

Pokamas

Manual de usuario:

Lo primero que veremos tras iniciar el juego es una carga masiva de datos, así que no te asustes, algo como esto:

```
INICIANDO..
INICIANDO.....
.....
Item agregado correctamente a la base de datos.
Item agregado correctamente a la base de datos.
Item agregado correctamente a la base de datos.
Item agregado correctamente a la base de datos.
Item agregado correctamente a la base de datos.
Item agregado correctamente a la base de datos.
Item agregado correctamente a la base de datos.
Item agregado correctamente a la base de datos.
Item agregado correctamente a la base de datos.
Item agregado correctamente a la base de datos.
Item agregado correctamente a la base de datos.
Item agregado correctamente a la base de datos.
Item agregado correctamente a la base de datos.
.....
CARGANDO.....
YA CASI ESTAMOS ACABANDO.....
GRACIAS POR TU PACIENCIA
.....
Duplicate entry '4' for key 'habilidad.PRIMARY'
.....
FINALIZANDO.....
FINALIZANDO.....
FINALIZANDO.....
.....
DATOS CARGADOS EXITOSAMENTE
GEIM FRIK ESTUDIOS PRESENTA
-->POKAMAS<--
```

Una vez haya cargado nos mostrará el menú principal del juego, para moverte por el menú tendrás que pulsar el número que indique cada uno.

```
-----> | POKAMAS | <-----
1. JUGAR
2. PERSONAJES
3. AJUSTES
4. SALIR
-----
```

Cuando pulses '1' te avanzarás directamente al submenú de Jugar, por el cual también nos desplazamos usando los números. La 1 opción ofrecerá una pequeña aventura en la que podrás elegir si quieres jugar como un Alumno, Profesor, o Padre, aunque actualmente no tenemos la versión para Padre, tenemos pensados actualizarlos en el futuro. Si escoges Profesor o Alumno, las historias serán completamente distintas. La opción Combate Rápido simulará un combate entre 2 jugadores al azar. Pulsa 3 para volver atrás.

```
-----> | POKAMAS:submenu | <-----
1. MODO HISTORIA
2. COMBATE RAPIDO
3. VOLVER ATRAS
-----
```

Esta es la ventana que aparecerá cuando elijas el Modo Historia, y como ya comentamos, podrás elegir tu Rol, no te contaremos más, para que vivas la experiencia al completo.

```
Comienza la aventura...
Por favor elija que camino desea escoger...
1. Profesor: Son poseedores del conocimiento y la experiencia
2. Alumno: Maestros del sigilo y sacar el curso
3. Padre: Destacan por su fuerza y su paciencia
```

Así se simula un combate en el Juego, la mecánica es bastante simple, presiona Enter y sobrevive para avanzar.

```
Turno 1:
HP: |||||||||||||||||||||||||||||||||| 140%
Carlos MañanaDejoDeFumar utiliza la habilidad Mentir: Falló la habilidad*('Se mintió a sí mismo'). contra Maricarmen
¡Golpe crítico!
Es poco efectivo contra un Padre...

Presiona Enter para continuar...

Turno 1:
HP: |||||||||||||||||||||||||||||| 91%
Maricarmen utiliza la habilidad Ser Del AMFA: 'Prácticamente tiene acciones del colegio' contra Carlos MañanaDejoDeFumar
¡Es super efectivo contra un Alumno!

Presiona Enter para continuar...
```

En la opción Personajes, podrás customizar todos los tipos de Jugador, (Alumno, Profesor, Padre). Además también podrás añadir, modificar y eliminar tanto Items como Habilidades, y próximamente, se podrán aplicar al jugador que desees.

```
-----> | POKAMAS:submenu | <-----
1. CREAR JUGADOR
2. MODIFICAR JUGADOR
3. ELIMINAR JUGADOR
4. MOSTRAR JUGADORES
5. ITEMS Y HABILIDADES
6. VOLVER ATRAS
```

Si seleccionas la opción crear, se te pedirá un nombre, vida, ataque y defensa para el jugador, además luego se te pedirá asignarle un Rol.

```
Diga el nombre del Jugador
pepito
Diga la vida del Jugador
69
Diga el ataque del Jugador
69
Diga la defensa del Jugador
69
Jugador agregado correctamente a la base de datos con ID: 33
Diga el rol que desea seleccionar
1. Alumno
2. Profesor
3. Padre
```

La interfaz para modificar y eliminar es bastante parecida, con la única diferencia de que te solicitará un ID para saber a qué elemento te estás refiriendo. Además si pulsamos en Items y Habilidades, se nos desplegará un menú para seleccionar entre un Item o una Habilidad, y poder manipularlos a tu gusto.

```
-----> | POKAMAS:submenu | <-----
1. HABILIDADES
2. ITEMS
3. VOLVER ATRAS
```

```
-----> | POKAMAS:submenu |
1. AGREGAR HABILIDAD
2. MODIFICAR HABILIDAD
3. ELIMINAR HABILIDAD
4. LISTAR HABILIDADES
5. VOLVER ATRAS
```

```
-----> | POKAMAS:submenu |
1. AGREGAR ITEM
2. MODIFICAR ITEM
3. ELIMINAR ITEM
4. LISTAR ITEMS
5. VOLVER ATRAS
```

En el menú de ajustes encontraremos algunas facilidades, por si el código llegase a ser inteligible, ayudar a su comprensión. Para volver a dejarlos como estaban simplemente pulsa 4 para desactivar el efecto.

```
-----> | POKAMAS:submenu | <-----
1. ACTIVAR DALTONISMO A
2. ACTIVAR DALTONISMO B
3. ACTIVAR DALTONISMO C
4. DESACTIVAR DALTONISMO
5. VOLVER ATRAS
```

Opción A:

```
-----> | POKAMAS | <-----
1. JUGAR
2. PERSONAJES
3. AJUSTES
4. SALIR
```

Opción B:

```
-----> | POKAMAS:submenu | <-----
1. CREAR JUGADOR
2. MODIFICAR JUGADOR
3. ELIMINAR JUGADOR
4. MOSTRAR JUGADORES
5. ITEMS Y HABILIDADES
6. VOLVER ATRAS
```

Opción C:

```
-----> | POKAMAS:submenu | <-----
1. MODO HISTORIA
2. COMBATE RAPIDO
3. VOLVER ATRAS
```

Por último está la opción de Salir del programa que simplemente te preguntará si has disfrutado el juego o no, y se cerrará la consola.

```
-----> | POKAMAS:submenu | <-----
¿Que le ha parecido?
1. Mejor que Pokemon
2. Pues aquí no está Vaporeon
```