

Práctica 1.- Juego de Rol (1ª Parte)

Esta práctica nos va a permitir familiarizarnos con el código Javascript. Va a consistir en programar un juego de rol realizando en orden cada uno de los ejercicios propuestos con el código Javascript más actual.

Ejercicio 1 (Variables).- Inventario del Heroe

Un héroe necesita almacenar información básica sobre su estado y objetos que lleva. Declara variables (**let** y **const**) para:

- Su nombre, su arma principal y su arma secundaria (en texto).
El nombre y el arma principal no varían en todo el juego la secundaria si.
- Nivel y puntos de vida (en números).
- Si tiene una armadura equipada (en booleano).
- Muestra toda la información con **console.log**

```
Estado del héroe:
Nombre: Éxarion
Nivel: 5
Puntos de vida: 100
Arma principal: Espada del Destino
Arma secundaria: Arco simple
Tiene armadura: true

Estado del héroe después del combate:
Nombre: Éxarion
Nivel: 6
Puntos de vida: 70
```

Después de asignar un valor a todas las variables nuestro héroe va a entrar en combate

- Aumenta el nivel del héroe en 1 (**+=**) y resta 30 a los puntos de vida (**-=**)
- Finalmente muestra de nuevo toda la información utilizando la siguiente forma con **console.log(texto \${variable})**. *Nota:* Utiliza **/n** para los salto de línea

Ejecuta tu programa desde la **terminal** de Visual Studio : **node nombreFichero.js**

Ejercicio 2 (Operaciones).- Cálculo de Daño

Modifica el ejercicio 1 para modificar algunas variables necesarias para nuestro juego

- Crea una nueva variable **nivelCadena** transformando el valor de la variable **nivel** en texto (**toString()**)
- Crea una nueva variable **puntosFloat** transformando el valor de la variable **puntosVida** en float (**parseFloat(puntosVida)**)
- Muestra la información de las dos variables por pantalla

Vamos a mejorar el combate de nuestro héroe

- Declare las siguientes variables
 1. La variable **dañoBase**: Los puntos de Vida que le quitar por cada golpe (Ej 50)
 2. La variable multiplicador de daño **multCritico** (Ej 2)
 3. La probabilidad de crítico **probCritico** en % por ejemplo (0.50)
 4. Una variable **esCritico** booleano se calcula con la formula **probCritico>Math.random()** que dará true si el golpe es infringe más daño.
- Calcule el daño total (si hay crítico, daño base × multiplicador; si no, solo daño base). Utiliza una única línea **let variable=esCritico ? dañoBase * multCritico : dañoBase**
- Muestra el daño total en consola.

```
Nivel Cadena: 5
Puntos float: 100
El héroe inflige 50 puntos de daño porque esCritico tiene valor false
```