

**RPG basado
en consola**

1. Diagrama de clases

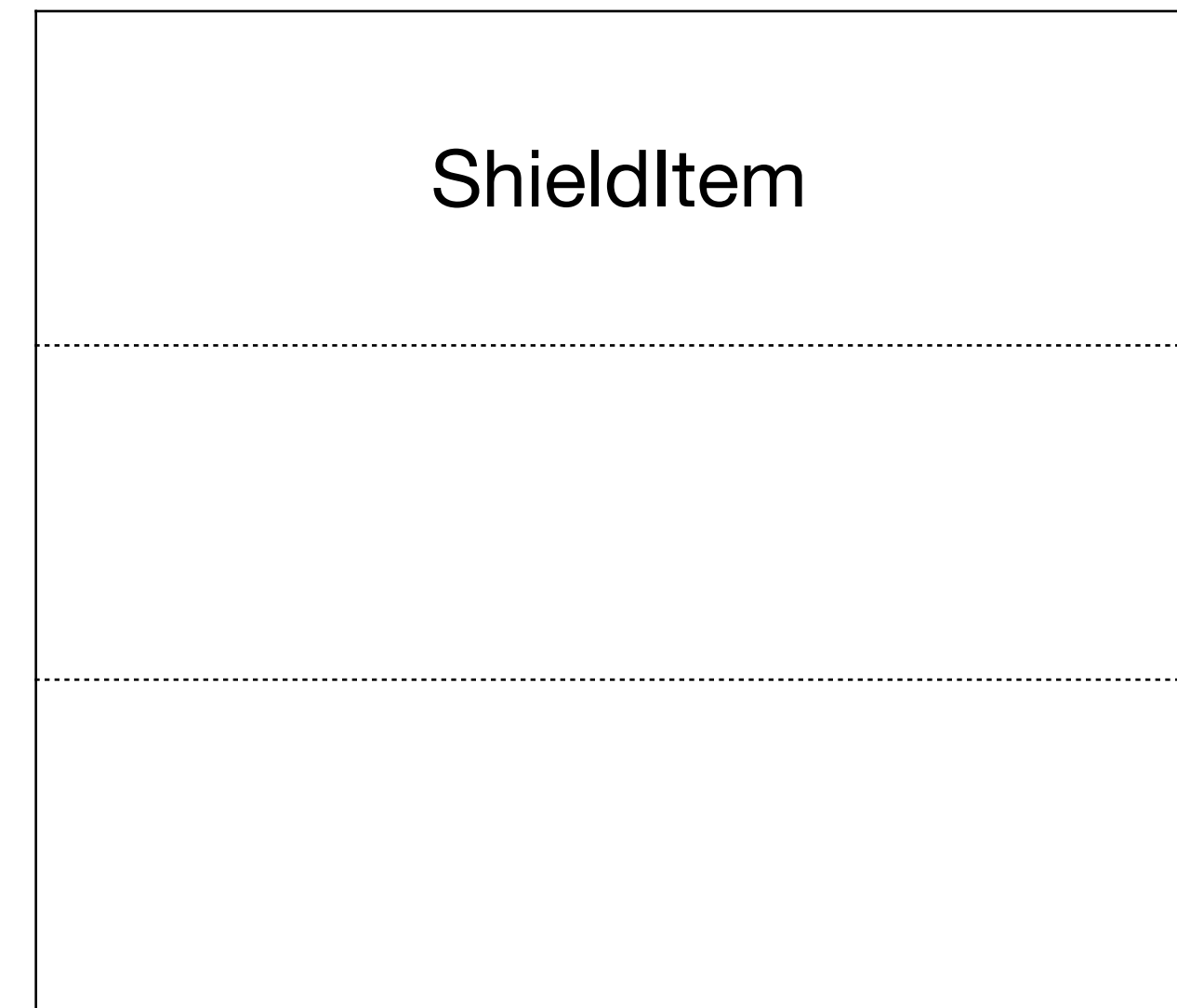
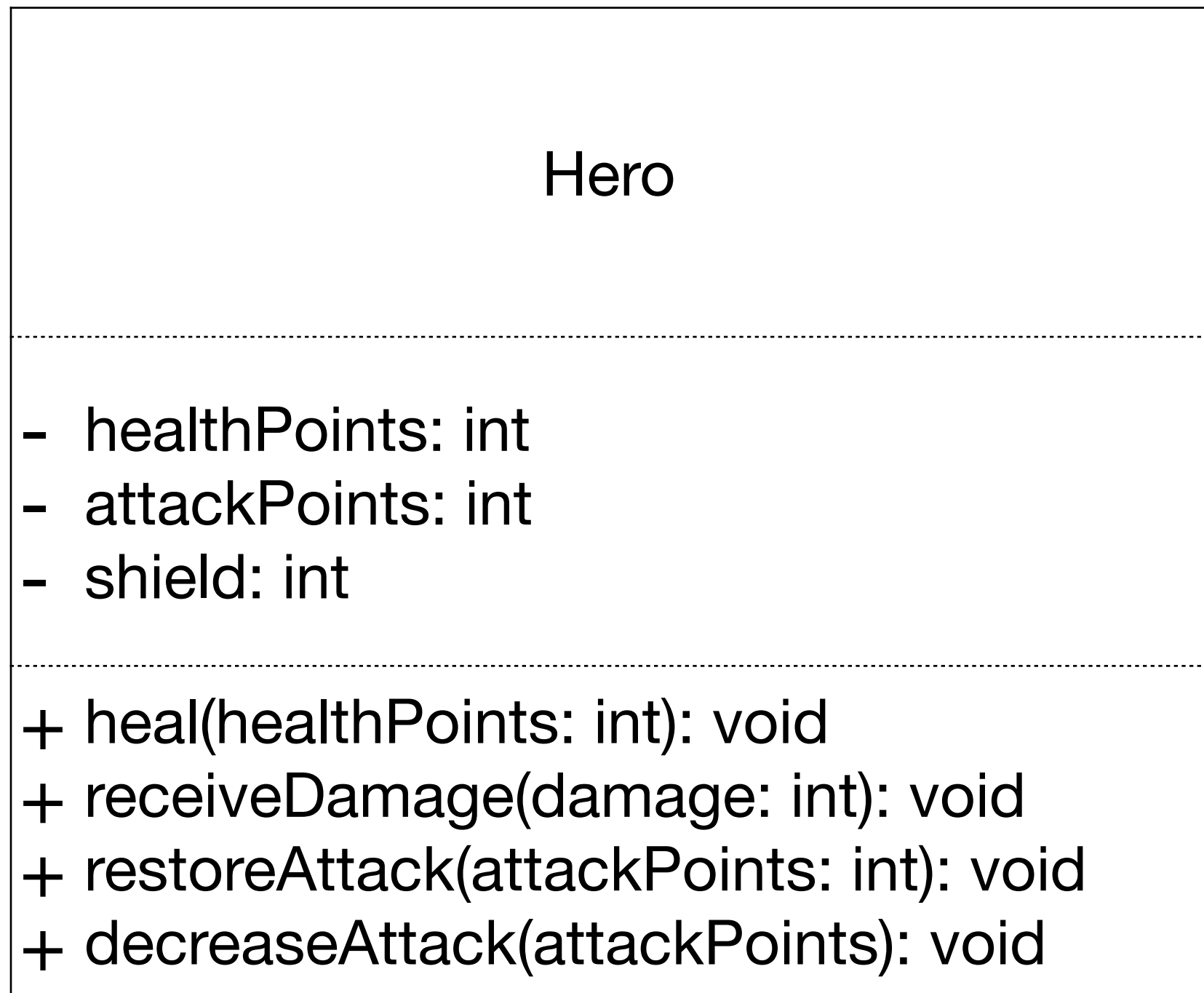
Herencia


```
super (argumento1, argumento2) ;
```

2. Programar personajes y villanos

3. Añadir personajes a clase Game

4. Crear items e inventario



Polimorfismo

5. Crear clase Ataque

Ataque

Personaje

- healthPoints: int
- attackPoints: int
- shield: int

- + heal(healthPoints: int): void
- + receiveDamage(damage: int): void
- + restoreAttack(attackPoints: int): void
- + decreaseAttack(attackPoints): void

**6. Definiere
implementar ataccar()**