

Manual de usuario

PISCIFACTORÍA

Alex Varela Cascallar
ACCESO A DATOS

Contenido

Introducción	2
Menú principal	2
1.Estado General	3
2.Estado piscifactoría	3
3.Estado tanques	4
4.Informes	5
5.Ictiopedia.....	6
6.Pasar día	6
7.Comprar comida	7
8.Comprar peces	8
9.Vender peces	8
10.Limpiar tanque	9
11.Vaciar tanque.....	10
12.Mejorar.....	11
13.Pasar varios días	12
14.Salir.....	14
Información adicional.....	14
Sistema de monedas	14

Introducción

En este manual explicaremos como avanzar en nuestra partida de la piscifactoría. En primer lugar, se nos generará una piscifactoría de río, con su almacén de comida lleno y un tanque con 25 espacios para peces.

Tan pronto ejecutamos el programa se nos hacen dos preguntas: El nombre de la empresa o partida y el nombre de la primera piscifactoría.

```
PS C:\Users\Alex\Desktop\DAM\AD\Piscifactoria>
5xu6epo5ni0fpl9wgiv2nh2.argfile' 'simulador.Si
Introduce el nombre de la compañía:
DocumentoAlex
Introduce el nombre de la piscifactoría
Piscifacoria1
```

Menú principal

Habiendo introducido ambos nombres, se nos presentará un menú principal, en el cual se muestran todas las opciones a nuestra disposición, así como el día en el que nos encontramos.

```
Día: 0
Bienvenido a DocumentoAlex, que desea hacer?
*****Menú*****
1. Estado general
2. Estado piscifactoría
3. Estado tanques
4. Informes
5. Ictiopedia
6. Pasar día
7. Comprar comida
8. Comprar peces
9. Vender peces
10. Limpiar tanques
11. Vaciar tanques
12. Mejorar
13. Cobrar recompensas
14. Pasar varios días
15. Salir
█
```

1.Estado General

Esta opción nos mostrará un estado de las piscifactorías disponibles así como la cantidad de monedas de las que disponemos y el día actual.

```
1
=====Piscifacoria1=====
Tanques: 1
Ocupacion: 0/25 (0.0%)
Peces vivos: 0/0 (0.0%)
Peces alimentados: 0/0 (0.0%)
Peces adultos: 0/0 (0.0%)
Hembras/Machos: 0/0
Almacen de comida actual: 25/25 (100.0%)
Dia: 0
100 monedas disponibles
```

2.Estado piscifactoría

Aquí podremos elegir entre una lista de piscifactorías para obtener detalles de una en concreto.

```
2
Seleccione una opción:
----- Piscifactorías -----
[Peces vivos / Peces totales / Espacio total]
1.-Piscifacoria1 [0/0/25]
1
=====Piscifacoria1=====
Tanques: 1
Ocupacion: 0/25 (0.0%)
Peces vivos: 0/0 (0.0%)
Peces alimentados: 0/0 (0.0%)
Peces adultos: 0/0 (0.0%)
Hembras/Machos: 0/0
Almacen de comida actual: 25/25 (100.0%)
Dia: 0
```

3.Estado tanques

Muestra un menú para seleccionar un tanque de una piscifactoría y luego muestra el estado de todos los peces de dicho tanque.

```
3
Seleccione una opción:
----- Piscifactorías -----
[Peces vivos / Peces totales / Espacio total]
1.-Piscifacoria1 [1/1/25]
1
0. Pez:Pejerrey
0
===== Tanque 0=====
Ocupación: 1/25 (4.0%)
Peces vivos: 1/1 (100.0%)
Peces alimentados: 1/1 (100.0%)
Peces adultos: 0/1 (0.0%)
Hembras/Machos: 0/1
-----Pejerrey -----
Edad: 0días
Sexo: M
Vivo: Si
Adulto: No
Fértil: No
Alimentado: Si
```

NOTA: Para este caso, hemos agregado un pez al tanque para mostrar el resultado

4. Informes

Muestra un desglose de los peces del sistema indicando su nombre, el número de ellos comprados, el número de ellos que han nacido, cuantos fueron vendidos y el dinero ganado con ello.

Por último, muestra un total general con las cuatro cantidades.

```
4
Río
Tilapia del Nilo (Oreochromis niloticus) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Salmón chinook (Oncorhynchus tshawytscha) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Carpa (Cyprinus carpio) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Carpa plateada (Hypophthalmichthys molitrix) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Pejerrey (Odontesthes bonariensis) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Total: 0 criados. 0 vendidos. 0 monedas ganadas.
Mar
Sargo (Diplodus sargus) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Arenque del Atlántico (Clupea harengus) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Besugo (Pagellus bogaraveo) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Róbalo (Centropomus undecimalis) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Caballa (Scomber scombrus) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Total: 0 criados. 0 vendidos. 0 monedas ganadas.
Río o mar
Trucha arcoíris (Oncorhynchus mykiss) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Dorada (Sparus aurata) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Total: 0 criados. 0 vendidos. 0 monedas ganadas.
```

5. Ictiopedia

Permite consultar la información de cada pez mostrando un menú de selección de los disponibles.

```
5
1. Besugo
2. Pejerrey
3. Carpa
4. Salmón chinook
5. Carpa plateada
6. Tilapia del Nilo
7. Róbalo
8. Caballa
9. Arenque del Atlántico
10. Sargo
11. Dorada
12. Trucha arcoíris
```

```
2
-----
Nombre común: Pejerrey
Nombre científico: Odontesthes bonariensis
Tipo: BASE
Coste: 25
Precio venta: 10
Huevos: 1
Ciclo: 1
Madurez: 1
Óptimo: 5
```

6. Pasar día

Con esta opción podemos avanzar un día en la simulación, realizando así toda la lógica de alimentación, crecimiento y reproducción de los peces.

Si alguno de estos fuese vendido, se mostraría junto con las ganancias por el seguido de las ganancias generales de ese día.

```
6
Piscifactoria Piscifactoria1: 0 peces vendidos por 0 monedas
Piscifactoria Piscifactoria1: 0 peces vendidos por 0 monedas totales
```

7.Comprar comida

En caso de necesitar comprar comida para nuestros almacenes, añade comida a una piscifactoría seleccionada, permitiendo escoger entre añadir 5, 10, 25 o llenar. Cada 1 de comida cuesta 1 moneda, pero por cada 25 añadidos, se descuentan 5 monedas. Ten en cuenta de que, si se solicita una cantidad mayor de comida que el máximo, solo se cobra lo que se llena y el descuento se aplica solo por cada 25 añadidos.

7

Opciones de comida:

1. Añadir 5

2. Añadir 10

3. Añadir 25

4. Llenar

5. Salir

Elige una opción:

7

1. Piscifacoria1

1

Opciones de comida:

1. Añadir 5

2. Añadir 10

3. Añadir 25

4. Llenar

5. Salir

Elige una opción: 1

Añadida 5 de comida

8.Comprar peces

Dentro de esta opción se nos mostrarán las piscifactorías disponibles, al seleccionar una, se hará lo mismo con sus tanques. Dentro de la selección de tanques hay dos posibilidades: que un tanque esté vacío o que ya tenga un tipo de pez. Si está vacío se nos mostrará una lista de peces que pueden ser agregados a ese tanque. Si no lo está, se agregará un nuevo pez de ese tipo.

```

8
1. Piscifacoria1
1
0. Tanque vacío
0
*****Peces*****
1.Pejerrey
2.Lucio del norte
3.Salmón chinook
4.Perca europea
5.Carpa
6.Dorada
7.Trucha arcoiris
1
8
1. Piscifacoria1
1
0. Pez:Pejerrey
0
```

9.Vender peces

Con esta opción venderemos todos los peces adultos del tanque. Tras la venta se nos mostraran las estadísticas de todos los peces.

```

9
Río
Salmón chinook (Oncorhynchus tshawytscha) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Carpa (Cyprinus carpio) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Perca europea (Perca fluviatilis) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Lucio del norte (Esox lucius) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Pejerrey (Odontesthes bonariensis) Criados: 4 Vendidos: 4 Ganado: 40 monedas.
Total: 4 criados. 4 vendidos. 40 monedas ganadas.
Mar
Lenguado europeo (Solea solea) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Sargo (Diplodus sargus) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Besugo (Pagellus bogaraveo) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Róbalo (Centropomus undecimalis) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Caballa (Scomber scombrus) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Total: 0 criados. 0 vendidos. 0 monedas ganadas.
Río o mar
Trucha arcoiris (Oncorhynchus mykiss) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Dorada (Sparus aurata) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.
Total: 0 criados. 0 vendidos. 0 monedas ganadas.
```

10.Limpiar tanque

Necesitamos esta opción para limpiar del tanque todos los peces muertos que este tenga.

Esta opción no tiene salida por pantalla, por lo tanto tendremos que utilizar un status de piscifactoría o tanque para saber cuantos muertos tenemos.

```
0
===== Tanque 0=====
Ocupación: 6/25 (24.0%)
Peces vivos: 5/6 (83.3%)
Peces alimentados: 3/5 (60.0%)
Peces adultos: 4/5 (80.0%)
Hembras/Machos: 2/3
```

```
===== Tanque 0=====
Ocupación: 1/25 (4.0%)
Peces vivos: 1/1 (100.0%)
Peces alimentados: 1/1 (100.0%)
Peces adultos: 0/1 (0.0%)
Hembras/Machos: 1/0
```

11. Vaciar tanque

Elimina todos los peces de los tanques independientemente de su estado o crecimiento. Esta opción no tiene ningún tipo de beneficio monetario ya que los peces no se venden, simplemente se retiran.

```

11
Día: 3
Bienvenido de nuevo a DocumentoAlex, que desea hacer?
*****Menú*****
1. Estado general
2. Estado piscifactoría
3. Estado tanques
4. Informes
5. Ictiopedia
6. Pasar día
7. Comprar comida
8. Comprar peces
9. Vender peces
10. Limpiar tanques
11. Vaciar tanques
12. Mejorar
13. Pasar varios días
14. Salir
3
Seleccione una opción:
----- Piscifactorías -----
[Peces vivos / Peces totales / Espacio total]
1.-Piscifacoria1 [0/0/25]
1
0. Tanque vacío
0
===== Tanque 0=====
Ocupación: 0/25 (0.0%)
Peces vivos: 0/0 (0.0%)
Peces alimentados: 0/0 (0.0%)
Peces adultos: 0/0 (0.0%)
Hembras/Machos: 0/0

```

12. Mejorar

Esta opción nos ira mostrando una serie de menús en los que podremos realizar compras o mejoras para nuestras piscifactorías.

1. Comprar edificios
 - a. Piscifactoría. Pedirá el nombre a darle y el tipo.
 - b. Almacén central. (Esta opción desaparecerá cuando se haya comprado)
2. Mejorar edificios
 - a. Piscifactoría
 - i. Comprar tanque.
 - ii. Aumentar almacén de comida.
 - b. Almacén central (Si se tiene)
 - i. Aumentar capacidad.
3. Cancelar.

Como ejemplo de funcionamiento, agregaremos una nueva piscifactoría de mar:

```
12
*****Mejoras*****
1. Comprar edificios
2. Mejorar edificios
3. Cancelar
1
*****Comprar edificios*****
1. Piscifactoría
1
Selecciona el tipo de piscifactoría
1. Río
2. Mar
2
Introduce el nombre de la piscifactoría
Piscifacoria2
```

```
2
Seleccione una opción:
----- Piscifactorías -----
[Peces vivos / Pecos totales / Espacio total]
1.-Piscifacoria1 [0/0/25]
1.-Piscifacoria2 [0/0/100]
2
=====Piscifacoria2=====
Tanques: 1
Ocupacion: 0/100 (0.0%)
Peces vivos: 0/0 (0.0%)
Peces alimentados: 0/0 (0.0%)
Peces adultos: 0/0 (0.0%)
Hembras/Machos: 0/0
Almacen de comida actual: 100/100 (100.0%)
```

13. Cobrar recompensas

En esta opción, podremos ver y reclamar las recompensas que tengamos desbloqueadas.

```
13
1. Reclamar almacén ABCD:
2. Reclamar comida I
3. Reclamar comida II
4. Reclamar comida III
5. Reclamar comida IV
6. Reclamar comida V
7. Reclamar monedas I
8. Reclamar monedas II
9. Reclamar monedas III
10. Reclamar monedas IV
11. Reclamar monedas V12. Reclamar piscifactoría de mar AB:
13. Reclamar piscifactoría de río AB:
14. Reclamar tanque de mar15. Reclamar tanque de río
0. Salir
Selecciona una opción: █
```

14. Pasar varios días

Al igual que en “Pasar día”, esta opción avanzará el tiempo de nuestro simulador, con la diferencia de que en este caso se nos preguntará el número de días que queremos avanzar en lugar de ir uno a uno.

```
Dia: 3
Bienvenido de nuevo a DocumentoAlex, que desea hacer?
*****Menú*****
1. Estado general
2. Estado piscifactoría
3. Estado tanques
4. Informes
5. Ictiopedia
6. Pasar día
7. Comprar comida
8. Comprar peces
9. Vender peces
10. Limpiar tanques
11. Vaciar tanques
12. Mejorar
13. Pasar varios días
14. Salir
13
Cuantos días quieres avanzar?
3
```

```
Dia: 6
Bienvenido de nuevo a DocumentoAlex, que desea hacer?
*****Menú*****
1. Estado general
2. Estado piscifactoría
3. Estado tanques
4. Informes
5. Ictiopedia
6. Pasar día
7. Comprar comida
8. Comprar peces
9. Vender peces
10. Limpiar tanques
11. Vaciar tanques
12. Mejorar
13. Pasar varios días
14. Salir
█
```

15.Salir

Finaliza la partida y la ejecución del programa.

Información adicional

Sistema de monedas

Se dispone de un sistema de monedas el cual se encarga de conocer la posibilidad de realizar las compras y mejoras de los distintos sistemas de las piscifactorías.