

Práctica 2.- Juego de Rol (2ª Parte)

Continuamos mejorando nuestro juego

Ejercicio 3 (Condicionales).- Sistemas de nivel

El héroe gana experiencia tras derrotar a un enemigo. Escribe un programa que:

1. Declara una variable para la **dificultad** que tenga los valores 1, 2 o 3
2. Declare tres variables para la **experiencia actual** (Ej 90), **experiencia ganada** (Ej 30) y **experiencia necesaria para subir de nivel** (Ej 100).
3. Calcule si el héroe sube de nivel una vez sumada la experiencia ganada a su experiencia Actual comprueba si ha superado experiencia para subir nivel. Si es así, aumente su nivel en 1 y reste la experiencia Actual con la experiencia para Nivel.
4. Muestra el nivel de dificultad con texto 1.- Novato, 2.- Media, 3.- Profesional
5. Muestra el nivel y la experiencia Actual.

Ejercicio 4 (Bucles).- Recogida de recursos y atuendos

El héroe recoge monedas de varios cofres en un dungeon. Escribe un programa que:

1. Declare un array con las monedas de cada cofre.
2. Declare otro array con posibles atuendos (Ej “Duende”, “Arquero”, “Caballero”, etc)
3. Use un bucle (**for**) para calcular la suma total de monedas.

```
For (let elemento of array){.....}
```

4. Muestra la cantidad total al final.
5. Añade un nuevo atuendo y realiza un bucle (**forEach**) para mostrarlos por pantalla. (**Salida:** *Atuendo 0: Duende, Atuendo 1: Arquero, etc*)

```
array.forEach((dato, indice) => { console.log(`${indice}: ${dato}`); });
```

Ejercicio 5 (Funciones).- Pociones de salud

El héroe tiene pociones que curan puntos de vida. Escribe un programa que:

1. Declare una función curar que reciba los puntos actuales y los que cura una poción. La función devuelve los puntos del jugador actuales sin superar el máximo (100). Utiliza la función **Math.min (puntosActuales+cura,100)**
2. Prueba la función con distintos valores y muestra los resultados.

```
Function nombre (variable1, variable2){  
.....;  
return valor;}  
  
let puntos= nombre (variable1,variable2);
```