





INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TOLUCA

Ingeniería en Mecatrónica

Programación Avanzada

Proyecto Integrador

Presenta:

José Alberto Zepeda Jiménez

21280876

Profesor de la asignatura:

Castro Magaña Jesús Aurelio

Metepec, Estado de México, octubre del 2024

```
private Player player; 8 usages
    private Enemy enemy; 7 usages
    public Game
                                                         Х
               Message
                ¡La batalla entre Jugador y Malamen comienza!
                                    OK
    private Enemy enemy; 7 usages
    public Game()
                                                      X
                    RPG Game
        this.play
                           Es tu turno, elige una acción
                                   Atacar
public class Game { new*
    private Player player; 8 usages
    private Enemy enemy; 7 usages
    public
                                                            ×
           Message
                  Jugador ataca a Malamen haciendo 8 puntos de danio.
                                   OK
```

```
private Player player; 8 usages
private Enemy enemy; 7 usages
public Game(),
                                                 X
                Message
    this.play
                      El enemigo ataca...
                                OK
private Player player; 8 usages
private Enemy enemy; 7 usages
public Game()
                                                  ×
                Message
     this.play
                       Jugador recibe 5 puntos de danio.
                                OK
private Player player; 8 usages
private Enemy enemy; 7 usages
public
                                                        Х
       Message
              Malamen ataca a Jugador haciendo 5 puntos de danio.
                               OK
private Player player; 8 usages
private Enemy enemy; 7 usages
public Game(),
               RPG Game
                                                X
    this.play
    this.enem
                      Es tu turno, elige una acción
                              Atacar
```

```
private Player player; 8 usages
 private Enemy enemy; 7 usages
 public Game(),
                                                 Х
                 Message
     this.play
     this.enem
                       ¡El enemigo ha sido derrotado!
                                 OK
* Genera un enemigo aleatorio
private Player player; 8 usages
private Enemy enemy; 7 usages
public Game()
                                             X
              Message
    this.play
                     Jugador ha ganado la batalla.
                             OK
```

https://github.com/AlbertZepeda/ProjectoProgra/tree/main/ProjectoPrograma