

Ejercicio 1: "Hola, Mundo"

Escribe un programa en Kotlin que imprima en pantalla "¡Hola, mundo!"

Ejercicio 2: "Vida de un Personaje"

Crea un programa que declare una variable llamada vida con un valor de 100 y que imprima: "La vida del personaje es 100".

Ejercicio 3: "Multiplicando Ataques"

Escribe una función llamada multiplicarAtaques que tome un número entero como argumento y lo multiplique por 5. Usa esa función para calcular y mostrar el daño total de 3 ataques.

Ejercicio 4: "Monedas en un Tesoro"

Escribe un programa que simule recoger monedas. El programa debe tener un bucle que repita 10 veces, sumando 5 monedas en cada iteración, e imprimiendo el número de monedas en cada paso.

Ejercicio 5: "Determinando el Nivel del Personaje"

Crea un programa que pida el nivel de un personaje. Si el nivel es menor a 10, debe imprimir "Personaje principiante". Si es entre 10 y 20, "Personaje intermedio". Si es mayor a 20, "Personaje avanzado".

Ejercicio 6: "Batalla de Daño Crítico"

Escribe una función que simule una batalla. El daño crítico se hace cuando el ataque es mayor a 50. Si el ataque es mayor a 50, imprime "¡Golpe crítico!" y devuelve el daño multiplicado por 2, de lo contrario solo devuelve el daño normal.

Ejercicio 7: "Combate de dos personajes"

Crea un programa que simule el combate entre dos personajes. Cada uno tiene una cantidad de vida y ataque. En cada ronda, el personaje A ataca a B y viceversa, restando vida. El combate termina cuando uno de los personajes tiene 0 o menos de vida.

Ejercicio 8: "Inventario de Objetos"

Crea un programa que simule un inventario de un personaje usando una lista. El personaje puede añadir un objeto al inventario, eliminarlo o mostrar los objetos actuales.

Ejercicio 9: "Sistema de Experiencia"

Escribe un programa que simule el sistema de experiencia de un personaje. Cada vez que gane una batalla, aumenta su experiencia en 50 puntos. Al llegar a 200 puntos o más, sube de nivel.

Ejercicio 10: "Simulación de ataque en equipo"

Crea un programa que simule un ataque en equipo. Cada miembro del equipo tiene un daño diferente y todos atacan a un enemigo con vida inicial de 500. El programa debe restar la suma de los ataques de todos los miembros al enemigo hasta que su vida sea 0 o menor.