***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).**