

**UD5 Objetos definidos por el usuario en JS: POO y herencia.**

Se está trabajando en un juego de Zombies que siga las siguientes reglas (parte del código de ejemplos anteriores que estimes oportuno):

- Tendremos un tipo básico de Zombie con propiedades básicas (nombre, puntos de vida, potencia, ...). Estos Zombies se podrán desplazar por defecto por tierra. Queremos también poder implementar las siguientes especificaciones:
 - Monstruos acuáticos que puedan nadar
 - Abominaciones que puedan atacar varias veces.
- Los Zombies atacarán a los jugadores.
- Los jugadores deben tener las siguientes propiedades: nombre, apellido, empleo, nivel, facción. Deben tener un método toString para poder mostrar toda la información. Los jugadores podrán atacar a los Zombies utilizando las armas correspondientes (ver ejemplos anteriores).
- Un Zombie morirá cuando se quede sin puntos de vida al recibir un ataque de un jugador.
- Sólo se podrá realizar el ataque si ambos se encuentran en el mismo tipo de terreno (tierra, agua,...).
- Un jugador tendrá el siguiente comportamiento:
 - Se puede desplazar por cualquier terreno.
 - Si recibe un ataque y está desarmado se convertirá en Zombie (facción Zombie).
 - Si recibe un ataque y está armado con un arma sin munición queda desarmado y se convierte en Zombie (facción Zombie).
 - Si recibe un ataque y está armado con un arma con munición, se restará la munición correspondiente y si se queda sin munición, se convertirá en Zombie (facción Zombie).

Este planteamiento deja este ejercicio abierto a que establezcas los requisitos que quieras con libertad cumpliendo las normas indicadas.