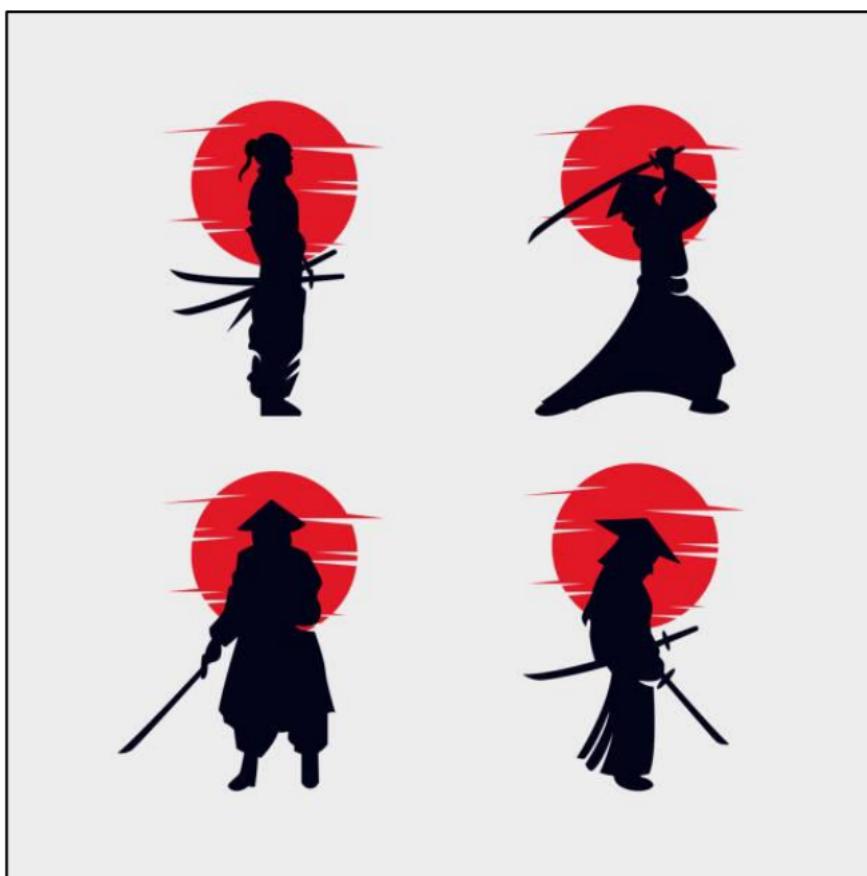


Práctica 1. Batalla de samuráis



Objetivo

Desarrollar un programa en Java que simule un juego de combate entre dos jugadores, en el que cada uno forma un equipo de siete samuráis con potencia entre 1 y 24, asegurando que la suma total de cada equipo sea exactamente 30. El programa debe gestionar la entrada de datos de forma segura, validando el número de samuráis y la potencia asignada, y utilizando estructuras de control (bucles y condicionales) para conducir la batalla. Durante el combate, se debe determinar aleatoriamente el samurái que inicia, comparar las potencias de ambos equipos, aplicar las reglas de eliminación y empate, y finalizar la partida cuando un equipo haya perdido más de la mitad de sus miembros, mostrando de manera clara los resultados.

Tabla de contenido

Objetivo	2
Pruebas	3
Equipo 1	3
Equipo 2	3
Gana equipo 1	4
Gana equipo 2	4
Empate.....	5

Pruebas

Equipo 1

```
*** BIENVENIDO A LA BATALLA DE LOS SAMURÁIS ***

Equipo 1
Introduce potencia de los samurais: paco
ERROR. Debe introducir 7 samuráis.
Introduce potencia de los samurais: 1
ERROR. Debe introducir 7 samuráis.
Introduce potencia de los samurais: 1 2 3 4 5 6 7
ERROR. La potencia total no suma 30.
Introduce potencia de los samurais: 1 2 3 4 5 6 9
Equipo 1 completado: [1, 2, 3, 4, 5, 6, 9]
```

Equipo 2

```
Equipo 2
Introduce potencia de los samurais: pepe
ERROR. Debe introducir 7 samuráis.
Introduce potencia de los samurais: 1
ERROR. Debe introducir 7 samuráis.
Introduce potencia de los samurais: 9 8 7 4 1 1 1
ERROR. La potencia total no suma 30.
Introduce potencia de los samurais: 9 8 6 4 1 1 1
Equipo 2 completado: [9, 8, 6, 4, 1, 1, 1]
```

Gana equipo 1

```
¡Empeiza la batalla
La batalla inicia con el samurai 5
Samurai 5
Gana Equipo 1. 5 vs 1
Samurai 6
Gana Equipo 1. 6 vs 1
Samurai 7
Gana Equipo 1. 9 vs 1
Samurai 1
Gana Equipo 2. 1 vs 24
Samurai 2
Gana Equipo 1. 2 vs 1
¡Equipo 1 GANA! Equipo 2 ha tenido 4 bajas.
```

Gana equipo 2

```
¡Empeiza la batalla
La batalla inicia con el samurai 1
Samurai 1
Gana Equipo 2. 1 vs 9
Samurai 2
Gana Equipo 2. 2 vs 8
Samurai 3
Gana Equipo 2. 3 vs 6
Samurai 4
Empate. 4 vs 4
¡Equipo 2 GANA! Equipo 1 ha tenido 4 bajas.
```

Empate

¡EMPATE! Ambos equipos han perdido 4 samuráis.