

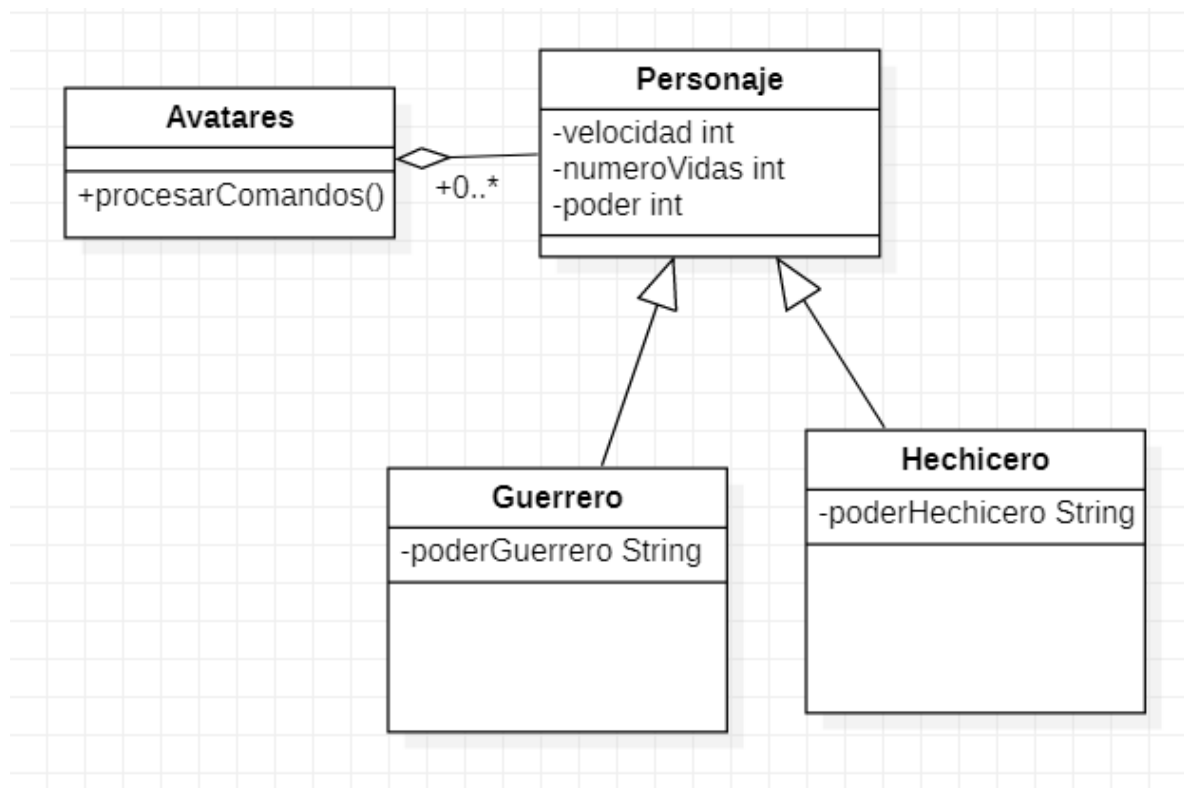
Reto 2 Ciclo 2

Comprando Personajes para mi juego

Un gran empresario del gremio de videojuegos quiere encomendarle el desarrollo de un pequeño demo de aplicación de tienda en el juego. Todos, los Personajes tienen como atributos velocidad y numeroVidas y poder (fuerza, magia, defensa).

Se tienen dos tipos principales de Personaje: Hechicero que es capaz de hacer magia y tiene el atributo poderMagico y uno Guerrero que tiene mas poder de batalla y un atributo poderGuerrero

Considere la especificación del siguiente diagrama de clases para este reto:



Procesar Comandos

En la clase Avatares, se debe definir la función procesar comandos que realiza las siguientes operaciones:

Agregar personaje: Opción 1

Se puede añadir un personaje de tipo guerrero con el siguiente comando:

1&Guerrero&numeroVidas&velocidad&poder&poderGuerrero

Ejemplo:

1&Guerrero&3&150&500&kameha

Se puede añadir un personaje de tipo hechicero con el siguiente comando:

1&Hechicero&numeroVidas&velocidad&poder&poderHechicero

Ejemplo:

1&Hechicero&8&160&200&invisibilidad

Listar ítems del inventario: Opción 2

Se debe mostrar la frase: "****Listado de Avatares****" Seguida por los personajes en el orden en el que fueron agregados.

Si se trata de un hechicero se mostrará así. Recuerde que \t implica correr el ítem unos espacios a la derecha:

\tHechicero- Vidas: 8

\tvelocidad: 160 m/s

\tpoder: 200 unidades

\tpoder Hechicero: Invisibilidad

Si se trata de un guerrero se mostrará así:

\tGuerrero - Vidas: 5

\tvelocidad: 150 m/s

\tpoder: 500 unidades

\tpoder Guerrero: Kameha

Salir: Opción 3

Nota 1: Observe que el único comando que tiene salida es el listar.

Nota 2: En este ejercicio se requiere subir cuatro archivos.

- Uno correspondiente a la clase Personaje llamado **Personaje.java**,
- otro correspondiente al Guerrero llamado **Guerrero.java**
- otro correspondiente al Hechicero llamado **Hechicero.java**
- otro correspondiente al listado de Avatares llamado **Avatares.java (aquí va el main)**
- Recuerde eliminar la línea de package al hacer el envío y utilizar el botón de [+] para agregar más de un archivo de código fuente.

Ejemplo:

Un ejemplo de ejecución del programa es el siguiente:

Entrada	Salida
1 & Guerrero & 5 & 100 & 500 & kameha	***Listado de Avatares*** Hechicero- Vidas: 10 velocidad: 240 m/s poder: 250 unidades poder Hechicero: Invisibilidad
1 & Hechicero & 10 & 240 & 250 & Invisibilidad	
2	
3	Guerrero- Vidas: 5 velocidad: 100 m/s poder: 500 unidades poder Guerrero: kameha

1&Hechicero&1000&280&290&Eternidad	***Listado de Avatares*** Hechicero- Vidas: 1000 velocidad: 280 m/s poder: 290 unidades poder Hechicero: Eternidad
1&Guerrero&3&200&600&SuperFuerza	
2	
3	Guerrero- Vidas: 3 velocidad: 200 m/s poder: 600 unidades poder Guerrero: SuperFuerza