**Mini-Proyecto: Aventura en la Mazmorra**

**Descripción:**  
Eres un valiente aventurero que explora una mazmorra misteriosa. En cada habitación, puedes encontrar **enemigos, cofres con pociones o simplemente una sala vacía**. Tu objetivo es **sobrevivir el mayor tiempo posible**, enfrentarte a los enemigos y administrar bien tus recursos.

**Requisitos Técnicos:**  
Deberás usar los siguientes conceptos en Java:  
-**Bucle while** → Para permitir que el jugador explore hasta que decida salir o su vida llegue a 0.  
 -**Bucle for** → Para manejar los **turnos de combate** contra los enemigos.  
- **Bucle do-while** → Para permitir que el jugador use **pociones de vida** varias veces antes de continuar.  
- **Control de Flujo (break y continue)** → Para manejar eventos como trampas y cofres. **Funcionamiento del Juego:**

1. **El jugador empieza con 100 puntos de vida y 2 pociones.**
2. **Cada vez que entra en una nueva habitación, puede ocurrir uno de estos eventos:**

-**Enemigo aparece** → Entra en combate y ataca por turnos hasta que uno de los dos pierda.

- **Cofre con poción** → Gana una poción extra.

- **Habitación vacía** → No ocurre nada.

1. **Después de cada evento, el jugador puede decidir:**
   * **Usar una poción** (si tiene disponible).
   * **Seguir explorando** o **salir de la mazmorra**.
2. **El juego termina cuando el jugador decide salir o su vida llega a 0.**

- **Tareas en Grupo (Método Jigsaw):**  
Cada grupo debe dividirse en **expertos** en los siguientes temas:

1. **Exploración con while** → Controla el flujo de habitaciones.
2. **Combate con for** → Gestiona los turnos de lucha.
3. **Inventario con do-while** → Permite usar pociones.
4. **Eventos (break, continue)** → Maneja cofres y trampas.