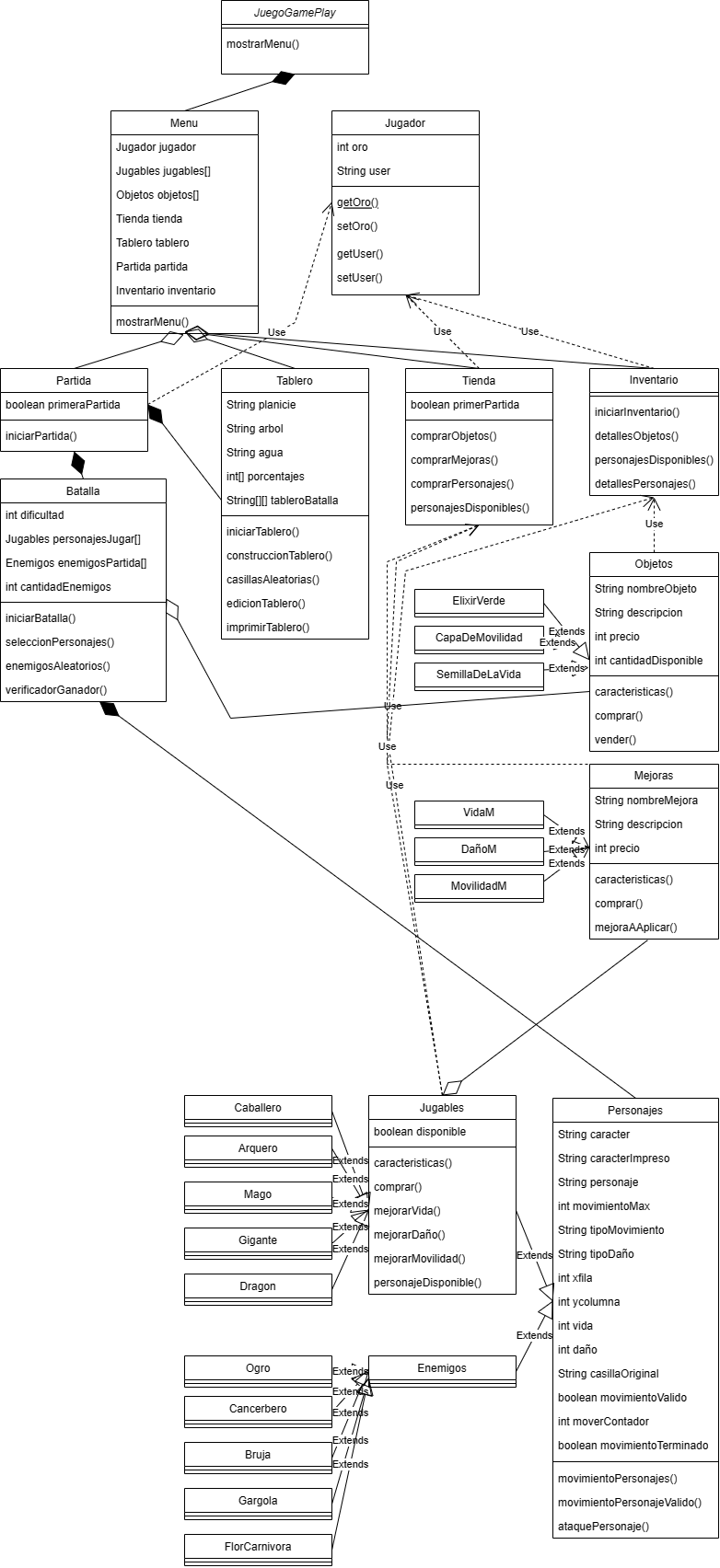
**MANUAL TÉCNICO**

**IDE utilizada:** Visual Studio Code

**Sistema operativo objetivo: Windows, Linux, Macintosh, OS X**

**Lenguaje de programación utilizado: Java**

**Diagrama de clases**



**Métodos importantes**

mostrarMenu

Se verifica si es la primera partida

Si es la primera partida

Mostrar que ingrese a iniciar partida para comenzar

Sino

Unicamente mostrar la selección de opciones

Imprimir el menú, junto a las opciones y guardar el dato de opción

Si opción es 1, entonces se llama a iniciarPartida

Si opción es 2, entonces se llama a iniciarTienda

Si opción es 3, entonces se llama a iniciarTablero

Si opción es 4, entonces se llama a iniciarInventario

Si opción es 5, se cierra el juego, terminando el ciclo

Si opción es difente, entonces se repite la solicitud de la opción

iniciarPartida

Se verifica si es su primera partida

Si sí es la primera partida

Mostrar una bienvenida

Solicitar el nombre

Acreditar 500 de oro

Se abre la Tienda

Si no

Se abre la batalla

iniciarTablero

Se abre la selección de tableros y se solicita que ingrese una

Si opción es 1, entonces se usa un mapa 8x8 y los porcentajes de casillas predeterminados

Si opción es 2, entonces se usa un mapa con longitud que el usuario ingresa, además de utilizar porcentajes de casillas personalizados por el usuario

Si porcentajes suman 100

Avanza a la construcción del tablero

Si porcentajes no suman 100

Repetir la solicitud de parámetros para un mapa personalizado

construccionTablero

Se crea el tablero con las longitudes declaradas

Se construye en la fila 0? Se construye en la columna 0?

Si sí, entonces se construye cada valor del tablero dando a cada casilla un valor de coordenada, de esta forma -- | 1 | -- y así hasta llegar a la longitud

Si se construye en la columna 0, entonces se dan los valores de las coordenadas

Si no, entonces se construye cada valor del tablero dando a cada casilla un valor vacío, de esta forma -- | | -- y así hasta llegar a la longitud

casillasAleatorias

Tomando los valores de porcentaje de creación, empezamos con crear las casillas tipo árbol, luego tipo agua, luego tipo lava y finalmente tipo planicie.

Calculamos la cantidad de casillas a crear, calculando las casillas totales (longitud\*longitud) dividido el porcentaje en decimal (porcentaje/100.0)

Se verifica que el contador de casillas sea menor o igual a la cantidad de casillas

Sí, entonces continua

No, entonces termina el proceso

Se verifica si la casilla a crear es planicie?

Sí, entonces crear casillas hasta que no exista ninguna con valor vacío y se marca como terminado

No, entonces continuamos

Se construye por valores que sí dando uno de ellos sí cree la casilla

Valor aleatorio es igual a n

Sí, entonces crear casilla

Casilla es diferente a agua?

Sí, entonces se crea la casilla

No, entonces crea la casilla, pero solo si está en las orillas

No, entonces saltar a la siguiente casilla

Si el tablero no se ha terminado, entonces repite el proceso

edicionTablero

Obtenemos el valor de fila y columna destino y el carácter para usar

Se crea el valor en tablero[fila][columna] es igual a carácter

imprimirTablero

Se recorre cada casilla del tablero y se muestra en pantalla una por una hasta imprimir el tablero