Long Class

1. Clase grande
2. La clase principal está compuesta por propiedades que puede hacer otra clase, de modo que tiene más de una responsabilidad haciendola más larga de forma innecesaria.
3. Extraer Clase: La clase se RPMGame se debe divider en otra clase Player puesto que ambas clases tartaran cosas diferentes y hacen menos legible el código.

Feature envy

1. Característica de la envidia
2. el método main de la clase RPMGame accede a todos los métodos de la clase Player sin crear sus propios métodos y accede a ellos.
3. Extraction de método: ya que la impresión de quien juega es necesaria en cada comparación, es mejor agruparlo y llamar a un Nuevo método que haga aquello.

Data clumps

1. Grupo de datos
2. En la clase RPMGame hay un grupo de datos que son propios de otra clase
3. Extraer Clase: la clase se separa en dos partes, dandole otributos propios a una de ellas.