

```
public static void main(String[] args) {
    // TODO Auto-generated method stub
    System.out.println("mi primera practica");

    int opcion = 0;

    Scanner teclado = new Scanner(System.in);

    while (opcion < 9) {
        System.out.println("1. AGREGAR PERSONAJE");

        System.out.println("2. MODIFICAR PERSONAJE");

        System.out.println("3. ELIMINAR PERSONAJE");

        System.out.println("4. VER DATOS DE UN PERSONAJE");

        System.out.println("5. VER LISTADO DE PERSONAJE");

        System.out.println("6. REALIZAR PELEA ENTRE PERSONAJES");

        System.out.println("7. VER HISTORIAL DE PELEAS ");

        System.out.println("8. VER DATOS DE ESTUDIANTE");

        System.out.println("9.SALIR");

        opcion = teclado.nextInt(); // declarar las funciones

        switch (opcion) {
            case 1:
                agregarPersonaje();
                break;

            case 2:
                modificarPersonaje();
                break;

            case 3:
                eliminarPersonaje();
                break;

            case 4:
                verDatosDeUnPersonaje();
                break;

            case 5:
                verListadoDePersonajes();
                break;

            case 6:
                realizarPeleaEntrePersonajes();
```

```

        case 4:
            verDatosDeUnPersonaje();
            break;

        case 5:
            verListadoDePersonajes();
            break;

        case 6:
            realizarPeleaEntrePersonajes();
            break;

        case 7:
            verHistorialDePeleeas();
            break;

        case 8:
            verDatosDeEstudiante();
            break;

    }

}

}

```

Se creo un variable de tipo Scanner para poder obtener los datos que el usuario ingresa por consola.

Se uso un bucle while para mostrar las opciones a las cuales puede ingresar el usuario.

Se uso un switch poder ir verificando el valor de la variable.

Se creo una clase para poder guardar los personajes

```

package practical1;

public class Personaje {

    String nombre;

    String arma;

    String[] habilidades=new String[5];

    int nivelDePoder;
}

```

Se creo un array de personaje para aguardar la informacion de dichos personajes

```

public static Personaje[] personajes = new Personaje[10];

```

Se crearon variables de tipo String para poder almacenar .

```
public static void agregarPersonaje() {    //metodo se define como() {}

    System.out.println("estamos en agregar personaje");

    String nombrepersonaje = "";

    String armadelpersonaje = "";

    String habilidadesdelpersonaje = "";

    int niveldepoder = 0;

    Scanner t = new Scanner(System.in);

    System.out.println("Ingrese nombre del personaje");

    nombrepersonaje = t.nextLine();

    System.out.println("Ingrese arma del personaje");

    armadelpersonaje = t.nextLine();

    Scanner scanner = new Scanner(System.in);

    String[] habilidades = new String[5];

    for (int i = 0; i < habilidades.length; i++) {

        System.out.println("Ingrese habilidad");

        habilidades[i] = scanner.nextLine();

    }

    System.out.println("Ingrese el nivel de poder");

    niveldepoder = t.nextInt();

    if (niveldepoder <= 0)
        System.out.println("Nivel de poder no permitido");
    else if (niveldepoder > 100)
        System.out.println("Nivel de poder no permitido");

    System.out.println("Se ha ingresado el personaje con la siguiente informacion");

    System.out.println("Nombre: " + nombrepersonaje);

    System.out.println("Arma: " + armadelpersonaje);

    System.out.println("Habilidades");
```

