

PYTHON

Se ha hecho un juego utilizando el lenguaje de programación Python. En este juego, el protagonista tendrá que luchar contra 10 contrincantes, consiguiendo pasárselo si los derrota a todos. Cada contricante será mejor que el anterior.

El combate entre el jugador y el enemigo será por turnos (por poner un símil, sería como las luchas entre Pokemon).

Tanto el jugador como el enemigo contarán con las siguientes características:

1. Contará con una vida numérica, perdiendo la partida en caso de que llegue o sea inferior a cero.
2. Defensa: indicador numérico de cuánto le afecta un ataque. Cuanta más defensa tenga, menos le afectará.
3. Ataque: indicador numérico de cuánto afecta un ataque a un contricante. Cuanto mayor sea el ataque, más le afectará al rival.
4. Nivel: indica el nivel al que ha llegado el jugador.
5. Nombre, característico de cada individuo.

El jugador, por su parte, contará con:

1. Dinero con el que poder comprar objetos. Por cada enemigo que mate, recibirá una recompensa monetaria para poder reforzarse.
2. Objetos que comprar, los cuales serán:
 - a. Cura: restablece toda la vida del usuario.
 - b. Pasar Nivel: mata al enemigo y pasa de nivel.
 - c. Parálisis: paraliza al enemigo 3 turnos.

El jugador contará con la opción de lanzar la Peste al enemigo. Esta opción la tendrá cuando llegue a los niveles 4 y 8, pudiéndose aplicar sólo una vez y no siendo acumulativa (es decir, si el jugador no ha aplicado la peste al enemigo en el nivel 8 no tendrá dos pestes, sino sólo una)

El jugador podrá realizar las siguientes acciones:

1. Atacar al enemigo.
2. Aplicarse el objeto Cura.

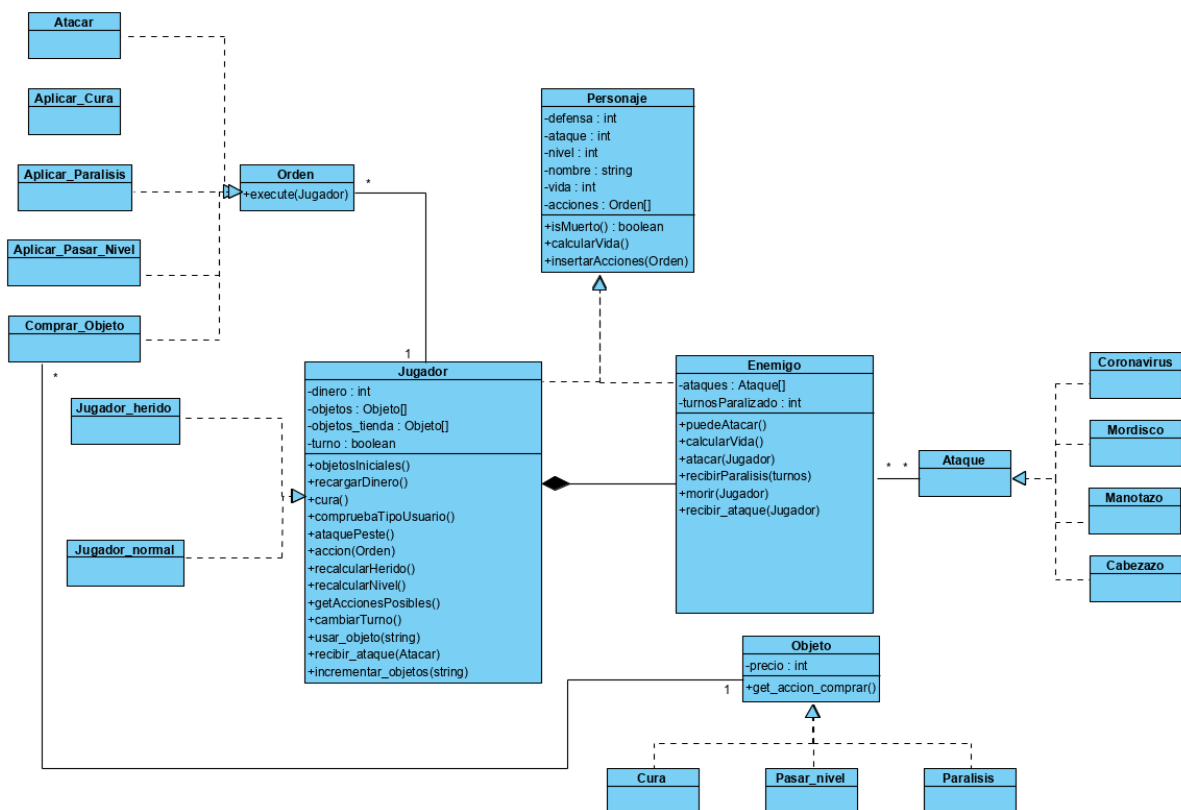
3. Aplicar el objeto Parálisis al enemigo.
4. Aplicar el objeto Pasar Nivel.
5. Aplicar Peste.
6. Comprar objetos

Por otro lado, el jugador tendrá dos estados posibles: herido y normal. Cuando tenga una vida inferior a 20 unidades, estará herido y, en consecuencia, los ataques le afectarán la mitad que si estuviera en un estado normal. Por otro lado, también tendrá un 2x1 en la tienda.

El enemigo atacará al usuario con 3 tipos de ataques generados aleatoriamente. Estos son:

1. Manotazo: aplica un 40% del total del ataque del enemigo.
2. Cabezazo: aplica un 60% del total del ataque del enemigo.
3. Mordisco: aplica un 80% del total del ataque del enemigo.
4. Coronavirus: aplica el 100% del total del ataque del enemigo.

A continuación se muestra el diagrama de clases de la aplicación:



El intérprete podrá ser interactivo o por medio de un fichero de texto. Para el fichero de texto, se tendrán que escribir las órdenes exactamente igual que en el `__str()` de las acciones a ejecutar. Si una acción no es posible de ejecutar, saltará una excepción indicando el error.