

PERSONAJES (herencia):

- Identidad:
 - nombre: identificador mostrado en combate.
 - tipoClase: enum o texto (GUERRERO, MAGO, SACERDOTE).
- Vida:
 - vidaMax
 - vidaActual
- Recurso (según diseño):
 - recursoMax (mana/energía)
 - recursoActual
 - Si una clase no usa recurso, debe existir igualmente (por uniformidad) con valores 0 o una implementación que lo ignore.
- Estadísticas base:
 - ataqueBase: contribuye a daño físico o general.
 - poderMagico (opcional, pero recomendable si hay daño mágico).
 - defensaBase: reduce daño recibido.
 - precision / evasión (opcional).
- Equipamiento:
 - arma: referencia a Arma (obligatoria).
- Colecciones asociadas:
 - estadosActivos: lista de Estado (ArrayList).
 - hechizos: lista de Hechizo (ArrayList) o catálogo por clase.
 - cooldowns: diccionario/mapa si se implementa reutilización.
- Estado de combate:
 - vivo: no hace falta si se deriva de vida, pero se permite.
 - defendiendo (opcional).

Guerrero:

- Geralt (Personaje BUENO)
- Imlerith (Personaje MALO)

Rol: daño físico sostenido + resistencia.

Rasgos esperados:

- vidaMax alta, defensaBase alta.
- recurso opcional (puede ser 0 y no usar hechizos, o energía simple).
- Acciones:
 - ataque con arma como acción principal.
 - opcional: habilidad de “Golpe poderoso” (daño más alto con coste o cooldown).
- Polimorfismo:
 - puede sobrescribir recibirDanio para aplicar reducción adicional si está defendiendo.
 - puede sobrescribir métodos de cálculo si se diferencian daño

físico/mágico.

Mago:

- Yennefer (Personaje BUENO)
- Caranthir (Personaje Malo)

Rol: daño mágico y aplicación de estados (quemadura).

Rasgos esperados:

- vidaMax baja/media, defensaBase baja.
- recursoMax alto (mana).
- Acciones:
 - ataque básico (si se permite) más débil.
 - hechizos ofensivos como núcleo: daño directo y daño en el tiempo.
- Polimorfismo:
 - puede sobrescribir un método tipo calcularPoderHechizo() o similar.
 - sus hechizos aplican Quemadura con duración y potencia.

Sacerdote:

Ciri (Personaje BUENO)

Eredin (Personaje MALO)

Rol: soporte, curación directa y curación en el tiempo (Renovar).

Rasgos esperados:

- vidaMax media, defensaBase media/baja.
- recursoMax medio/alto (mana).
- Acciones:
 - curación directa a un aliado.
 - curación por turnos (Renovar).
 - opcional: hechizo ofensivo ligero o disipación (extra).
- Polimorfismo:
 - puede sobrescribir reglas de curación (por ejemplo, bonificación al curar).
 - puede tener prioridad de IA distinta (curar al aliado más débil).

Clase base Arma

Atributos mínimos

- nombre: texto descriptivo.
- tipo: enum o texto (CUERPO_A_CUERPO / A_DISTANCIA).
- danioBase: entero.
- modificador: opcional (por ejemplo, multiplicador o bonificación fija).
- probCritico y multiplicadorCritico: opcional, para introducir variabilidad.
- precision: opcional si se implementa fallo/esquiva.

Métodos mínimos

- int calcularDanio(Personaje atacante, Personaje defensor): método central. Debe usar stats del atacante (por ejemplo, ataqueBase) y considerar, si se desea, stats del defensor (defensa, evasión). Este método debe ser **polimórfico**: subclases lo pueden sobrescribir.
- String descripcion(): texto corto para mostrar en selección o resumen.
- Opcional: boolean golpea(...) si se separa precisión de daño.

Reglas de diseño

- El arma no debe modificar directamente vida. Solo calcula daño.
- La reducción por defensa puede implementarse en:
 - recibirDanio del defensor (recomendado, centraliza defensa), o
 - calcularDanio del arma (válido si se quiere que algunas armas ignoren defensa). Debe elegirse una estrategia y mantenerla consistente.

4.2 Subclases obligatorias

Se requieren, como mínimo, dos subclases:

a) ArmaCuerpoACuerpo

Concepto: armas de contacto (espada, hacha, maza).

Diferencias esperadas (ejemplos implementables)

- Daño más estable o más alto en base.
- Puede beneficiarse más del ataqueBase del personaje.
- Opcional: puede tener crítico mayor o multiplicador mayor.
- Opcional: penalización contra ciertos estados (no obligatorio).

Polimorfismo

- Sobrescribe calcularDanio(...) para aplicar su fórmula particular.

b) ArmaADistancia

Concepto: arco, ballesta, varita, rifle (según ambientación).