***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. **SERIALIZACION 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. **VISUALIZACION DE TABLA DE PUNTUCAIONES:**
   1. **Ordenadas por puntuación total en función de la Dificultad.**
6. **INTERFAZ:**
   1. **TexArea 🡪 caracteres/comandos.**
   2. **JLabel 🡪 Tablero (Nº x,x fijo).**