personajes:**

En una clase principal “*MyWindow*” realice la instancia de un paladín, el cual deberá encontrarse en la capacidad tanto de utilizar desplazamiento(), como de utilizar aumento() siendo estas dos métodos heredados desde las clases "*Mago*" y "*Guerrero*" respectivamente.

**4. Personalización (Opcional):**

Siempre que cumpla las condiciones establecidas previamente en las clases obligatorias (Mago, Guerrero y Paladín), los métodos definidos para la superclase y subclases, realice las personalizaciones que vea convenientes, nuevas subclases deseadas, interacciones de combate extra, etc.