# Descripción y Objetivos

El objetivo principal de esta práctica es aprender a utilizar la herencia en clases en Visual Studio.

# Objetivo de la práctica

Se quiere crear un juego, mediante herencia entre clases, en el que el jugador tenga que llegar a la guarida de un enemigo final y derrotarle. El nivel se representará mediante un array y tendrá un aspecto como el siguiente ejemplo:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | SALIDA |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **ENEMIGO** |
| ENEMIGO |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  | **ENEMIGO** |  |
|  |  |  |  |  |
|  | **ENEMIGO** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| GUARIDA |  |  |  |  |

Los enemigos y la meta serán invisibles al jugador, aunque tendrán las siguientes particularidades:

* La salida siempre estará en la última fila de la array, aunque la posición será aleatoria.
* Los enemigos se situarán en posiciones aleatorias del array y no se moverán.
* El héroe se irá moviendo de casilla en casilla, buscando la salida.
* Cuando el héroe entre en contacto con un enemigo, se librará una batalla por turnos.
  + Si el héroe gana, derrota al enemigo y puede volver a moverse
  + El el enemigo gana, aparece la pantalla de game over.
* Al llegar a la salida, el héroe se enfrantará a un enemigo final, que será más fuerte y tendrá als mismas características, con alguna extra, respecto a los enemigos base.
  + Sí el enemigo final gana, se termina la partida.
  + Sí el héroe gana, se consigue terminar el juego de forma satisfactoria.
* Se creará una clase llamada Personaje, con:
  + Los atributos de vida, ataque, nombre, posicionX, PosicionY
  + Un constructor
* Los enemigos y el héroe serán objetos de tipo Personaje
* El enemigo final tendrá que tener su propia clase, llamada EnemigoFinal, y tendrá que:
  + Heredar los atributos de la clase Personaje
  + Tener dos atributos propios, que serán super ataques. Estos ataques podrán ser ejecutados en la pelea final en lugar del ataque normal, de forma aleatoria.

# Evaluación

* Creación de las clases + constructor + getters + setters + métodos propios 🡪3p
* Correcto uso de la herencia en la clase EnemigoFinal🡪2p
* Corecto uso del array en el juego 🡪2p
* Sistema de batalla🡪1,5p
* Sistema de batalla final🡪1,5p
* Extras: Cualquier mejora añadida será puntuada de forma positiva, como:
  + Suena un efecto de sonido cuando estamos cerca de un enemigo/salida
  + Los enemigos normales se mueven de posición
  + Hay obstáculos en el array por los que el héroe/enemigos no puede pasar

# Entrega de la Actividad Pr6:

* Al Moodle se subirá un fichero con únicamente una URL del proyecto de GIT
* La evaluación se completará con una **comprobación *in* *situ***.
* En el proyecto de GIT, dentro de una carpeta que se llame PR7, tendrá que haber:
  + El código del proyecto (Sin los archivos de DEBUG) junto a la clase/clases.
* En caso de que el proyecto GIT sea privado, ir a SETTINGS🡪COLLABORATORS y añadir al usuario @JAVIZAWA