Lo que hacemos aqui es poner la funcion por referencia en el aparatado de checkEnemyStatus porque tenemos el apartado del primer enemigo y del segundo enemigo,entonces con la función por referencia que hemos puesto podemos simplificar el codigo y borramos la parte del segundo enemigo y poner los dos enemigos en 1.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

Aqui lo mismo pero con el ataque de los heroes que disponemos

Texto

Descripción generada automáticamente

Aqui hacemos lo mismo para el ataque de nuestros enemigos, poniendo el daño de nuestro enemigo, la vida del heroe, y la vida del heroe.

Texto

Descripción generada automáticamente