juego De Petros	mapas	personajes	apupamento
vonbe: Hilera	nombre: Hilera	nambre: Hilera	nambre: Hilera
Duración: Entero	epoca: Entero	poder: Hilera	efecto: Hilera
genero: Hilera	tamaño: Real	biogratia: Hilera	tipo: Hilera
explicito: bactan	· maximosJugadoves: Entao	bando: Hilera	duracion: Entero
Epixa: entero	ambientación: Hilera	debilided: Hilera	tuncion. Hilera
zetnambe(")	petrombie()	setnombre()	setrumbie ()
getnombre(1)	getnombre ()	get nombrel)	getnombie ()
setduración(i)	setepoca()	setpoder()	setafecto()
getduracion(1)	getepoca()	getpoder()	get e (ectol)
etgenao (")	set-kimpino()	setbiografia()	settipo ()
etgenero (i)	gettomaño()	getbiografial)	gettipo()
setexplicital)	setmaximos)ugadores ()	Setbando()	setduración ()
etexplicito(1)	getmaximosJugadores()	get bando()	get duración ()
peteroca(a)	setambientacion ()	setdeb/idad()	Set function ()
jetcpocki)	getambientacion()	getdebilided()	get tuncion ()
causar (ii)	exorderse () · Hilleras	golpear()	Curcivise ()
entraAlHenufu	volcr() "	disparar()	lanzar ()
Cambiai parange(1)	agachaise() "	localizar Enemigos ()	aumentar TiempoLucha ()
pciones (i)	tumbaræ () "	teletranopartaree()	cubritse ()
ambiar Mapa(1)	Moverbe () "	realizaCombos()	super/Haque()
ambiar Definiciad(*)	saltar () "	valuerse Invisible()	recuperai Energia (1
	<u> </u>		

Mi trabajo se basa en juego de peleas dinámico donde se pueden cambiar múltiples personajes y mapas donde se cumplen las principales funciones de los personajes y se muestran característicamente la descripción de los mapas y sus escenarios y también se emplean diversos objetos de equipamiento para mejorar la lucha.