***Practica 3***

1. **NUEVOS PERSONAJES:**
   1. **Plantas.**
      1. ~~Nuez.~~
         1. ~~50 soles.~~
         2. ~~10 pts. Vida.~~
         3. ~~0 daño.~~
      2. ~~Petacereza.~~
         1. ~~Explota y Desaparece.~~
         2. ~~10 daño (todas las casillas adyacentes).~~
         3. ~~2 turnos después de ser plantado, explota.~~
         4. ~~2pts. Vida.~~
         5. ~~50 soles.~~
   2. **Zombis.**
      1. ~~Caracubo.~~
         1. ~~Velocidad 4.~~
         2. ~~8pts. Vida.~~
      2. ~~Deportista.~~
         1. ~~Velocidad 1.~~
         2. ~~2pts. Vida.~~
2. **DATOS DE LOS JUGADORES:**
   1. **Registrarse.**
      1. Si nunca ha jugado.
         1. Tiene que dar.
            1. DNI.
            2. Nombre.
   2. **Iniciar Sesión.**
      1. Si ha jugado.
         1. Tiene que dar.
            1. DNI para búsqueda de jugador.
   3. **Todo se almacena en un hashmap.**
3. **NUEVO SISTEMA DE PUNTUACION:**
   1. **Total = soles sobrantes + valor de las plantas del tablero al fin de la partida.**
4. **RACIONALIZACIÓN Y ARCHIVOS DE TEXTO:**
   1. **~~Se guardarán los datos del jugador.~~**
      1. ~~Partidas Jugadas.~~
      2. ~~Ganadas/perdidas.~~
      3. ~~Dificultad.~~
      4. ~~Puntos en cada partida.~~
      5. ~~puntos en total (por dificultad).~~
   2. **opción de crear ficha de jugador.**
      1. Dado DNI.
         1. Crear fichero de texto.
            1. Personajes.
            2. Partidas.
            3. Puntos.
   3. **(OPCIONAL) El sistema permitirá salir de una partida a medias, guardando su estado y continuar en otro momento.**
5. **VISUALIZACIÓN DE TABLA DE PUNTUACIONES:**
   1. **Ordenadas por puntuación total en función de la Dificultad.**
6. **INTERFAZ:**
   1. **TexArea  caracteres/comandos.**
   2. **JLabel  Tablero (N.º x, y fijo).**