The Walking Dead

# Entrega 1

Queremos modelar otro de los tantos juegos que existen de zombies, respetando a la poco conocida serie “The Walking Dead”.

Tenemos a los **protagonistas**. De cada uno se sabe:

* Su nombre.
* Puntos de vida actuales.

Tenemos 3 tipos de **zombies**:

* Tranqui: El tipo va caminando despacito, nada lo apura, y nada más le quita 10 puntos de vida al atacado.
* Con casco: Es muy difícil de matar, así que quita al tacado la mitad[[1]](#footnote-0) de sus puntos de vida.
* Sin dientes: No le hace nada. Lo deja tal cual.

Se pide:

1. Modelar a los siguientes protagonistas:
   1. Daryl, con 55 de vida.
   2. Maggie, con 100 de vida.
   3. Carol, con 200 de vida.
2. Modelar a los zombies mencionados.
3. Mostrar en consola cómo consultarían que Carol reciba un ataque de un zombie con casco, y otro zombie tranqui. ¿Cómo queda Carol luego de ambos ataques juntos?

Además, conocemos distintas *formas de actuar* frente a un zombie. Es decir: A partir de un **zombie**, y un personaje **atacado**, la *forma de actuar* determina cómo resultará el **atacado** frente a recibir el ataque del zombie. Por ejemplo:

* Matarlo: El efecto del zombie no se tiene en cuenta. La persona queda tal como estaba antes de ser atacada.
* Caerse: Nos caemos al piso, así que el efecto del zombie que nos quiera realizar, se aplica 2 veces. El resultado es una persona, que es afectada dos veces por el zombie.
* Sacrificarse: Se da la vida por alguien, así que la persona se muere. Es decir, queda con vida igual a cero[[2]](#footnote-1).

Por lo tanto, ahora se pide:

1. Modelar las formas de actuar de la forma más conveniente para poder realizar lo pedido.
2. Mostrar en la consola cómo quedaría Carol si se sacrifica con un zombie tranqui.
3. Mostrar cómo quedaría Maggie si mata a un zombie sin dientes, y luego se cae frente a un zombie con casco.

# Entrega 2

Próximamente

1. División entera. Si el atacado tenía 13 puntos de vida, le saca 6 en vez de 6.5. [↑](#footnote-ref-0)
2. No importa si es atacado por un zombie sin dientes. Si decide dar la vida, da la vida, y se muere independientemente del zombie que ataque. [↑](#footnote-ref-1)