

# La Ascensión de los Héroes Eternos

**Integrantes:** Alexander Ovalle, Maximo Catalan.

## Introducción

"La Ascensión de los Héroes Eternos" es un juego de rol (RPG) desarrollado con Python, que sumerge al jugador en una emocionante aventura dentro de la Cripta del Olvido. El objetivo del juego es avanzar a través de múltiples batallas, enfrentando enemigos variados y mejorando las habilidades del personaje, culminando en un enfrentamiento final contra el poderoso jefe Thrall.

## Mecánicas de Juego

- **Sistema de Clases:** Al inicio del juego, los jugadores pueden elegir entre tres clases de personajes: Guerrero, Mago o Arquero, cada uno con bonificaciones únicas.
- **Combate por Turnos:** Los enfrentamientos se desarrollan en turnos, donde el jugador puede optar por atacar a un enemigo o usar un ítem, permitiendo así una planificación estratégica de sus acciones.
- **Sistema de Progresión:** A medida que el jugador derrota enemigos, gana experiencia y sube de nivel, mejorando sus atributos (salud, fuerza, defensa). Además, puede obtener ítems que son beneficiosos para el combate en el juego contra los enemigos.
- **Personalización de Personajes:** Los jugadores pueden personalizar a su personaje eligiendo su clase, lo que afecta su estilo de juego y atributos iniciales.
- **Narrativa:** El juego incluye una narrativa envolvente que se desarrolla a lo largo de las batallas, creando un contexto para cada enfrentamiento.

## Estructura del Código

El proyecto está organizado en varios módulos, cada uno dedicado a una funcionalidad específica:

- **GameController:** Clase principal que controla el flujo del juego, incluyendo la creación del jugador, aliados, mazmorras y la gestión de las batallas.
- **Player:** Representa al personaje del jugador, con sus atributos y habilidades, y maneja la experiencia y progresión.
- **Ally:** Clase que extiende a Player, representando a los aliados que acompañan al jugador en las batallas.

- **Enemy y Boss:** Clases que representan a los enemigos y jefes del juego, cada uno con atributos específicos.
- **Dungeon:** Clase encargada de generar las batallas.
- **Item:** Clase que define los objetos que pueden ser utilizados por el jugador, afectando sus estadísticas.
- **Narrative:** Clase que gestiona la narrativa del juego, proporcionando contexto a las batallas.

### **Decisiones Técnicas**

Para el desarrollo de "La Ascensión de los Héroes Eternos", se utilizó un enfoque basado en clases para mantener una clara separación de responsabilidades. Esta estructura modular permite una fácil expansión y mantenimiento del código.

El sistema de combate por turnos se implementó para permitir a los jugadores planificar sus acciones, mientras que la aleatoriedad en la generación de enemigos y la obtención de ítems añade un nivel de sorpresa y desafío.

La narrativa del juego se presenta a través de textos descriptivos que sumergen al jugador en la historia, haciendo que cada batalla sea más significativa.