

TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

PRUEBAS PRÁCTICAS PROGRAMACIÓN

Prueba Práctica 7 – Gestión de Personajes y Campeonatos eSports

Estás desarrollando un sistema de gestión para un campeonato de eSports. Cada jugador selecciona un personaje con diferentes habilidades según su rol. Existen personajes de **ataque**, **apoyo** y algunos híbridos que pueden activar **habilidades especiales**.

[1 ptos] Implementa en Java la jerarquía de clases mostrada en el diagrama UML proporcionado.

El programa debe ofrecer el siguiente menú:

- 1 - [1 pts] Añadir personaje al sistema
- 2 - [1 pts] Mostrar todos los personajes registrados
- 3 - [1 pt] Activar habilidad especial (solo híbridos) - La activación debe ser *permanente* haciendo uso del atributo: `habilidadActivada` (Pedir por consola ID del personaje)
- 4 - [2 pts] Convertir personaje de apoyo en híbrido (mantener atributos comunes, pedir nuevos)
- 5 - [2.5 pts] Buscar personajes por tipo (ataque, apoyo, híbrido) y con un nivel mínimo (ambos datos se piden por consola).
- 5 - [2.5 pts] Estadísticas de poder y tipos: total por tipo, media de poder, personaje más poderoso
- 6 - Salir

