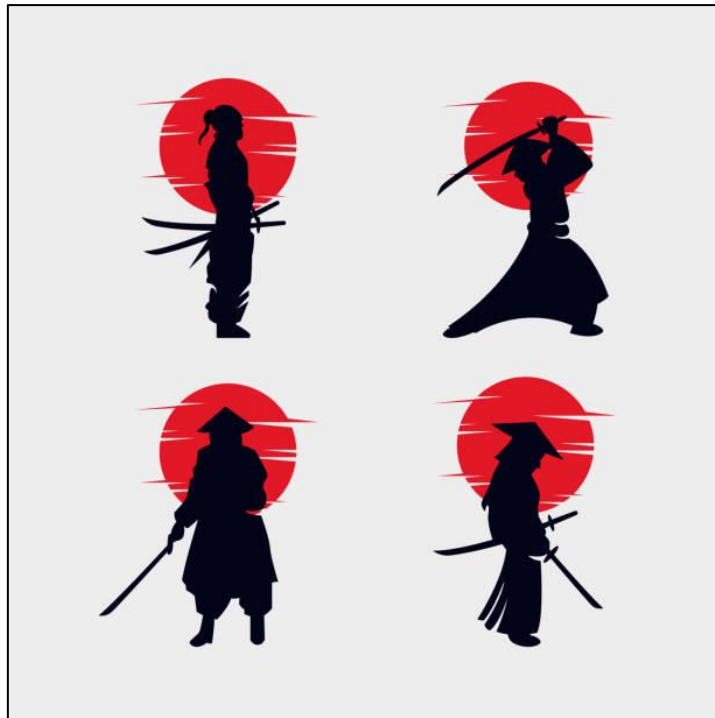


PRÁCTICA 1. BATALLA DE SAMURÁIS



→ INTRODUCCIÓN. El método *Split()*

En *Java*, el método *split()* perteneciente a la clase *String* divide una cadena utilizando un delimitador definido, como por ejemplo `\ ^ $. / ? * + () [{`. También espacios.

```
String cadena = "Hola,Soy,Una,Cadena";  
String[] subcadenas = cadena.split(",");  
System.out.println(Arrays.toString(subcadenas));
```

Ejecutando el código anterior observaremos que las subcadenas resultado de dividir la cadena principal se guardan en un *array* de la siguiente forma:

```
"C:\Program Files\Java\jdk-23\bin\java.exe" "-java  
[Hola, Soy, Una, Cadena]  
  
Process finished with exit code 0
```

Es decir, ha troceado la frase teniendo el delimitador (,) como referencia y ha guardado cada palabra obtenida en una posición distinta del *array*. El tamaño del array resultado será la cantidad de subcadenas obtenidas.

→ PROBLEMA A RESOLVER

Se trata de un juego para dos jugadores, en el que cada uno de ellos dispone de un equipo de 7 samuráis. Cada samurái es identificado por un número entre el 1 y el 7, y tiene un valor de potencia entre 1 y 24. El jugador debe asignar un total de 30 unidades de potencia entre sus siete samuráis. Una vez creados los dos equipos de guerreros, empieza el combate.

- Se obtendrá un número aleatorio para indicar cual es el orden del guerrero con el que se inicia el combate. Luego, se seguirá luchando en orden consecutivo.
- Muere el samurái que tiene menor orden de potencia (y su potencia pasa a valer 0).
- En caso de empate, mueren ambos samuráis. Cuando un equipo tiene más de la mitad de sus samuráis muertos, pierde la partida.

EJEMPLO.

```
> Equipo 1
> Introduce potencia de los samurais: 1 3 5 5 7 8 2
> ERROR. La potencia total no suma 30.
> Introduce potencia de los samurais: 1 3 5 5 7 8 1
> Equipo completado.
> Equipo 2
> Introduce potencia de los samurais: 6 6 6 6 1 1 4
> Equipo completado.
> ¡Empieza la batalla!
> La batalla inicia con el Samurai 3.
> Samurai 3. Gana Equipo 2. 5 vs 6
> Samurai 4. Gana Equipo 2. 5 vs 6
> Samurai 5. Gana Equipo 1. 7 vs 1
> Samurai 6. Gana Equipo 1. 8 vs 1
> Samurai 7. Gana Equipo 2. 1 vs 4
> Samurai 1. Gana Equipo 2. 1 vs 6
> ¡Equipo 2 GANA! Equipo 1 ha tenido 4 bajas.
```

Realiza un programa en *Java* que implemente la lógica del juego explicada anteriormente, usando vectores.

→ REALIZACIÓN DE LA PRÁCTICA

Sigue los siguientes pasos para realizar la práctica. **iVe guardando tu trabajo de vez en cuando para evitar que se borre el avance si se cierra el editor de textos u ocurre cualquier problema en tu equipo!**

1. Programa en Java la aplicación requerida
2. Plan de pruebas. Realiza las pruebas necesarias para comprobar que el programa funciona bien



ENTREGA

REALIZA UN INFORME EN PDF CON LA INFO GENERADA Y LOS PASOS SEGUIDOS PARA REALIZAR ESTA PRÁCTICA. EXPLICA TU CÓDIGO. SÚBELO TODO A LA TAREA DE AULES DISPONIBLE.

ADEMÁS, PEGA LA URL DE TU PROYECTO EN GITHUB.