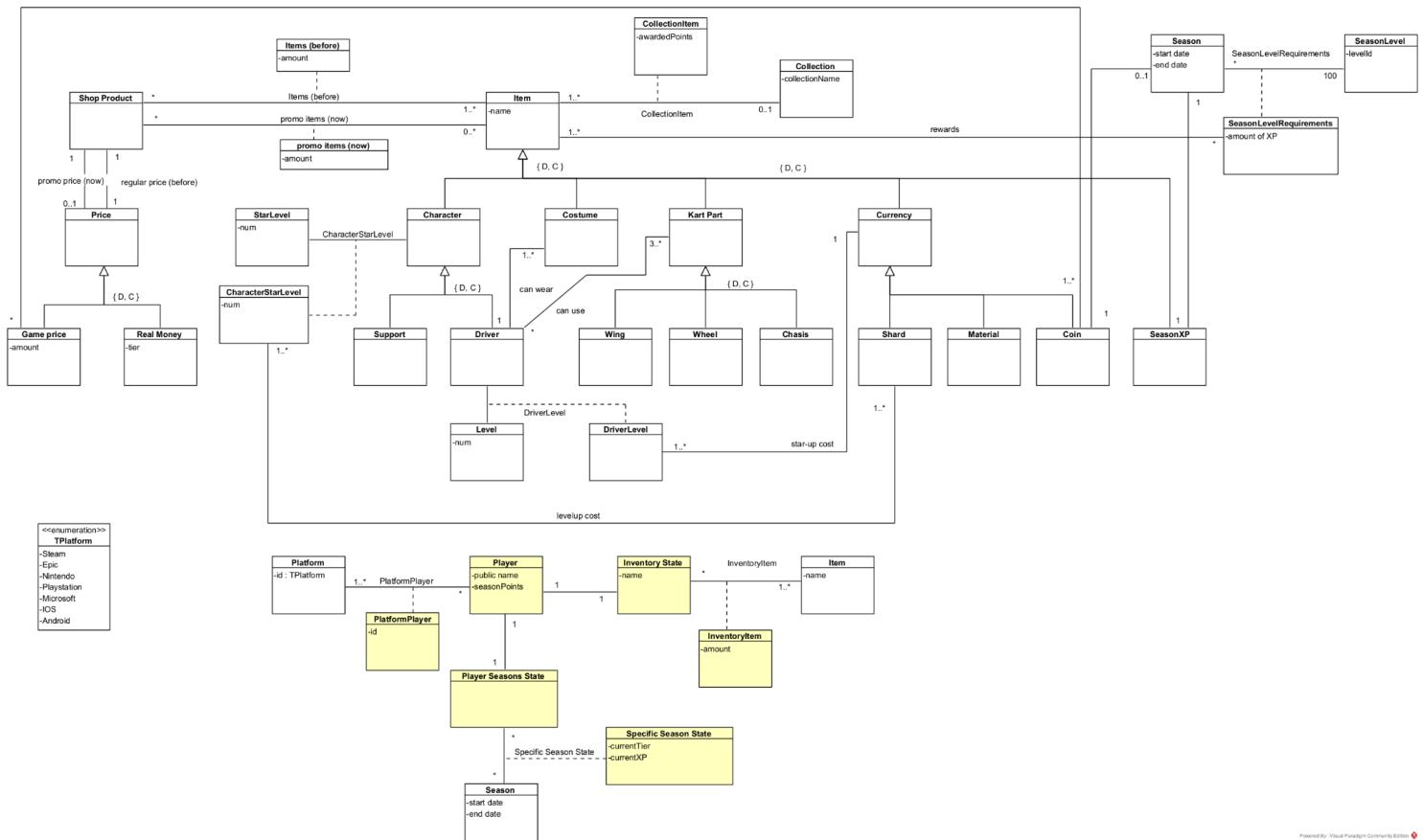


Repte "Game Engineering Challenge"

MARCOS MARTINEZ MARTINEZ----ÈRIC DÍEZ APOLO



Challenge #X - Lootboxes

- New type of item: Lootbox
- A lootbox is an item that, when opened, rewards the Player with one item out of a **weighed** list.
- The reward can also have an amount. Those amounts are prepared in advance
- 4 types of lootboxes, a combination of
 - Closed/Open
 - +
 - Dusty/Non-dusty

It means:
You can get 1x Coins
or 10x coins or 25x coins ...
The amount itself is not calculated

- Open lootbox
 - You get a random reward.

- Closed lootbox
 - Once you get a reward from the list, you cannot get that same again
 - Once you get all rewards, the lootbox resets and all rewards are available again
 - You can purchase a "reset" on the lootbox so it resets before you get all rewards

• Non-dusty lootbox

- If the reward is:
 - A currency: You get it normally
 - Anything else: If you own it, you roll for another reward

• Warning!

- Open+Non-dusty
- Closed+Non-Dusty: Rewards you cannot get do not count towards the reset process.

• Dusty lootbox

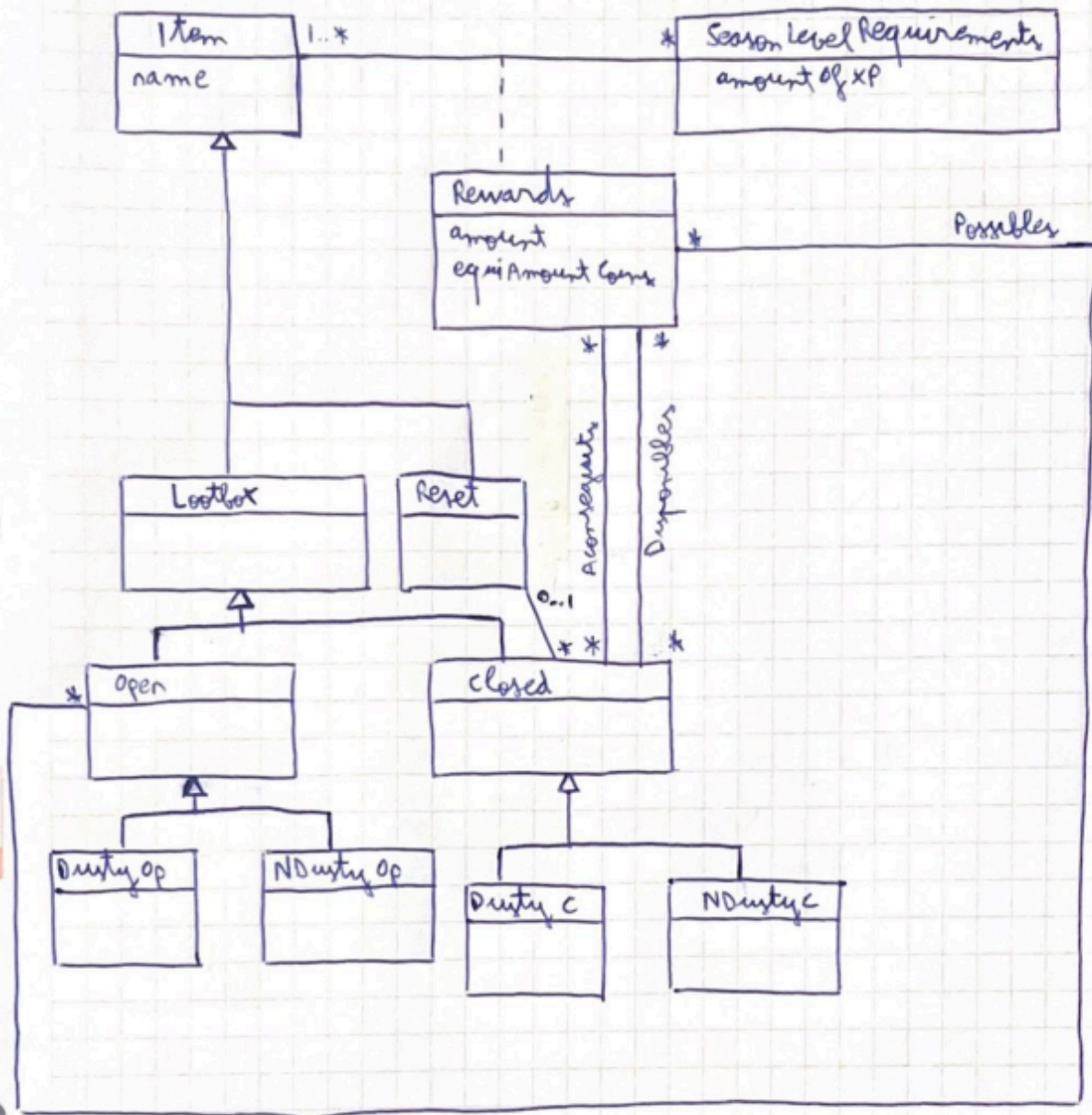
- If the reward is:
 - A currency :You get it normally
 - Anything else: If you own it, it is transformed into a pre-configured coins reward

• Warning!

- Open+Dusty
- Closed+Dusty

If the list contains 10x Golden coins and 25x Golden coins, this counts as two diferent rewards

REpte "GAME ENGINEERING CHALLENGE"



Part Dinàmica

Open + Dusty (DustyOp): Agafa un reward de la associació "possibles" i es mira si és de tipus "currency", si ho és, genera un objecte "InventoryItem" amb item = Reward.item i amount = Reward.amount. Si no ho és es mira si ja el tens. Si no el tenies, es genera un objecte "InventoryItem" amb item = Reward.item i amount = Reward.amount. Si el tenies, es genera un objecte del tipus "InventoryItem" amb item = "Coin" i amount = Reward.equiAmountCoins.

Open + NonDusty (NDustyOp): Agafa un reward de la associació "possibles" i es mira si és de tipus "currency", si ho és, genera un objecte "InventoryItem" amb item = Reward.item i amount = Reward.amount. Si no ho és es mira si ja el tens. Si no el tenies, es genera un objecte "InventoryItem" amb item = Reward.item i amount = Reward.amount. Si el tenies, s'executa una altre vegada aquesta funció.

Closed + Dusty (DustyOp): Si es compra un Item de tipus "Reset", "Aconseguits" es buida. Si no és el cas, s'agafa un reward de la associació "Disponibles" i es mira si forma part de l'associació "Aconseguits". Si forma part, tornes a executar la funció. Si no forma part, s'afegeix aquesta instància de l'associació "Disponibles" a l'associació "Aconseguits". Aleshores, es mira si és de tipus "currency", si ho és, genera un objecte "InventoryItem" amb item = Reward.item i amount = Reward.amount. Si no ho és es mira si ja el tens. Si no el tenies, es genera un objecte "InventoryItem" amb item = Reward.item i amount = Reward.amount. Si el tenies, es genera un objecte del tipus "InventoryItem" amb item = "Coin" i amount = Reward.equivalentAmountCoins. I al final es comprova si "Aconseguits" == "Disponibles". Si és que sí, es buida l'associació "Aconseguits", si és que no, no es fa res.

Closed + NonDusty (NDustyOp): Si es compra un Item de tipus "Reset", "Aconseguits" es buida. Si no és el cas, s'agafa un reward de la associació "Disponibles" i es mira si forma part de l'associació "Aconseguits". Si forma part, tornes a executar la funció. Si no forma part, s'afegeix aquesta instància de l'associació "Disponibles" a l'associació "Aconseguits". Aleshores, es mira si és de tipus "currency", si ho és, genera un objecte "InventoryItem" amb item = Reward.item i amount = Reward.amount. Si no ho és es mira si ja el tens. Si no el tenies, es genera un objecte "InventoryItem" amb item = Reward.item i amount = Reward.amount. Si el tenies, es torna a cridar la funció. I al final es comprova si "Aconseguits" == "Disponibles". Si és que sí, es buida l'associació "Aconseguits", si és que no, no es fa res.