

Conceptualización

Nuestro Bitmon Stadium trata principalmente a los Bitmons como cartas. Donde cada una de estas tiene características propias que son propias de ese Bitmon en sí, las cuales sirven para determinar el daño del ataque en el momento de la batalla, la stamina que recupera, la vida, entre otros.

Un jugador puede tener muchas cartas, pero al momento del juego, solo puede entrar 3 de ellas a la batalla. Es por esto que creamos como atributos de la clase JUGADOR dos listas de Bitmons, una que tiene cierta capacidad para guardar muchos Bitmons que tengan en su poder el jugador y otra lista, que es su equipo activo, en otras palabras como su mazo de batalla al momento que le toque competir.

Nuestra aplicación se compone de 5 clases que son utilizadas por un controlador, aplicando el patrón de diseño MVC. La clase JUGADOR que se compone de una lista de los Bitmons disponibles para elegir y una lista de los Bitmons de su equipo actual. La clase BITMON que contiene todas las características de este, excepto los metodos de él, ya que estos los realiza únicamente el controlador, además de contener una lista de la clase PODER. La clase PODER es la necesaria para poder realizar los ataques de los Bitmons, ya que sin esta no podría funcionar la pelea ya que no existiría una manera de poder hacer daño al Bitmon enemigo, esta clase se conforma por los atributos de nombre, daño de un poder, costo de este, su tipo y si este es un PODER especial o no. La clase lucha se compone de una lista de la clase JUGADOR, esto para saber quienes son los participantes de la lucha, además de manejar los turnos de la pelea.

El controlador, que se denomina ControllerLucha, contiene los métodos necesarios para poder instanciar una nueva clase jugador, crear los Bitmons necesarios para poder empezar el juego. Además este controlador tiene los medios necesarios para poder realizar ataques, descansar y cambiar un Bitmon activo. Es por esto que en comparación a la entrega 2, nosotros decidimos implementar los métodos de atacar en el controlador.

Holdasoiiasdaiosd

asdasnoidsa
adnadf

Holdasoiasdaiosd

asdasnoidsa
adnadf