Dado un juego de rol donde existen guerreros que tienen: puntos de vida y puntos de ataque. Donde pueden atacar a otros guerreros, se nos pide programar un tipo de guerrero en particular: **El** **Guerrero del Azar.**

El guerrero del azar tiene un comportamiento particular al momento de atacar. Como le gustan las apuestas, antes de atacar a otro guerrero, tira una moneda y si sale cara, realiza el ataque al otro guerrero, descontando a su oponente tantos puntos como puntos de ataque posea, pero si sale cruz, el ataque al otro guerrero no se concreta y se aplica el daño así mismo, descontándose tantos puntos de vida como puntos de ataque tenga.

El arquitecto a cargo del desarrollo nos entrega el siguiente UML y nos pide que programemos **solamente** al *GuerreroDelAzar* lo antes posible. También nos aclara que no debemos preocuparnos por el resto de las clases del diagrama, dado que tiene otro equipo en ello. Por supuesto, el arquitecto espera los tests mínimos para la clase que estamos por programar que son los siguientes:

*testUnGuerreroDelAzarAtacaAOtroGuerreroYLaMonedaSaleCaraDescuentanPuntosDeVidaDelAdversario()*

*testUnGuerreroDelAzarAtacaAOtroGuerreroYLaMonedaSaleCruzDescuentanPuntosDeVidaDeSiMismo()*

