

Inicio

Click al botón inicio → Seleccionar mascota

Seleccionar Mascota : Para esta Parte se crea la clase mascota.

mascota tiene los atributos:

Nombre = "String";

Elemento = "String"; Elemento de la Mascota

HP = Double; //vida 0-10 DF = Double; //deversa 0-2

Funciones de mascota:

Cada atributo tiene su función Set() y get()

• Function Generar ataque () //Genera un ataque de valores (1,2), return ataque

• Function Generar ataque elemental //genera un ataque entre (2,4), return a array=[elemento, ataque]

• Function sanacion (this.HP)

Function Recibir ataque (ataque) o Recibir ataque (array)

Function Sanar (this.HP) //genera un valor entre [1,2] y lo suma a HP, HP+=[1,2]

Seleccionar mascota

BotonIzq
 $i = 1$



Seleccionar

BotonDerecha
 $i + 1$

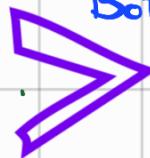
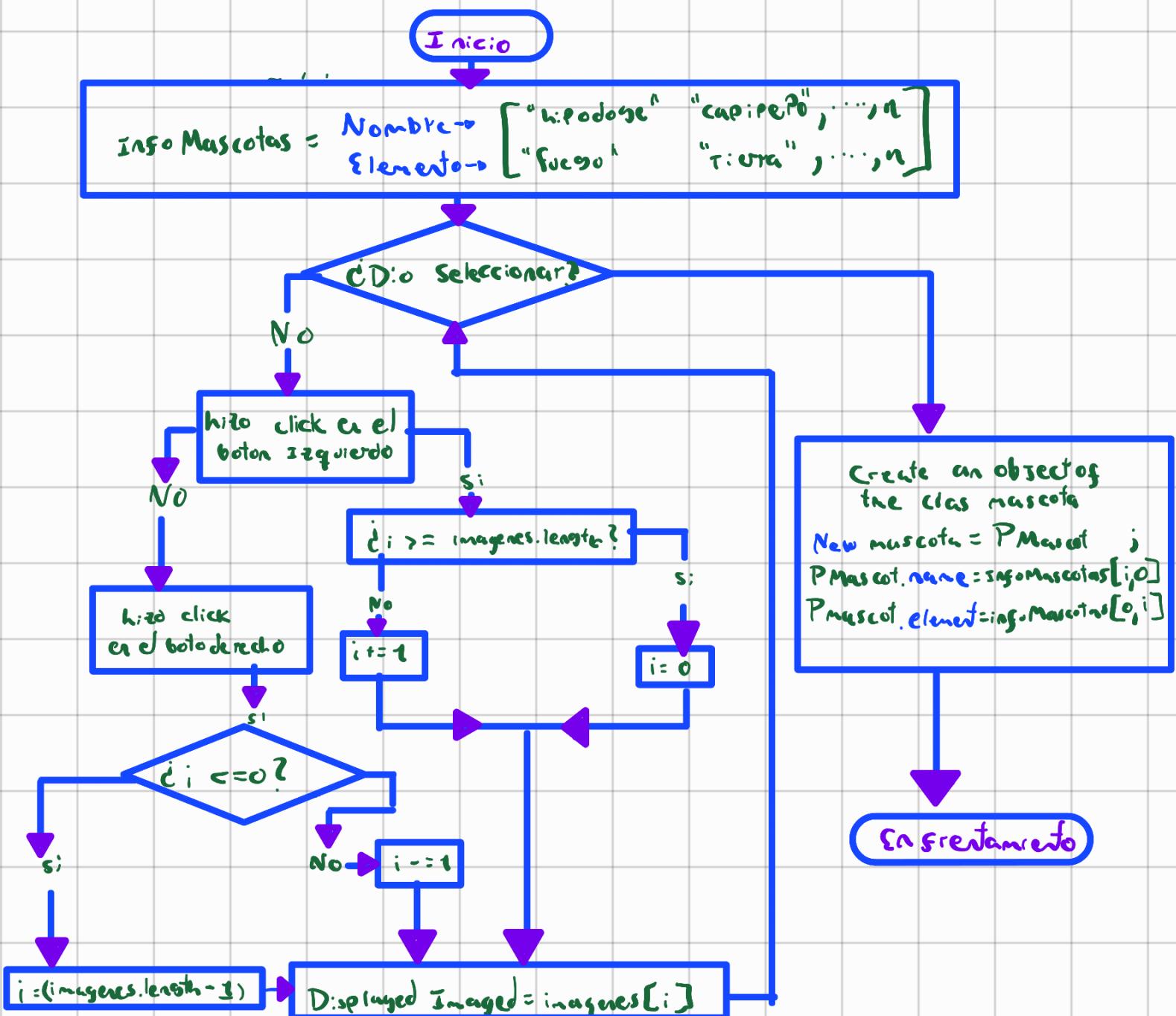


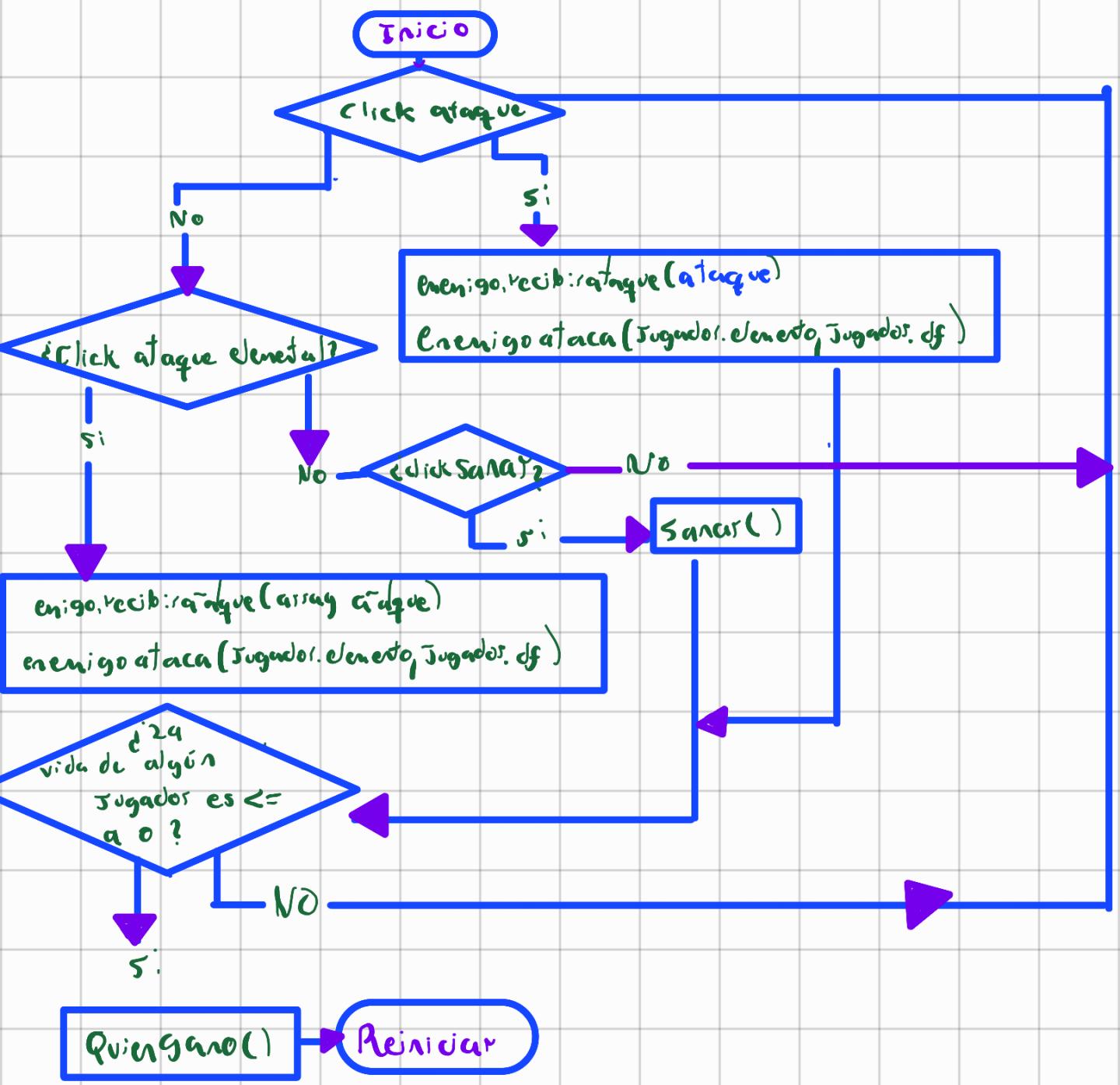
Diagrama de flujo = Selección



Enfrentamiento



Diagrama de Flujo: Enfrentamiento



Recibir ataque(ataque){

ataque = ataque()

vida = mascota.HP

let absorcion = $\frac{1}{4} * \text{mascota.DF}$

vida = vida - (ataque - absorcion);

set hp(vida)

Recibir ataque(ataqueElemental()){

//contenedor = ["elemento, ataque"]

ataque = ataqueElemento();

vida = mascota.HP ;

elementoMensaje = ataque[0];

elementoReceptor = ElementoValor(getElemento());

resultado = tablaDeComparacion(elementoMensaje, elementoReceptor) ;

aleatorio = math.random (0, 1/2]

switch resultado :

case "igual" = vida -= ataque[1] ; .

break;

case "menor" = vida -= ataque[1] - aleatorio * ataque[1] // ataque [0,50%] mas fuerte

break;

case "mayor" = vida -= ataque[1] + aleatorio * ataque[1] // ataque (0,50%) mas debil

break;

function tablaDeComparacion (elementoMensajero, elementoReceptor) {

switch (elementoMensajero) {

case "Suego":

// [0] Suego [1] agua [2] aire [3] tierra

Tabla = ["igual", "negr", "mayor", "igual"]

return Tabla[elementoReceptor]

case "agua":

Tabla

}