



Practica 2: MascotaVirtual

Manual de Usuario

Fecha: 19/04/2022



ÍNDICE

1.1 Objeto	3
1.2 Funcionalidad	3



1 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

1.1 Objetivos

- Familiarizar al estudiante con el lenguaje Java
- Aplicar conceptos de programación orientada a objetos recibidos en clase magistral y laboratorio
- Elaborar la lógica para la solución del problema planteado.

1.2 Funcionalidad

Al inicio tendrá desactivado la mayoría de botones, por ello se necesita comprar una mascotas, por lo que hay que darle click al botón Pokemon.

Se activaran las siguientes casillas en las que se podrá comprar al pokemon que este en la imagen y asignarle un apodo.



Pokemo...


Asignar Apodo

No.



Comprar

Al comprar se agregara a la lista de Estado de pokemon la mascota comprada, al seleccionar un pokemon se darán a conocer sus características.



Nivel

Apodo

Petición Comida

Petición Defecar

Petición Pasear

Pasear

Limpiar

Tambien se activará el botón “Pasear” que permitirá sacar a pasear a la mascota seleccionada, nuestra mascota debe salir a pasear varias veces, y depende de nosotros sacarla a pasear. Cuando nuestra mascota está de paseo entonces es probable que se tope con un pokemon salvaje, o varios (no a la vez) e inicie una batalla. Podemos sacar a pasear a nuestra mascota sin que ésta lo pida.

El nivel del pokémon salvaje se basa en el nivel de nuestra mascota:
34% de probabilidad de tener un nivel menor que el nuestro
33% de probabilidad de tener un nivel más que el nuestro



33% de probabilidad de tener dos niveles más que el nuestro

Eso quiere decir que el nivel del pokémon enemigo puede ir desde 0 hasta 7, y en base a ese nivel se genera un juego de memoria con las parejas siguientes:

Nivel 0: 4 parejas

Nivel 1: 6 parejas

Nivel 2: 8 parejas

Nivel 3: 10 parejas

Nivel 4: 12 parejas

Nivel 5: 14 parejas

Nivel 6: 16 parejas

Nivel 7: 20 parejas

Debe ser otro jugador humano el que juegue representando al pokémon salvaje.