

El Guardián de las Ruinas

Contexto Narrativo

En lo profundo de unas ruinas recién descubiertas, tres aventureros examinan un antiguo corredor de roca oscura. Saben que al final se encuentra un cofre con cinco gemas valiosas, pero el acceso es tan estrecho que solo uno de ellos podrá entrar para enfrentar al Guardián que protege el tesoro.

Instrucciones del Programa

1. Preparación de los Personajes

- Crea una lista que contenga tres diccionarios, donde cada uno represente a un aventurero.
- Cada diccionario debe incluir: nombre, vida (entero), ataque (entero) y defensa (entero).
- Define también un diccionario para el Enemigo con las mismas características.

2. El Tesoro de las Gemas

- El programa debe solicitar al usuario que introduzca cinco valores numéricos que representen el poder de las gemas.
- Guarda estos valores en una lista y muestra por pantalla:
 - La gema más valiosa.
 - La gema menos valiosa.
 - El valor promedio de las gemas.

3. El Sistema de Combate

- La Función de Turno: Crea una función llamada `turno(atacante, accion_atacante, defensor, accion_defensor)`.
 - Si el defensor elige defender, el daño será: $\text{ataque} - \text{defensa}$ (mínimo 0).
 - Si el defensor no se defiende, el daño será igual al ataque total.
 - La función debe restar el daño a la vida del defensor y devolver el valor resultante.
- Simulación del Duelo: * El usuario elige la acción del aventurero (atacar o defender).
 - El enemigo elige su acción de forma aleatoria.
 - Muestra en consola el progreso de cada turno de forma clara (ej: "Lyria ataca y causa 7 de daño. El Guardián tiene ahora 53 de vida").