**Práctica Turno Mañana**

Consigna

Vamos a modelar las distintas unidades de un juego de estrategia:

1. Los soldados pueden atacar cuerpo a cuerpo a otras unidades si tienen suficiente energía. Cada ataque les consume 10 puntos de energía, y comienzan con 100. Restauran energía si reciben la poción de agua. Infringen un daño de 10 puntos, y comienzan con 200 de salud.
2. Los arqueros pueden atacar a una distancia de entre 2 y 5 respecto de su enemigo, y si tienen suficientes flechas. Comienzan con 20 flechas en su carcaj, y pueden recargar si reciben un paquete de seis flechas. Infringen un daño de 5 puntos, y comienzan con 50 de salud.
3. Los lanceros pueden atacar a una distancia de 1 a 3, sin condición. Infringen un daño de 25 puntos, y comienzan con 150 de salud.
4. Los caballeros pueden atacar a una distancia de 1 a 2, siempre que su caballo no se haya puesto rebelde. Infringe un daño de 50 puntos y comienza con 200 de salud. Un caballo se pone rebelde luego de 3 ataques, y puede calmarse si recibe una poción de agua.

Ninguna unidad muerta pueda atacar, por supuesto. Se debe probar cada aspecto de la definición, y simular encuentros entre las unidades.