

Proyecto final 2º Trimestre

¿Por dónde empezar?

- La idea es realizar un pequeño proyecto de programación enfocado en un videojuego inspirado en Pokemon. Por las limitaciones actuales y el tiempo que tenemos, se intentará hacer una versión básica del videojuego Pokemon, pero con un toque nuestro. Se requerirá de hacer una estructura de 4 o 5 clases sencillas, tendremos la clase Jugador, y de ella extenderán 3 clases más que llamaremos Padre, Profesor y Alumno. En Pokemon existe una tabla de tipos que hacen más o menos efectivos un pokemon frente a otro por sus distinciones, por ejemplo, el fuego gana a la planta, la planta al agua, y el agua al fuego. En nuestro caso realizaremos algo similar pero con un ejemplo más cercano al mundo real, el alumno es débil al profesor, el profesor al padre, y el padre al hijo...
- Además implementaremos una interfaz para cada hijo de Jugador, especializada en él, por ejemplo, no tendrán el mismo tipo de ataques un Padre, que un Alumno o a un Profesor, y viceversa. Tendremos un sistema de vida, defensa y ataque para cada instancia de cada objeto. Podrás crear, modificar, listar, y borrar a tus jugadores a placer, además de combatir uno contra uno.

Objetivos iniciales

- Realizar un videojuego desplegable, con 4 clases con herencia entre ellas, 3 interfaces, y un Main. ✓
- Crear Personajes ✓
- Modificar Personajes ✓
- Eliminar Personajes ✓
- Listar Personajes ✓
- Poder realizar combates entre los diferentes personajes ✓
- Realizar UML ✓
- Realizar Javadoc ✓

Objetivos finales

- Realizar submenú ✓
- Mejorar la presentación del proyecto ✓
- Realizar combates siendo el jugador el que realizar los movimientos (en proceso)
- Realizar UML del proyecto final con los cambios ✓