

## Prácticas de Objetos

### Práctica 1

Implementar una clase Vector con operaciones:

- Suma: +
- Resta: -
- Producto escalar: dot
- Longitud: length
- Normalizar: normalize
- Escalar: scale (multiplicar por un número)
- Permite hacer print de un vector

### Práctica 2

Implementa una clase Enemigo que permita la siguiente funcionalidad:

- Cada vez que se hace click sobre él se le hace 10 de daño
- Cuando se muere (si vida llega a 0) se reduce su tamaño a la mitad

Implementa una clase EnemioHuidizo que además de soportar lo anterior:

- Cuando su vida está por debajo de la mitad de la máxima vida, cada vez que se le hace daño se mueve a una posición aleatoria de la pantalla