



Juego de estrategia



En esta práctica una vez que hemos programado la configuración de personajes, el objetivo es reutilizar el código anterior para configurar dos personajes que se enfrentarán en un combate de estrategia por turnos donde el vencedor será el que agote todos los puntos de vida del rival.

La primera es remodelar la configuración del personaje. Cuando se cometa un error configurando el personaje se debe pedir de nuevo el dato erróneo mediante bucles de manera que:

- Si al poner el nombre no se escribe nada volver a pedir el nombre.
- Si al elegir la clase no se escoge una correcta volverlo a pedir.
- Si al elegir los puntos para una habilidad se escribe un número negativo o superior al disponible o sobrepasa 100 puntos volverlo a pedir otra vez.
- Usar arrays y matrices donde sea posible para evitar redundancia de código.

El combate comienza y el usuario elige entre

En cada ataque se determina si se restan PV al rival según este sistema de comparación:

- Se coge los puntos de ataque (AT) del personaje que tiene el turno y se genera un número aleatorio entre 0 y AT
- Se coge puntos de defensa (DEF) del personaje que no tiene el turno y se genera un número aleatorio entre 0 y DEF.
- Gana quien haya generado mayor aleatorio
- Si gana el que ataca le resta la diferencia entre el ataque y la defensa.
- Si gana el que defiende sale indemne del ataque en ese turno.



Como extra se puede implementar habilidades especiales de la siguiente manera:

- Recuperar puntos de vida. Al recuperar vida dependiendo de la clase se curará con menor/mayor efectividad. Este especial consumo el turno.
- Aumentar los puntos de ataque en este turno (la forma en que lo lleveis a cabo lo dejo a vuestra eleccion). Este especial no consume turno pero su efectividad desaparece al siguiente.
- Las habilidades especiales consumen mana.
- Podeis pensar cualquier otra forma de habilidad especial.

En este caso el menu de acciones tendrá atacar directamente o utilizar un especial como los descritos anteriormente. Si no tiene mana suficiente se le avisa de la situacion y se le vuelve a preguntar que quiere hacer.

Cuando un jugador agote su PV salir del programa y mostrar un mensaje con el nombre y avatar de quien ha ganado.