using UnityEngine;

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

public enum estiloLucha

{

MuayThai,

Boxeo,

JiuJitsu,

LuchaCanaria

}

public class Personaje {

public string nombre;

public int edad;

public string sexo;

public Personaje (string nombre,int edad, string sexo)

{

this.nombre = nombre;

this.edad = edad;

this.sexo = sexo;

}

}

public class Luchador : Personaje

{

public estiloLucha estilo;

public string[] nomRivalesVencidosEnCombates;

public int numCombates {get;set;}

public Luchador (string nombre)

{

base.nombre = nombre;

this.estilo = estiloLucha.LuchaCanaria;

}

public int DerrotasJugador (string nomJugador)

{

int numVictorias = 0;

for (int i=0; i<=nomRivalesVencidos.Length-1;i++)

{

if (nomRivalesVencidos[i].Equals(nomJugador))

{

numVictorias ++;

}

}

return numVictorias;

}

}

public class RegistroLuchas

{

public Dictionary<Torneo,List<Luchador>> registro;

}