

Trabajo Práctico Obligatorio: "El Desafío del Reino Encantado"

Introducción:

¡Atención, valientes programadores! En este emocionante trabajo práctico, serán los héroes que se aventuran en un reino encantado lleno de misterios y desafíos. Su misión será aplicar sus habilidades en Programación Orientada a Objetos (POO) y dominar los patrones de diseño para superar los desafíos del reino.

Historia:

En un reino mágico conocido como "Uadengard", se rumorea la existencia de un tesoro legendario oculto en los rincones más oscuros del bosque encantado. Según las antiguas leyendas, este tesoro está protegido por una serie de enigmas mágicos y criaturas míticas, disperso en los bosques más remotos.

Iteración II

Implementar el patrón MVC y desarrollar todas las pantallas necesarias del juego. No es necesario crear pantallas para el setup del juego, es decir, que la creación de Criaturas, tesoros, ubicaciones, misiones, etc. puede seguir haciéndose al iniciar el juego (Main).

Implementación de patrón MVC:

Es obligatorio adherir a todas las buenas prácticas del patrón MVC vistas en clase. Implementar ObjectView para poder enviar datos del modelo a la vista. La vista solo se comunica con el Controlador. El controlador solo se comunica con la fachada del modelo.

Pantallas Requeridas:

Como **mínimo** las siguientes pantallas y acciones (el grupo puede decidir agregar más funcionalidad que no esté en la lista) deben estar disponibles desde la interfaz gráfica para ser utilizadas por el jugador:

- Pantalla de Inicio: Selección del tipo de personaje (Guerrero, Mago, Arquero) al inicio del juego.
- Pantalla de Estado del Personaje: Mostrar el estado del personaje (vida, ataque, defensa, etc.).
- Pantalla de Mapa: Visualizar el mapa del reino con las ubicaciones explorables.
 - Acción de viajar a Ubicación Neutral para descansar o mejorar al personaje
 - Acción de viajar Ubicación Enemiga donde se realiza la batalla con la criatura
- Pantalla de Combate: Debe mostrar el resultado del combate.

- Pantalla de Misiones: Mostrar las misiones disponibles y completadas.
 - Se debe poder reclamar recompensas.
- Pantalla de Mejora de personaje: Mostrar los puntos disponibles para canjear, los items disponibles y el inventario.
 - Se debe poder descansar y mejorar al personaje
- Pantalla de fin del juego: Mostrar si se encontró el tesoro o si el héroe ha sido derrotado.

Configuración Automática del Juego:

El jugador al iniciar el juego NO debe tener que configurar manualmente los personajes, criaturas, misiones, etc. El juego debe estar previamente configurado.

Pautas de entrega

- Si se les solicitaron correcciones a las entregas anteriores, las mismas deben incluirse en la nueva entrega.
- Si bien el TPO es de desarrollo grupal, la aprobación es individual ya que en la entrega final se le realizará una evaluación a cada integrante del grupo sobre cualquiera de las partes y/o etapas del TPO.

IMPORTANTE: Se aceptarán únicamente entregas en el repositorio designado para el TPO. No se tomará como válido ningún otro formato de entrega ni en otros repositorios.

Pautas para la aprobación del TPO

- Cumplir con todas las entregas definidas en tiempo y forma.
- Aprobar la evaluación final sobre TPO.

Fechas de entrega de Iteración II

Requerimiento	Fecha	Formato
Código completo del juego junto con la interfaz gráfica y los diagramas actualizados	20/11	Código Java + diagramas en pull request