



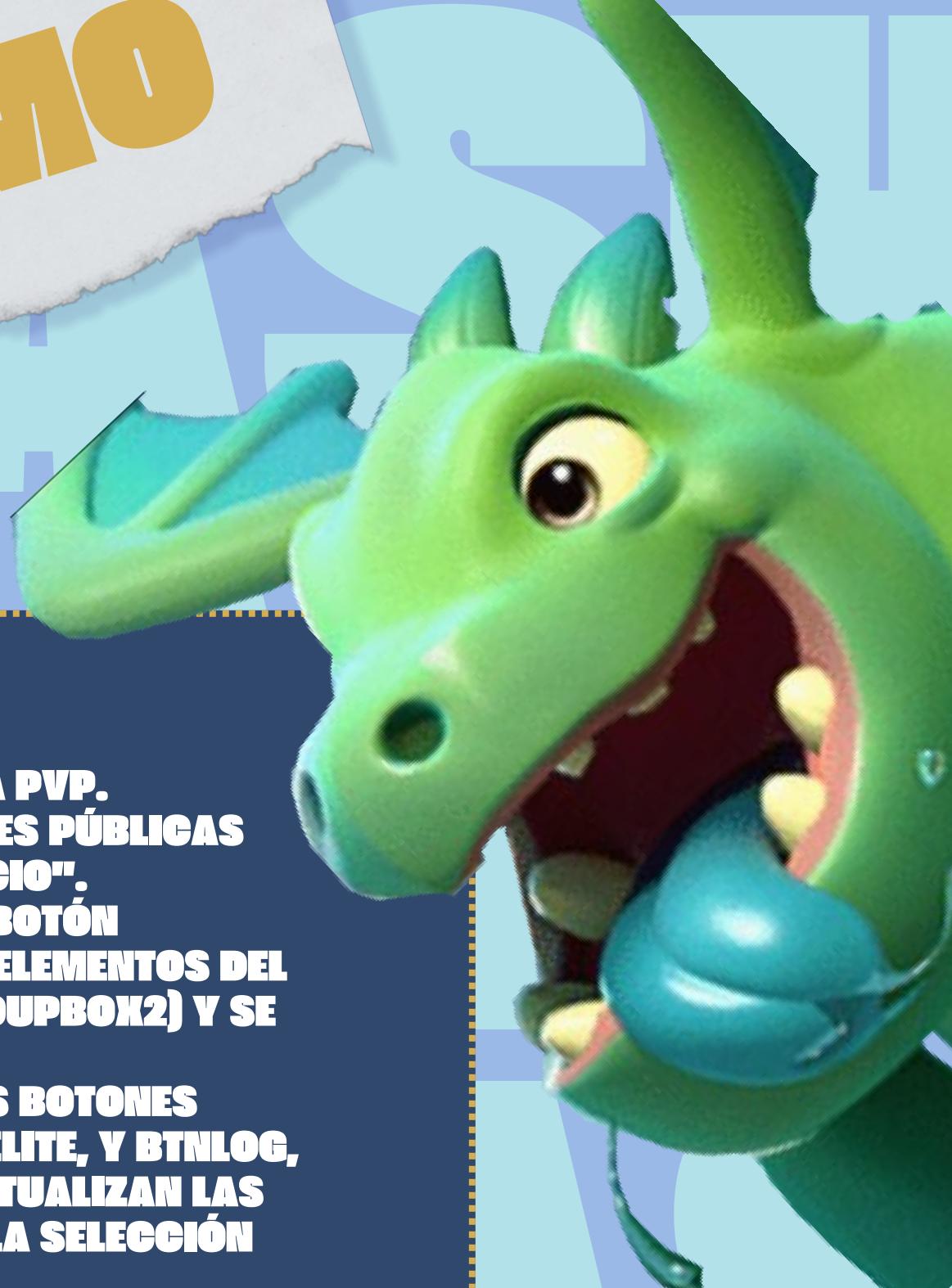
PROYECTO CLASH ROYALE



ALDO
GUEVARA

ALGORITMO

- 1) INICIO
- 2) SE CREA UNA CLASE LLAMADA PVP.
- 3) SE INICIALIZAN DOS VARIABLES PÚBLICAS VAR1 Y VAR2 CON EL VALOR "INICIO".
- 4) CUANDO SE HACE CLIC EN EL BOTÓN BTNEMPEZAR, SE HABILITAN LOS ELEMENTOS DEL FORMULARIO (GROUPBOX1 Y GROUPBOX2) Y SE MUESTRA UN MENSAJE.
- 5) CUANDO SE HACE CLIC EN LOS BOTONES BTNGUERRA, BTNCLASSICS, BTNELITE, Y BTNLOG, SE MUESTRAN MENSAJES Y SE ACTUALIZAN LAS VARIABLES VAR1 Y VAR2 SEGÚN LA SELECCIÓN DEL JUGADOR.
- 6) CUANDO SE HACE CLIC EN EL BOTÓN BTNCOMPARAR, SE COMPARAN LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS MAZOS SELECCIONADOS POR LOS JUGADORES.
- 7) SE OBTIENEN LOS VALORES DE DAÑO Y VIDA DE LOS MAZOS DE AMBOS JUGADORES.
- 8) SE COMPARAN LOS VALORES DE DAÑO Y VIDA DE LOS MAZOS Y SE MUESTRAN MENSAJES QUE INDICAN CUÁL MAZO ES SUPERIOR EN DAÑO Y VIDA.
- 9) SE LLEVA UN REGISTRO DE LAS VICTORIAS DE CADA JUGADOR.
- 10) SE MUESTRA UN MENSAJE QUE INDICA CUÁL DE LOS JUGADORES TIENE MÁS PROBABILIDADES DE GANAR EN FUNCIÓN DE SUS VICTORIAS.
- 11) FIN DEL PROGRAMA.



MAZOS

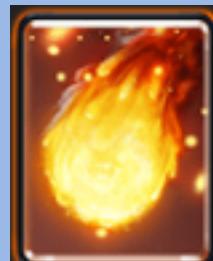
HOG 2.6 CYCLE



Daño a torres de coronas 130

Daño de área 325

Radio 2.5



Objetivos TERRESTRES

Daño a torres de coronas

104

Daño 260

ANCHO

3.9

Distancia 11.6



Daño 153

Puntos de vida 524

Daño por segundo 127

Puntos de vida de escudo 524

Velocidad de ataque 1.2s

Velocidad Alta

Objetivos TERRESTRES

Alcance 5.5



Puntos de vida 800

Daño 150

Daño por segundo 100

Velocidad de ataque 1.5s

ESTRUCTURAS

Alcance CUERPO A CUERPO

Muy alta

Tiempo de despliegue 1s



Objetivos De tierra y aire

Alcance 3

Velocidad Media

Tiempo de despliegue 1s

Puntos de vida 340

Daño 100

Daño por segundo 90

Velocidad de ataque 1.1s



Puntos de vida 67

Daño 67

Daño por segundo 67

Velocidad de ataque 1s

Objetivos TERRESTRES

Alcance CUERPO A CUERPO

Velocidad Alta

Tiempo de despliegue 1s



Puntos de vida 90

Duración de Hielo 1.5s

Daño de área 45

Objetivos De tierra y aire

Velocidad MUY ALTA

Tiempo de despliegue 1s

Alcance 2.5



Puntos de vida 625

Daño 40

Daño por segundo 16

Daño Mortal 40

Velocidad de ataque 2.5s

Velocidad Baja

Objetivos ESTRUCTURAS

Alcance CUERPO A CUERPO

GIANT MORTAR



Velocidad de ataque	1.6	Puntos de Vida	1361
Velocidad	Rápido	Daño	720



Puntos de vida 1100	Daño por segundo 160	Objetivos TERRESTRES	Velocidad Media
Daño 240	Velocidad de ataque 1.55	Alcance Cuerpo a cuerpo	Tiempo de despliegue 15



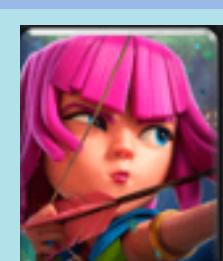
Hitpoints 2000	Damage per second 80	Targets Buildings	Speed Slow
Damage 240	Hit Speed 1.55	Range Close	Deploy Time 300



Puntos de vida 600	Daño por segundo 21	Objetivos TERRESTRES	Alcance 1.5
Daño de área 108	Velocidad de ataque 55	Tiempo de despliegue 45	Tiempo de vida 300



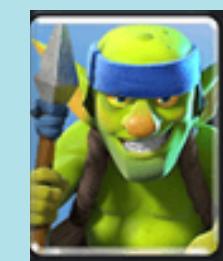
Puntos de vida 800	Daño por segundo 62	Objetivos De tierra y aire	Velocidad Alta
Daño de área 100	Velocidad de ataque 1.65	Alcance 8.5	Tiempo de despliegue 45



Objetivos De tierra y aire	Velocidad Media	Puntos de vida 265	Daño por segundo 71
Alcance 5	Tiempo de despliegue 15	Daño 86	Velocidad de ataque 1.25



Velocidad	Rápido	Puntos de Vida	81
Unidades	15	Daño	81

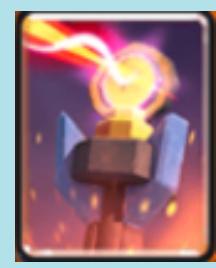


Puntos de Vida	133	Alcance	5.5
Daño	81	Velocidad	Muy rápido
Velocidad de ataque	1.7	Unidades	3

SPELL BAIT



Daño de área 700	Daño a torres de coronas 280
Radio 2	



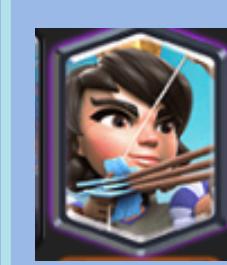
Puntos de vida 800	Daño por segundo 50-1000	Objetivos De Tierra y aire	Alcance 8
Daño 20400	Velocidad de ataque 0.45	Tiempo de despliegue 15	Tiempo de vida 40s



Distancia 11.6	Objetivos TERRESTRES	Daño 260
Daño a torres de coronas 104	ANCHO 3.9	



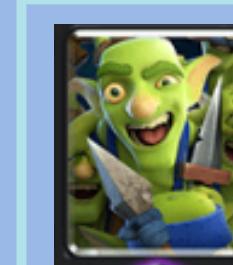
Puntos de Vida 1766	Velocidad de ataque 1.2
Daño 202	Velocidad Medio



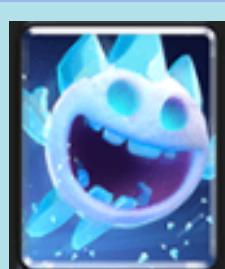
Puntos de vida 240	Daño por segundo 50	Objetivos De tierra y aire	Velocidad Media
Daño de área 150	Velocidad de ataque 3s	Alcance 9.5	Tiempo de despliegue 15



Radio 1.5	Nivel de Duende 9
Número de Duende 18	



Tiempo de despliegue 1s	Nivel de Duende 1	Número de duende 3
	Nivel de Duende con lanza 1	Número de Duende con lanza 3



Puntos de vida 90	Daño de área 45	Velocidad Muy alta	Alcance 2.5
Duración de Hielo 1.5s	Objetivos De tierra y aire	Tiempo de despliegue 1s	

XBOW.29



Daño a torres de coronas
130

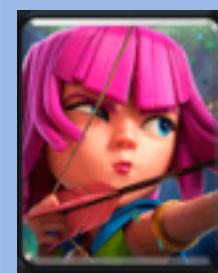
Daño de área
325

Radio
2.9

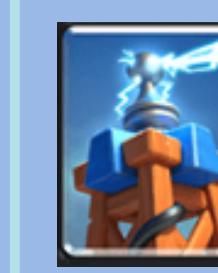


	Objetivos Terrestres	Daño 260	Distancia 11.6
	Daño a torres de coronas 104	Ancho 3.9	

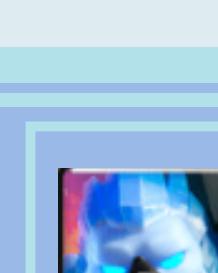
	Puntos de vida 265	Daño por segundo 71	Objetivos De tierra y aire	Velocidad Media
	Daño 86	Velocidad de ataque 1.2s	Alcance 5	Tiempo de despliegue 15



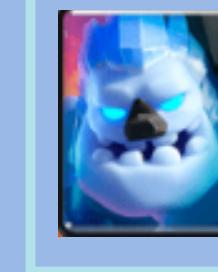
	Puntos de vida 67	Daño por segundo 67	Objetivos Terrestres	Velocidad Alta
	Daño 67	Velocidad de ataque 1s	Alcance Cuerpo a cuerpo	Tiempo de despliegue 1s



	Puntos de vida 450	Daño por segundo 80	Objetivos De tierra y aire	Alcance 2.5
	Daño 64	Velocidad de ataque 0.8s	Tiempo de despliegue 15	Tiempo de vida 40s



	Puntos de vida 90	Daño de área 45	Velocidad Muy alta	Alcance 2.5
	Duración de Hielo 1.5s	Objetivos De tierra y aire	Tiempo de despliegue 1s	



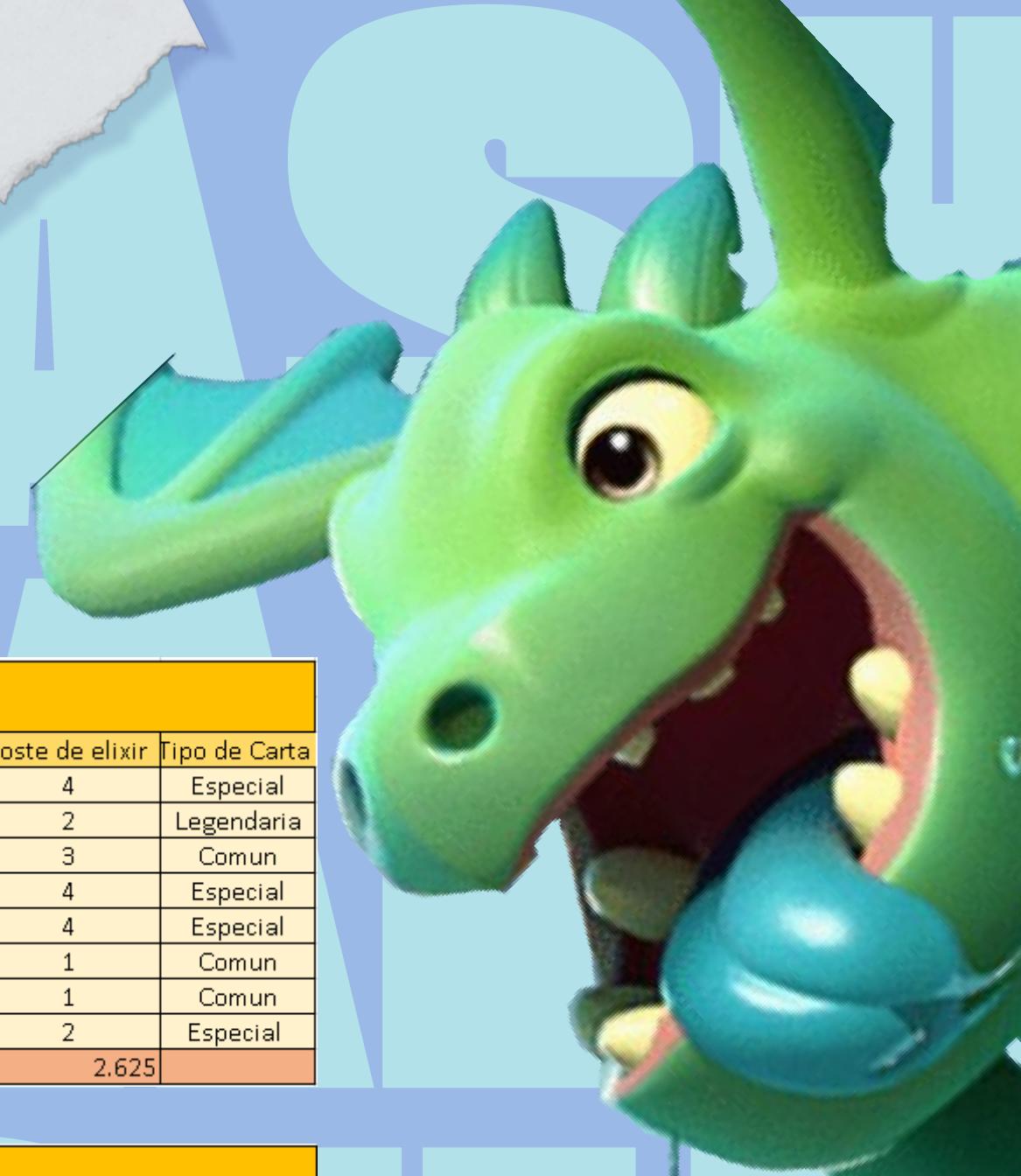
	Puntos de vida 625	Daño por segundo 16	Velocidad de ataque 2.5s	Objetivos Estructuras
	Daño 40	Daño mortal 40	Velocidad Baja	Alcance Cuerpo a cuerpo



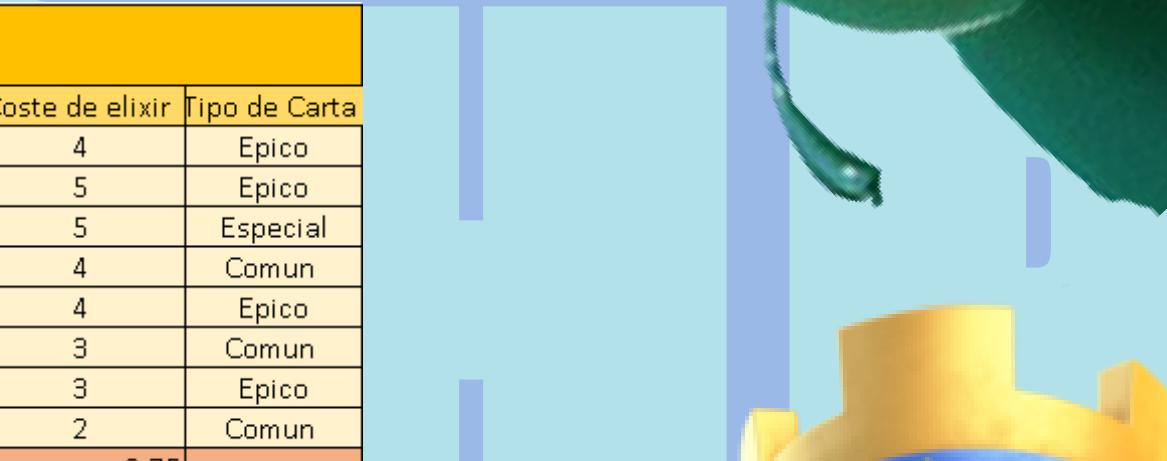
	Puntos de vida 1000	Daño por segundo 66	Objetivos Terrestres	Alcance 1.5
	Daño 20	Velocidad de ataque 0.3s	Tiempo de despliegue 45	Tiempo de vida 40s

TABLAS

Carta	HOG 2.6 CYCLE				
	Daño	Puntos de Vida	Velocidad	Coste de elixir	Tipo de Carta
Bola de fuego	689	0	0	4	Especial
Tronco	290	0	0	2	Legendaria
Cañón	212	824	1.2	3	Comun
Montapuerco	318	1696	1.5	4	Especial
Mosquetera	218	720	1.1	4	Especial
Esqueleto (Larry)	81	81	1	1	Comun
Espíritu de Hielo	110	230	1	1	Comun
Golem de Hielo	84	1197	2.5	2	Especial
Sumatoria de puntos	2002	4748	8.3	2.625	



Carta	GIANT MORTAR				
	Daño	Puntos de Vida	Velocidad	Coste de elixir	Tipo de Carta
Min P.E.K.K.A	720	1361	1.6	4	Epico
Príncipe	392	1920	1.5	5	Epico
Gigante	254	4091	1.5	5	Especial
Mortero	266	1369	5	4	Comun
Bebe Dragón	169	1152	1.6	4	Epico
Arquera	107	304	1.2	3	Comun
Ejército de Esqueletos	81	81	1	3	Epico
Duende con lanza	81	133	1.7	2	Comun
Sumatoria de puntos	2070	10411	15.1	3.75	



Carta	SPELL BAIT				
	Daño	Puntos de Vida	Velocidad	Coste de elixir	Tipo de Carta
Cohete	1484	0	0	6	Especial
Torre Infernal	403	1749	0.4	5	Especial
Tronco	260	0	0	2	Legendaria
Caballero	202	1766	1.2	3	Comun
Princesa	169	261	1	3	Legendario
Barril de Duendes	120	202	0	3	Epico
Horda de Duendes	201	202	0	3	Comun
Espíritu de Hielo	110	230	0	1	Comun
Sumatoria de puntos	2949	4410	2.6	3.25	



Carta	XBOW .29				
	Daño	Puntos de Vida	Velocidad	Coste de elixir	Tipo de Carta
Bola de fuego	689	0	0	4	Especial
Tronco	290	0	0	2	Legendaria
Arquera	107	304	1.2	3	Comun
Esqueleto (Larry)	81	81	1	1	Comun
Tesla	230	1152	0.8	4	Especial
Espíritu de Hielo	110	230	1	1	Comun
Golem de Hielo	84	1197	2.5	2	Especial
Ballesta	41	1600	0.3	6	Epico
Sumatoria de puntos	1632	4564	6.8	2.875	



ESTADISTICAS FINALES				
Mazo Con Mayor Cantidad Daño	SPELLBAIT			
Mazo Con Mayor Cantidad de Puntos de Vida	HOG 2.6 CYCLE			
Mazo Con Menor coste de Elixir	HOG 2.6 CYCLE			

