

Ficha de Personaje

V1.0 Estable. Creado por Alejandro Madrid Núñez

INTRODUCCIÓN

Esta práctica consta de:

- Carpeta FichaPersonaje donde se encuentran todos los archivos usados para Visual Studio.
- Carpeta FichaPersonajeSetup con un primer instalador hecho con un componente descargado de Microsoft que permite crear instaladores automáticamente.
- Carpeta InstaladorFichaPersonaje con un segundo instalador realizado con la herramienta nativa de Visual Studio.
- Archivo SavePj.fpj que es un fichero de importación que contiene varios personajes de prueba para evitar tener que crearlos una primera vez.

Una vez instalado, el archivo de importación/exportación de personajes se guarda por defecto en la ruta C://Usuarios/nombredeusuario/AppData/Roaming/FichaPersonaje, porque es la ruta donde se guardan este tipo de archivos de consulta.

COMPONENTES DEL PROGRAMA

- Formulario (Form1 con todo el código que controla la aplicación y su diseño).
- Clase Personaje que se usa para guardar los atributos que tiene uno de forma bien diferenciada.
- Clase Álbum en la que se guardan una lista de personajes que el usuario va creando y con una serie de métodos que controlan la gestión de los mismos, como añadirPj, eliminarPj, modificarPj, etc.

DISEÑO

El diseño de la gestión de la aplicación se divide en 2 modos apreciables para el usuario:

- Modo Edición: se entra en el cuándo el usuario tiene que introducir/modificar los datos de un pj.
- Modo Visualización: se entra en el cuándo el usuario quiere visualizar los personajes y gestionarlos.

*Cada modo posee componentes únicos que no son visibles desde el modo contrario.

El formulario está compuesto por:

- El formulario base que contiene al resto de elementos
- Imagen de cabecera/logo gif con animación del logo
- Imagen de perfil que varía dependiendo de la Clase elegida por el usuario.
- Botón Guardar personaje y Botón Cancelar la inserción de personaje (solo visible en modo edición)
- Barra inferior con Botones de avance/retroceso de pj, exportación/importación externa, nuevo, editar y
- Borrar pj (solo visible en modo visualización)
- Tres paneles que contienen los elementos de configuración del personaje.
- Tres botones que cambian entre los tres paneles.

Panel 1:

- Nombre PJ (textbox): Es el nombre del personaje, y es único para cada personaje del álbum.
- Nombre Jugador (textbox): Es el nombre del jugador que crea el personaje.
- Facción (radiobuttons): Elige 1 de las 2 facciones del juego.
- Mapa de Inicio (combobox): Existen 3 mapas distintos en los que puede nacer tu personaje.
- Clase (Conjunto de imágenes): Existen 4 clases en el juego, las cuales podrán elegirse en función del mapa de inicio. En Lorencia pueden nacer Blade Knights y SoulWizards, en Noria Fairy Elfs y en Devias Dark Lords.

Panel 2:

- Tipo de Arma (combobox): diferentes estilos de arma, los cuales dependen de la clase elegida, que a su vez dependen del mapa de inicio escogido.
- Arma (combobox): El arma final escogida, que depende del tipo de arma, de la clase y del mapa de inicio.
- Inventario (checkboxes): El personaje puede equiparse hasta 2 anillos y 2 pendientes que le dan opciones especiales, pero por cada ítem equipado, se te restan -500 puntos para repartir en tus Características.
- Características (DomainUpDown / ProgressBar): El usuario tiene 5000 puntos para repartir entre 4 características (fuerza, agilidad, vitalidad, energía). Tiene que rellenarlos todos y distribuirlos de la forma mas eficiente teniendo en cuenta tu clase. Además el valor se verá reflejado en una progressbar inferior que servirá de guía)

Panel 3:

Árbol de Skills (labels + imagen + mucho código): Consiste en un árbol de habilidades aleatorio, el cual el usuario no puede controlar y que queda a merced de la suerte. El usuario puede pulsar un botón hasta 3 veces, cada vez que se pulsa rellena de forma aleatoria (pero siguiendo una jerarquía en forma de árbol) una serie de valores que potenciaran las características del personaje.

La jerarquía consiste en que, si uno de los elementos de un nivel no supera los 5 puntos (asignados aleatoriamente), no se puede avanzar al siguiente nivel de jerarquía. Estadísticamente hablando, llegar a un nivel superior de jerarquía es cada vez más complicado, siendo bastante difícil llegar al último nivel, por lo tanto, es necesaria mucha suerte para alcanzarlo.

Contenido del modo Edición:

- Botón Nuevo: permite crear nuevos personajes que adjuntar a nuestro álbum.
- Botón Borrar: permite borrar los personajes ya introducidos
- Botón Editar: permite modificar un personaje en concreto
- Botón Siguiente (>): permite avanzar hacia delante en el álbum
- Botón Anterior (<): permite retroceder hacia atrás en el álbum
- Botón Exportar: permite guardar en nuestro pc un archivo .fpj (extensión inventada) con todos los pjs creados. En concreto lo guarda en la ruta
C://Usuarios//nombreUsuario//AppData//Roaming//FichaPersonaje//SavePj.fpj. Se usa esta ruta porque para el instalable es necesario el uso de una ruta especial para archivos de modificación constante, pues el lugar donde se instala por defecto la ficha de personajes (archivos de programa) no es un sitio aceptado para guardar este tipo de archivos.
- Botón Importar: permite cargar en nuestro pc todos los pjs guardados con el botón Exportar (ver botón exportar)

Contenido del modo Visualización:

- Botón Guardar: guarda el estado en el que han sido rellenados todos los componentes de los 3 paneles, comprobando que se encuentran dentro de los parámetros aceptados. Si no los cumple, no permite guardar.
- Botón Cancelar: como su nombre indica, cancela la introducción del nuevo personaje, volviendo al modo visualización.

FUNCIONAMIENTO

- Rellenar los campos del primer panel (nombrePj, nombreJug, faccion, mapa inicio, clase).
- Pulsar el botón del segundo panel y rellenar los campos (armas, inventario, características).
- Pulsar el botón del tercer panel y rellenar el árbol de habilidades.

- En cualquier momento se puede pulsar el botón de aceptar para ir al modo de visualización.
- Pulsar el botón guardar cuando estén rellenos todos los datos.
- Se introduce el personaje en la lista de álbum y se entra en modo visualización.
- Aquí se pueden hacer varias cosas:
 1. -crear un nuevo usuario
 2. -editar el ya existente
 3. -borrarlo
 4. -importar el pj a un archivo externo
 5. -cargar los pjs guardados en un archivo externo
 6. -avanzar/retroceder en la lista de personajes