

# **Aplicacion Parcial y Orden Superior**

**Danios en DotA**

# Como funciona el daño?

El daño se calcula restandole una cantidad de puntos de vida a un personaje. Modelaremos el personaje y como un numero entero que representa su vida. Por ejemplo

```
bane = 660
```

*Stats de **Bane***

# Sin items

```
danioSinItem ::  
    Int -> Int -> Int  
danioSinItem cantidad pj =  
    pj - cantidad
```

# Vanguard

El daño se reduce a la mitad.

```
danioConVanguard ::  
    Int -> Int -> Int  
danioConVanguard cantidad pj =  
    pj - (cantidad `div` 2)
```

# Mask of Madness

El daño se duplica!!

```
danioConMaskOfMadness ::  
    Int -> Int -> Int  
danioConMaskOfMadness cantidad pj =  
    pj - (cantidad * 2)
```

# Crimson Guard

El Crimson Guard puede estar activo o no.

- Cuando está activo: El daño se reduce en 1
- Cuando no está activo: El item no hace nada

```
danioConCrimsonGuard ::  
    Bool -> Int -> Int -> Int
```

# Actividad

Hay un montón de código duplicado.

Quiero tener una forma de que los tests sigan pasando, pero no repetir código, usando los conceptos de **Orden Superior** y **Aplicación Parcial** que acabamos de ver 😊