

## Práctica gamer

El objetivo de esta práctica es avanzar en el uso de métodos estáticos y atributos estáticos, pero aprendiendo también sobre sus limitaciones según el ámbito de uso.

La temática de la práctica es la creación de clases para un juego de rol RPG. Hay que tener en cuenta que todo personaje de nuestro juego, sea de la clase que sea, es SPECIAL, y debe contener todos los atributos que lo hacen SPECIAL:

- Strength: fuerza.
- Perception: percepción.
- Endurance: resistencia.
- Charisma: carisma.
- Intelligence: inteligencia.
- Agility: agilidad.
- Luck: suerte.

Los valores de cada atributo SPECIAL oscilan en el rango de 1 a 10, ambos incluidos, y son generados de forma completamente aleatoria.

### Parte 1

Desarrollar una clase que represente al personaje principal. Dicho personaje debe tener la siguiente información:

- Nombre.
- Edad.
- Altura.
- Salud máxima.
- Salud actual.

Debe ser capaz de realizar las siguientes acciones:

- Recibir daño: el argumento es un número con la cantidad de daño a recibir, y lo que hace la acción es actualizar la salud actual del personaje, restando el daño recibido.
- Comprobar muerte: esta acción devuelve un booleano indicando si el personaje está muerto (true) o no está muerto (false).
- Curar (a sí mismo): debe implementar usted el método, pensando el argumento que se recibe y lo que hace.

En el método main, configurar todos los valores que estime conveniente y de la forma que estime conveniente, e imprimirlos por pantalla. Probar los métodos y demostrar su correcto funcionamiento.

### Parte 2

Dado que las acciones de un enemigo serán similares o iguales, desarrollar una clase enemigo que tenga el mismo contenido que la clase anterior y añadir al main código que demuestre que el enemigo funciona.

### Parte 3

¿Cuántos enemigos puede tener un juego? ¿Qué debe hacer para crear nuevos enemigos (por ejemplo tres más), usando sólo lo aprendido hasta ahora? ¿Y si la cantidad de enemigos que necesitamos crear tiene que ser aleatoria? ¿Es una estrategia viable?