

## JavaScript

### Cordyceps.js

```
class Cordyceps {  
    constructor(origin) {  
        this._origin = origin || "Desconocido";  
    }  
    spread() {  
        console.log(`El hongo se propaga desde: ${this._origin}`);  
    }  
    behavior() {  
        throw new Error("Este método debe ser implementado por la  
        subclase.");  
    }  
}  
export default Cordyceps;
```

### RecentlyInfected.js

```
import Cordyceps from './Cordyceps.js';  
class RecentlyInfected extends Cordyceps {  
    constructor(origin) {  
        super(origin);  
        this._hours = 2;  
    }  
    behavior() {  
        return "En esta fase todavía es humano, esta es la primera etapa  
        de la infeción.";  
    }  
    showHours() {  
        console.log(`Horas desde el contacto: ${this._hours} horas.  
        Esta fase puede durar de uno a dos días, dependiendo de la  
        persona infectada.`);  
    }  
    getHours() {  
        return this._hours;  
    }  
    resetHours() {  
        this._hours = 0;  
    }  
}  
export default RecentlyInfected;
```

## Runner.js

```
import Cordyceps from './Cordyceps.js';
class Runner extends Cordyceps {
    constructor(origin) {
        super(origin);
        this.aggressive = true;
    }
    behavior() {
        return "En esta etapa del Cordyceps el infectado corre rápido y ataca sin pensar a lo primero que ve.";
    }
    showAggression() {
        console.log("Esta etapa es agresiva? " + this.aggressive + ". Son fáciles de abatir a mano limpia, pero peligrosos.");
    }
    isAggressive() {
        return this.aggressive;
    }
    calmDown() {
        this.aggressive = false;
    }
}
export default Runner;
```

## Stalker.js

```
import Cordyceps from './Cordyceps.js';
class Stalker extends Cordyceps {
    constructor(origin) {
        super(origin);
        this.hidden = true;
    }
    behavior() {
        return "En esta fase del Cordyceps sigue siendo muy pareada a la anterior, pero en esta se oculta y ataca por sorpresa";
    }
    hide() {
        console.log("El acechador se muestra oculto. Cuidado al acercarse.");
    }
    activateStealth() {
        this.hide();
    }
    isHidden() { return this.hidden; }
    reveal() { this.hidden = false; }
}
export default Stalker;
```

## Clicker.js

```
import Cordyceps from './Cordyceps.js';
class Clicker extends Cordyceps {
    constructor(origin) {
        this._sound = "click!";
        super(origin);
    }
    behavior() {
        return "En esta fase el hongo ha dejado crecer al infectado y usa ecolocalización para cazar. \n Consejo: No lo enfrenta directamente, evita el enfrentamiento.";
    }
    emitSound() {
        console.log("Sonido emitido: " + this._sound);
    }
    getSound() {
        return this._sound;
    }
    changeSound(newSound) {
        this._sound = newSound;
        console.log("El chasqueador ha hecho un sonido distinto: "
            + this._sound);
    }
}
export default Clicker;
```

## Bloather.js

```
import Cordyceps from './Cordyceps.js';
class Bloather extends Cordyceps {
    constructor(origin) {
        super(origin);
        this._resistance = 100;
    }
    behavior() {
        return "Última fase del Cordyceps, en esta lanza esporas y es muy difícil de eliminar. \n Consejo: Evita el enfrentamiento directo y usa un lanzar llamas.";
    }
    showResistance() {
        console.log("Resistencia: " + this._resistance);
    }
    getResistance() {
        return this._resistance;
    }
    reduceResistance() {
        this._resistance -= 10;
    }
}
export default Bloather;
```

## Main.js

```
import RecentlyInfected from './models/RecentlyInfected.js';
import Runner from './models/Runner.js';
import Stalker from './models/Stalker.js';
import Clicker from './models/Clicker.js';
import Bloather from './models/Bloather.js';

Console.log("Simulacion de Cordyceps \n\nFase 1: Recently Infected (Infectado Recientemente)\n");
const phase1 = new RecentlyInfected("Boston");
phase1.spread();
Console.log(phase1.behavior());
phase1.showHours();
Console.log(phase1.getHours());
phase1.resetHours();
Console.log("\nPrimera Fase del hongo Cordyceps completada.\n");

Console.log("Fase 2: Runner (corredor agresivo)\n");
const phase2 = new Runner("Seattle");
phase2.spread();
Console.log(phase2.behavior());
phase2.showAggression();
Console.log(phase2.isAggressive());
phase2.calmDown();
Console.log("\nSegunda Fase del hongo Cordyceps completada.\n");

Console.log("Fase 3: Stalker (acechador Sigiloso)\n");
const phase3 = new Stalker("Pittsburgh");
phase3.spread();
Console.log(phase3.behavior());
phase3.activateStealth();
Console.log(phase3.isHidden());
phase3.reveal();
Console.log("\nTercera Fase del Hongo Cordyceps completada.\n");

Console.log("Fase 4: Clicker (Chasquidador)\n");
const phase4 = new Clicker("Salt Lake City");
phase4.spread();
Console.log(phase4.behavior());
phase4.emitSound();
Console.log(phase4.getSound());
phase4.changeSound("ichas!");
Console.log("\nCuarta fase del hongo Cordyceps completada.\n");
```

```
Console.log("fase5: Bloather (gordiflón o hinchado)\n");
const phase5 = new Bloather ("Jackson");
phase5.spread();
Console.log (phase5.behavior ());
phase5.showResistance();
Console.log (phase5.getResistance ());
phase5.reduceResistance();
Console.log ("In Quinta y ultima fase del horripilente y espeluznante\n");

```