# Proyecto Pandemic

Juego basado en el juego de mesa “Pandemic”, que consiste en salvar el planeta de cuatro infecciones mediante el desarrollo de vacunas y curas.

El juego comienza generando las diferentes ciudades, algunas de ellas ya infectadas, y finaliza cuando el jugador logra erradicar todas las infecciones.

Está dividido por turnos, en cada cual podemos:

* Desplazarnos por las ciudades del mundo.
* Tratar la infección de la ciudad en la que nos encontremos.
* Contribuir al desarrollo de las vacunas.

Durante la partida los brotes se van propagando de las ciudades infectadas a las colindantes mediante un sistema de infección por niveles. Por ejemplo, España puede estar infectada al nivel 1 de enfermedad roja, mientras que Italia está al nivel 3 de la misma.

Requisitos a nivel programación:

* Ser responsive (para dispositivos móviles, forzaremos la rotación de la pantalla 90º).
* Una clase para cada elemento del juego:
  + Ciudades
    - Nombre
    - Estado
    - Ciudades colindantes
    - Infección (herencia)
  + Infecciones
    - Color
    - Características (cálculos, métodos, etc.)
  + Inventario (si el programa se extiende; si no, basta con almacenar la cantidad de curas y el progreso de cada vacuna en la lógica principal del programa)
    - Curas
    - Vacunas
    - ¿Power-ups?