



## Tarea #2

CODIGO SOBRE AGENTES Y CREACION  
DE AGENTES VALORANT

### PIEZA DE CONTENIDO

Tarea 2	Conceptos Fundamentales de Java.
OBJETIVO	Reforzar los conocimientos que envuelven todo lo relacionado a Programación Orientada a Objetos en Java.
INSTRUCCION punto #2	Crear una clase, objeto y métodos referentes a la clase 2 del 23 de septiembre.
Nombre Estudiante	Fabricio Mora Gómez.

# Documentación

## Descripción General

Este programa en Java que permite interactuar con agentes de un juego (Valorant) a través de un menú. Pueden ingresar agentes manualmente o seleccionar agentes preestablecidos, mostrando información sobre ellos y gestionando sus habilidades.

## Clases del Proyecto

### 1. Clase Main

#### Descripción

La clase Main contiene el punto de entrada del programa y maneja la interacción con el usuario a través de un menú. Permite a los usuarios ingresar agentes manualmente o utilizar un agente preestablecido.

#### Atributos

- **Ninguno:** La clase no tiene atributos, ya que es una clase de utilidad con métodos estáticos.

#### Métodos

- **public static void menu()**
  - **Descripción:** Muestra un menú al usuario, permitiéndole seleccionar entre varias opciones: ingresar un agente manualmente, usar un agente preestablecido, o salir del programa.
  - **Parámetros:** Ninguno.
  - **Retorno:** Ninguno.
- **public static void ingresarAgenteManual()**
  - **Descripción:** Permite al usuario ingresar los detalles de un agente manualmente, creando un objeto de la clase Agente y mostrando sus detalles.
  - **Parámetros:** Ninguno.
  - **Retorno:** Ninguno.
- **public static void usarAgentePreestablecido()**
  - **Descripción:** Crea un agente preestablecido (Jett) y muestra su información, permitiendo al usuario interactuar con él.
  - **Parámetros:** Ninguno.
  - **Retorno:** Ninguno.
- **public static void main(String[] args)**
  - **Descripción:** Método principal que inicia la ejecución del programa llamando al menú.
  - **Parámetros:** String[] args - Argumentos de línea de comandos (no utilizados).
  - **Retorno:** Ninguno.

## 2. Clase Agente

### Descripción

La clase Agente representa a un agente del juego con atributos que definen su nombre, rol y carga de habilidad definitiva. Proporciona métodos para mostrar información del agente, usar su habilidad y cargar puntos.

### Atributos

- **String nombre:** Nombre del agente.
- **String rol:** Rol del agente (ej. Duelista, Iniciador).
- **int habilidadUltimaCarga:** Puntos actuales de carga de la habilidad definitiva del agente.
- **int puntosUltimaNecesarios:** Puntos necesarios para usar la habilidad definitiva.

### Métodos

- **public Agente(String nombre, String rol, int habilidadUltimaCarga)**
  - **Descripción:** Constructor que inicializa los atributos del agente y determina los puntos necesarios para su habilidad definitiva según su rol.
  - **Parámetros:**
    - **String nombre:** Nombre del agente.
    - **String rol:** Rol del agente.
    - **int habilidadUltimaCarga:** Carga inicial de la habilidad definitiva.
  - **Retorno:** Ninguno.
- **public void mostrarDetalles()**
  - **Descripción:** Muestra los detalles del agente, incluyendo nombre, rol y carga de habilidad definitiva.
  - **Parámetros:** Ninguno.
  - **Retorno:** Ninguno.
- **public void usarUltima()**
  - **Descripción:** Permite al agente usar su habilidad definitiva si tiene suficientes puntos cargados. Resetea la carga si se utiliza con éxito.
  - **Parámetros:** Ninguno.
  - **Retorno:** Ninguno.
- **public void cargarUltima(int puntos)**
  - **Descripción:** Aumenta la carga de la habilidad definitiva del agente. Si la carga supera los puntos necesarios, se establece como completamente cargada.
  - **Parámetros:**
    - **int puntos:** Puntos a cargar a la habilidad definitiva.
  - **Retorno:** Ninguno.

## Ejemplo de Uso

El programa inicia mostrando un menú al usuario, permitiendo elegir entre ingresar un agente manualmente o usar un agente preestablecido. Dependiendo de la opción seleccionada, se solicitan detalles del agente o se muestran los detalles de un agente predefinido, permitiendo cargar puntos y usar habilidades.