

Desc.

Vamos a crear un juego, utilizando lo aprendido: **Variables** y **condicionales** con este debemos crear un juego en el que nuestro personaje se encuentre en una batalla con tres enemigos, un ligero, mediano y un pesado, estos harán diferente daño **en todo el cuerpo**, haciendo uso de diferentes objetos para nuestro personaje debemos ser capaces de poder matar a los tres enemigos sin morir en el intento.

Objetivo

Debemos crear un programa en el que haciendo uso de un menú elegiremos una serie de objetos: arma, armadura y poción de vida que nos ayudarán en una batalla contra tres enemigos, cada enemigo podrá realizar un ataque, dependiendo de nuestros objetos podremos derrotarlos o perecer en el intento.

Objetos

Armaduras

- Armadura diamante: 100 pts vida
- Armadura hierro. 75 pts vida
- Armadura cuero. 50 pts vida

Armas

- Espada de diamante: 25 pts daño
- Espada de hierro: 10 pts daño
- Espada de madera: 5 pts daño

Pociones

- Lendendaria: 100 pts vida
- Grande: 50 pts vida

- Pequeña: 25 pts vida

Proceso

1. Equipación del heroe
2. Batalla
3. Recibimos una ataque de cada enemigo
4. Comprobamos el estado del personaje
5. Atacamos y comprobamos la vida de los enemigos
6. Comprobar estado personaje