

PROU2EX03

Enunciat: Batalla d'insults pirata

Crea un programa en Java que simuli una **batalla d'insults entre pirates**, inspirada en el joc clàssic *Monkey Island*.

Descripció general del programa

1. El programa començarà donant la benvinguda al jugador i explicant breument la mecànica del joc.
2. En cada ronda, el programa mostrarà un **insult** (una frase que diu el pirata enemic).
3. L'usuari haurà d'escollir una **resposta** entre diverses opcions (per exemple, numerades del 1 al 3).
4. El programa comprovarà si la resposta és **correcta** o **incorrecta** i ajustarà una puntuació.
5. El joc seguirà fins que l'usuari guanyi el joc o mori.

Requeriments tècnics

El programa ha de complir les següents condicions:

Control del joc

- Fes servir un **bucle** perquè la batalla es repeteixi fins que:
 - el jugador arribi a un nombre màxim de rondes (per exemple, 3 o 5 o el que es triï), o
 - el jugador decideixi sortir escrivint una lletra com 'n'.

Sistema de rondes

- Utilitza un **random** per decidir quin insult és mostrarà a cada ronda.
- Fes que cada ronda sigui diferent, no repeteixis l'insult.

Avaluació de la resposta

- Comprovar si la resposta de l'usuari és correcta.
- Si l'usuari encerta, suma punts (per exemple, +2); si falla, resta punts (per exemple, -1).

Missatge final

- Al final del joc, mostra un missatge final segons la puntuació aconseguida.

Exemples:

- Si la puntuació és molt alta → “Ets el rei dels pirates!”
- Si la puntuació és mitjana → “T’has defensat com un bon mariner.”
- Si la puntuació és baixa → “Els lloros riuen de tu!”

Reptes

- Els insults i respostes els pots inventar lliurement (sigues creatiu i divertit), pero és molt millor si cerques els originals de Monkey Island.
- Mostra a l'usuari les tres respostes de forma aleatoria.
- Fes que el joc sigui **clar** en pantalla, que l'usuari no es perdi.
- Es clau decidir com emmagatzemar els insults, revisa la millor forma.

Ús del Random

```
import java.util.Random;

public class ExempleRandom {
    public static void main(String[] args) {
        // Creem un objecte de la classe Random
        Random aleatori = new Random();

        // Obtenim un nombre enter aleatori entre 0 i 9
        int numero = aleatori.nextInt(10);

        System.out.println("El nombre aleatori és: " + numero);
    }
}
```

Entrega

- ☐ Entrega el ZIP amb tot el projecte. El fitxer .zip ha de contenir el teu nom.
- ☐ El codi ha de compilar
- ☐ El codi ha d'estar comentat