

Proyecto Aventura Conversacional (colecciones)

Clase: Escenario

Colección: ArrayList<Item>

Uso: Almacenar los objetos disponibles en el escenario.

Colección: HashSet<String>

Uso: Registrar los enemigos presentes en el escenario (sin duplicados).

Colección: Stack<String>

Uso: Guardar un historial de eventos ocurridos en el escenario, permitiendo deshacer el último con pop().

Clase: Juego

Colección: ArrayList<String>

Uso: Almacenar las decisiones tomadas por el jugador a lo largo de la partida.

Colección: HashSet<String>

Uso: Registrar eventos importantes ocurridos durante la partida, evitando duplicados (como explorar la jungla, hablar con el guía, etc.).

Colección: HashMap<String, Integer>

Uso: Guardar las puntuaciones obtenidas por el jugador en los diferentes minijuegos disponibles.

Colección: Queue<String> (implementada como LinkedList)

Uso: Registrar las interacciones que el jugador ha tenido con NPCs, en orden cronológico.

Clase: Jugador

Colección: ArrayList<Item>

Uso: Representa el inventario del jugador, donde se almacenan los objetos recolectados a lo largo de la aventura.

Colección: HashSet<String>

Uso: Almacena los logros obtenidos por el jugador, asegurando que no se repitan.

Colección: Queue<String> (implementada como LinkedList)

Uso: Guarda un registro ordenado de las acciones realizadas por el jugador, como ganar salud o recibir daño.

Clase: Jungla

Colección: ArrayList<Item>

Uso: Almacena los objetos encontrados por el jugador mientras explora la jungla. Funciona como un inventario específico de esta zona.

Colección: HashSet<String>

Uso: Registra las áreas de la jungla que el jugador ha visitado, evitando repeticiones.

Clase: MinijuegoCajas

Colección: ArrayList<Integer>

Uso: Guarda todas las elecciones de cajas que hizo el jugador durante el minijuego.

Colección: HashMap<Integer, Boolean>

Uso: Asocia cada número de caja con un valor booleano que indica si fue una elección correcta o no.

Colección: Queue<String> (LinkedList)

Uso: Mantiene una cola de mensajes sobre los resultados obtenidos en cada jugada (ganar/perder salud). Se usa para mostrar un historial ordenado.

Clase: MinijuegoFrutas

Colección: ArrayList<Integer>

Uso: Guarda todos los números que el jugador ha intentado adivinar (intentos previos).

Colección: HashMap<Integer, Boolean>

Uso: Relaciona cada intento con un valor booleano que indica si fue correcto (adivinó la cantidad exacta de frutas) o incorrecto.

Colección: Queue<String> (LinkedList)

Uso: Almacena el resultado de cada intento en forma de mensajes.

Clase: TresEnRaya

Colección: ArrayList<String>

Uso: Guarda el historial completo de movimientos del juego.

Colección: HashMap<Character, Integer>

Uso: Registra la cantidad de partidas ganadas por cada jugador ('X' y 'O').

Colección: Queue<String> implementada con LinkedList

Uso: Cola de eventos del juego (cada movimiento se añade aquí).

