**Reflexión primer laboratorio**

En primer lugar, los métodos de setLife y restoreLife son diferentes debido a que setLife pone un valor inicial a la vida de un personaje, restoreLife regenera los puntos de vida del personaje. En el caso de mi código, solamente se regeneran 4 puntos.

La clase de gameCharacter, puede servir para tener almacenados los distintos atributos de otros personajes, por ejemplo, en mi código existe la clase gameCharacter y gameEnemy, las cuales almacenan los puntos de vida y poder de ambos personajes.

Antes de este laboratorio, se me dificultaba mucho la POO, no entendía muchos conceptos, este laboratorio se me hizo bastante fácil y pude entender como realizar estos programas.