

Práctica 8. Juego de Rol

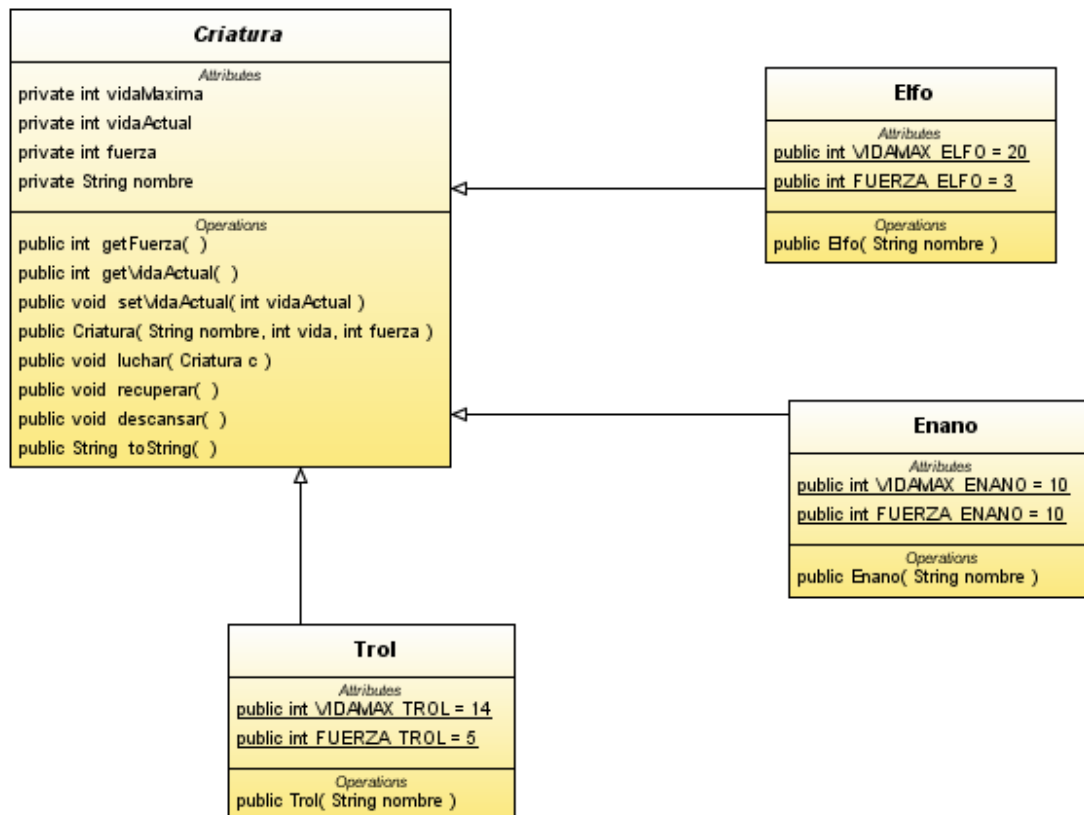
Desarrollar las bases de un *juego de rol* donde tengamos distintas criaturas: *Elfos*, *Trolls* y *Enanos*.

Inventar una serie de atributos (entre ellos la *fuerza*), constructores y métodos para todos ellos. Deberán estar en el paquete *criaturas*.

Cada Criatura tendrá sus constantes de fuerza y vida máxima.

Todas ellas heredarán de la clase Criatura, recuerda utilizar bien el uso de esta clase abstracta y no implementes nada innecesario en sus clases hijas.

Para crear las distintas clases nos fijaremos en el siguiente diagrama:



Sobre el método luchar, cosas a tener en cuenta.

- La criatura sobre la que se lanza el mensaje inicia el duelo.
- Una criatura muerta no puede golpear.
- Una criatura no golpea sobre una criatura muerta.
- Una criatura se considera muerta si su vida es menor que 0.

El método recuperar, recupera una cantidad de vida aleatoria, la vida nunca puede ser superior a la vida máxima.

El método descansar devuelve toda la vida.

El alumno puede añadir toda la funcionalidad que desee, pero al menos debe crear una clase de pruebas que demuestre la funcionalidad básica. Esta funcionalidad es la aportada por los métodos anteriores y se debe mostrar con una batalla entre 2 criaturas.