

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 metodo 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 infección.";
  }
  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 parecido  
a la anterior pero en esta se oculta y ataca por sorpresa.";
  }
  hide() {
    console.log("El acechador se ha escondido. 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 de infectar al insecto y usa ecolocalización para cazar. \n Consejo: No lo enfrente directamente, evita el enfrentamiento.";  
  }  
  emitSound() {  
    console.log("Sonido emitido: " + this._sound);  
  }  
  getSound() { return this._sound; }  
  changeSound(newSound) {  
    this._sound = newSound;  
    console.log("El chasquido 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 "Ultima fase del Cordyceps, en esta lanza esporas y es muy difícil de eliminar. \n Consejo: evita el enfrentamiento directo y usa un lanza 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("Simulación de Cordyceps \n\nFase 1: Recently Infected (Infectado Reciente) \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("Pittsburg");
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 (Chasqueador) \n");
const phase4 = new Clicker("Salt Lake City");
phase4.spread();
Console.log(phase4.behavior());
phase4.emitSound();
Console.log(phase4.getSound());
phase4.changeSound("¡chas!");
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("\n Quinta y última fase del hongo Cordyceps completada\n");
```