

TRABAJO FINAL: JUEGO DE DRAGON BALL

Catedra: Estructura de datos

AUTORES:

- **GASTÓN D. DICUNDO**
- **ALEXANDER MOLINA**
- **CECILIA A. SENILLIANI**

OBJETIVO DEL PROYECTO

- **CREAR UN JUEGO DINÁMICO Y COMPETITIVO DE DRAGON BALL**
QUE PERMITA:
 - **EVOLUCIÓN DE PERSONAJES.**
 - **PARTICIPACIÓN EN TORNEOS.**
- **UTILIZACIÓN EFICIENTE DE ESTRUCTURAS DE DATOS.**



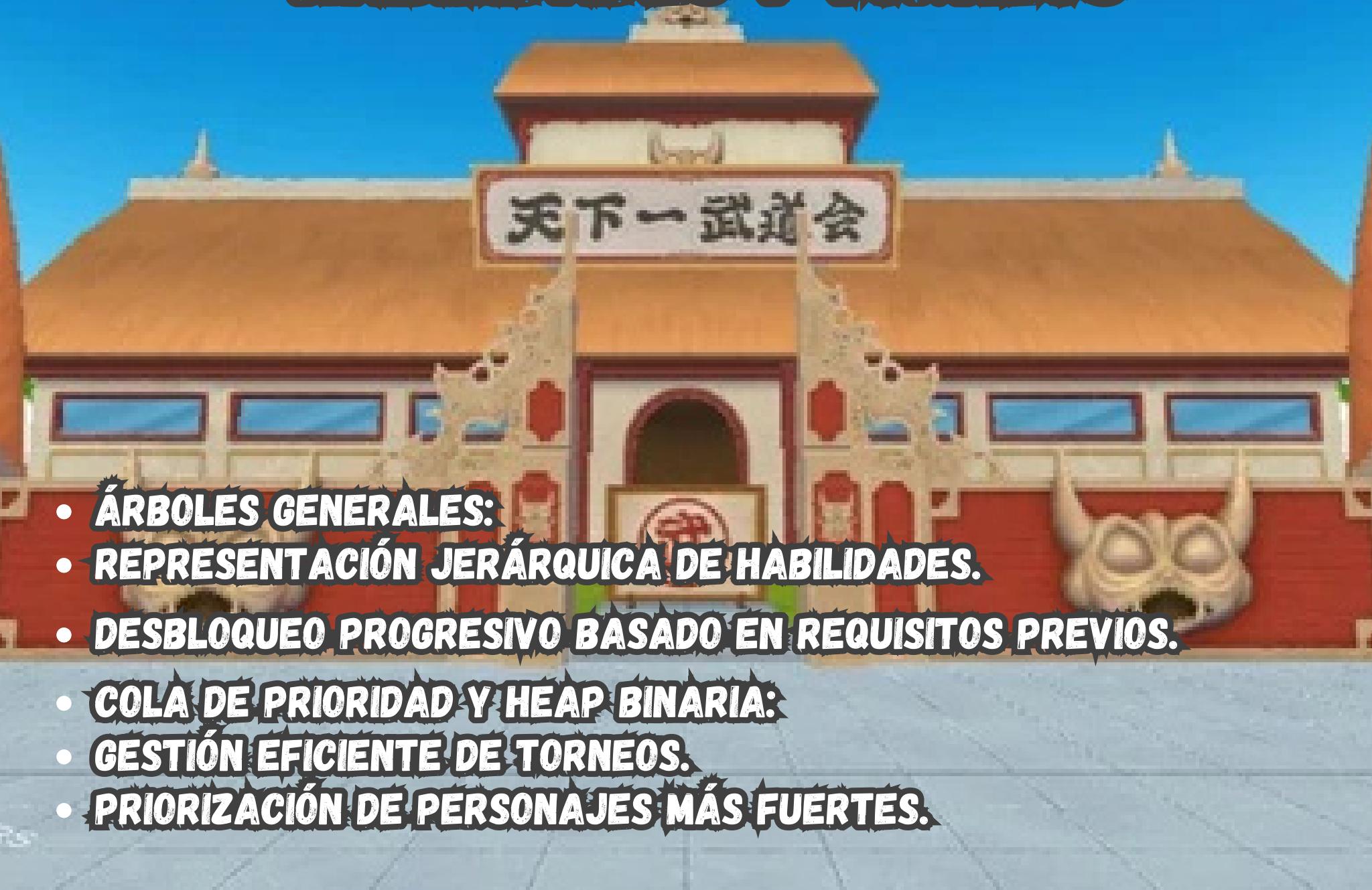
COMPONENTES PRINCIPALES: CLASE PERSONAJE

- **ATRIBUTOS:**
- **NOMBRE, NIVEL DE PODER, RAZA, HABILIDADES.**
- **MÉTODOS:**
- **ACCIONES: SUBIR NIVEL, ADQUIRIR HABILIDAD.**
- **GESTIÓN DE COMBATES: USO DE PATRONES DE ESTRATEGIA.**
- **INFORMACIÓN: PRESENTA ATRIBUTOS Y HABILIDADES.**

COMPONENTES PRINCIPALES: ESTRUCTURAS

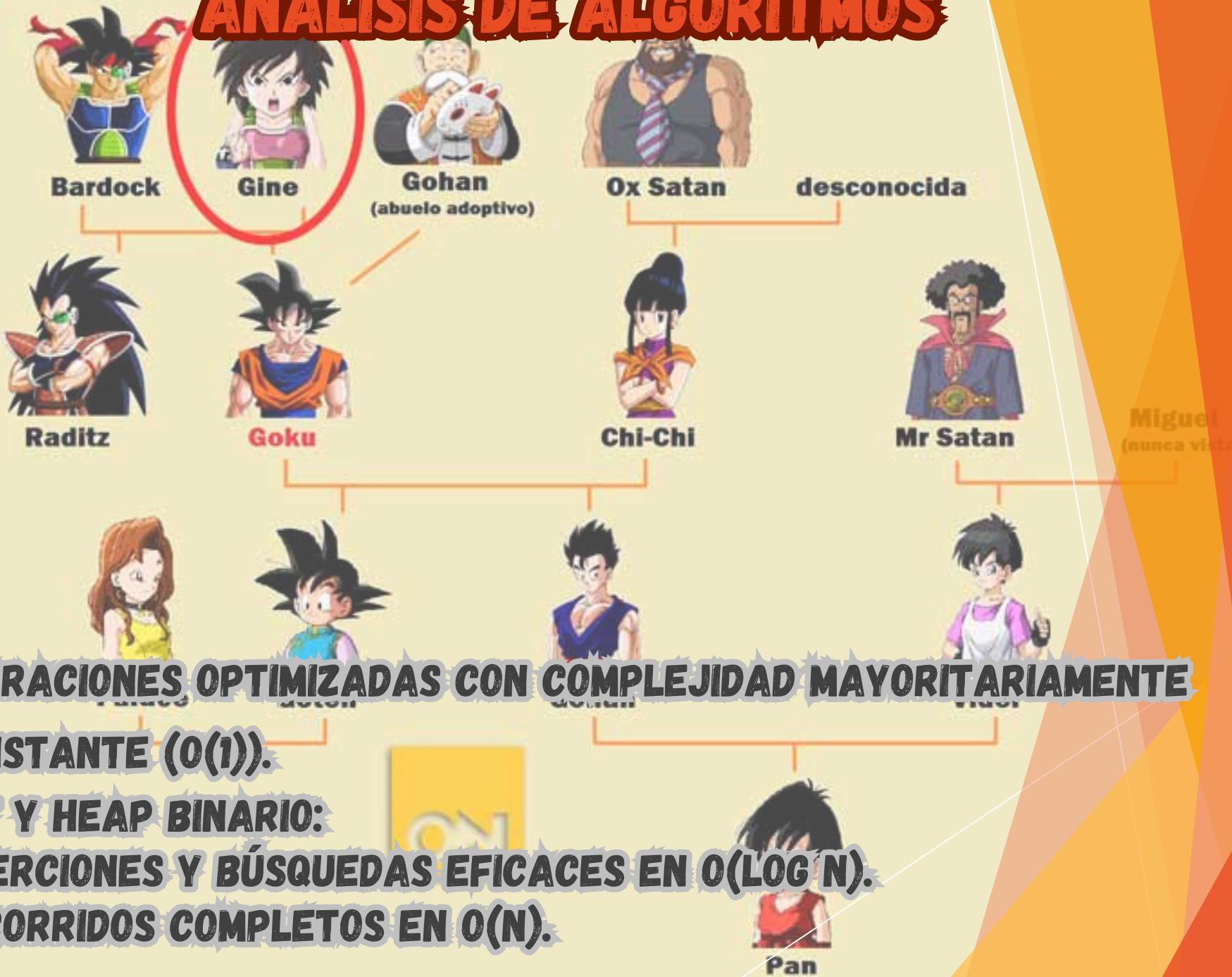
- ESTRUCTURAS RECURSIVAS:
- INCREMENTO DEL NIVEL DE PODER SEGÚN COMBATES GANADOS.
- ÁRBOLES BINARIOS DE BÚSQUEDA (BST):
- CLASIFICACIÓN RÁPIDA DE PERSONAJES POR NIVEL DE PODER.
- MANTENIMIENTO ORDENADO DE LA LISTA DE PERSONAJES.

HABILIDADES Y TORNEOS



- ÁRBOLES GENERALES:
- REPRESENTACIÓN JERÁRQUICA DE HABILIDADES.
- DESBLOQUEO PROGRESIVO BASADO EN REQUISITOS PREVIOS.
- COLA DE PRIORIDAD Y HEAP BINARIA:
- GESTIÓN EFICIENTE DE TORNEOS.
- PRIORIZACIÓN DE PERSONAJES MÁS FUERTES.

ANÁLISIS DE ALGORITMOS



APLICACIÓN AVANZADA: GRAFOS

DRAGON BALL
プロモ
promo

1. UNIVERSO DE DRAGON BALL:

- PLANETAS COMO NODOS, RUTAS ESPACIALES COMO ARISTAS.
- ALGORITMO DE DIJKSTRA PARA RUTAS MÁS CORTAS.

2. EXPLORACIÓN DE GRAFOS:

- DFS: EXPLORA CAMINOS PROFUNDOS.
- BFS: ENCUENTRA RUTAS MÁS CORTAS EN PASOS.

CONCLUSIÓN

- DISEÑO MODULAR Y ESCALABLE OPTIMIZADO PARA RENDIMIENTO Y EXPERIENCIA DEL JUGADOR.
- USO ESTRATÉGICO DE ESTRUCTURAS AVANZADAS PARA EVOLUCIÓN Y TORNEOS.
- UN SISTEMA ATRACTIVO, EFICIENTE Y EXPANSIBLE PARA LOS FANÁTICOS DE DRAGON BALL.