



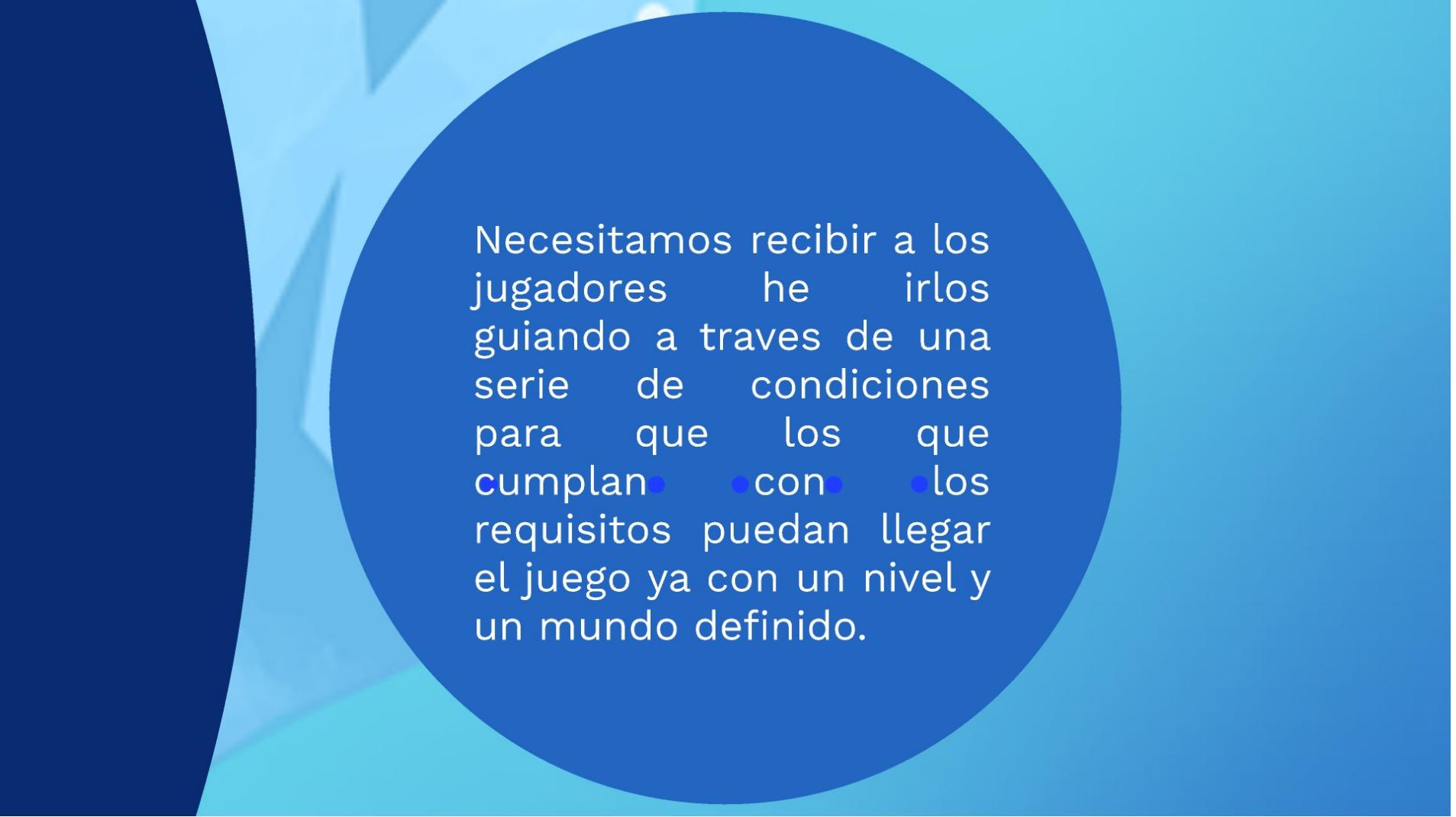
# Metodo Ideal

WorldCraft ASCII  
Alex Garrido





## **IDENTIFICAR EL PROBLEMA**



Necesitamos recibir a los jugadores y irlos guiando a través de una serie de condiciones para que los que cumplen con los requisitos puedan llegar al juego ya con un nivel y un mundo definido.



## **IDENTIFICAR EL PROBLEMA**



# Metodo Ideal

WorldCraft ASCII  
Alex Garrido



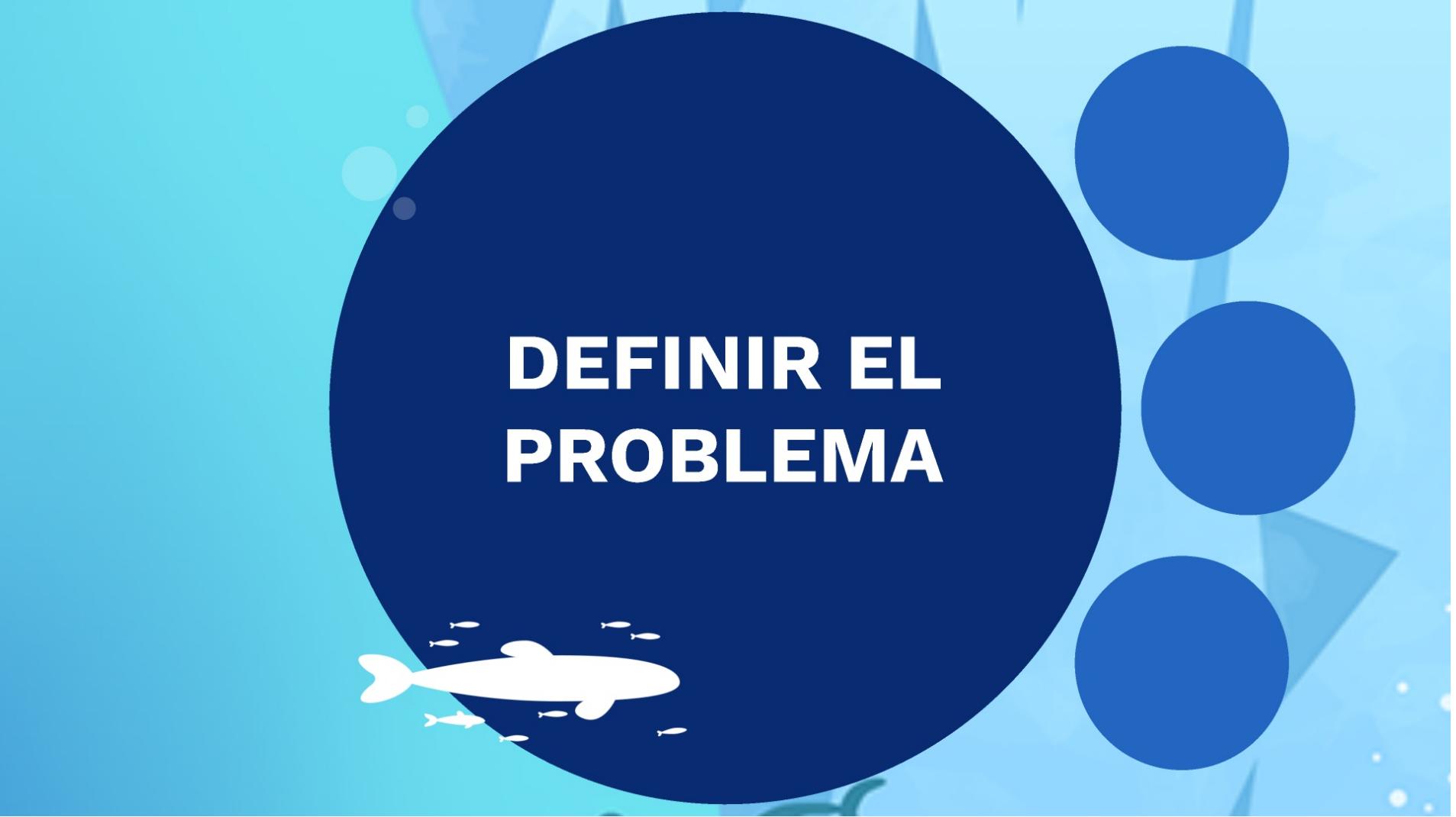
# **DEFINIR EL PROBLEMA**



## Solicitud y verificación del CDIA:

Necesitamos comprobar el que el CDIA ingresado por el usuario cumpla las siguientes condiciones.

- Tenga 10 caracteres
- Sea tipo String
- En la posicion 6 debe llevar el caracter @
- No debe contener ningun caracter numerico
- Maximo puede contener 3 veces la letra K
- Obligatoriamente debe contener alguno se los siguientes caracteres ? = &

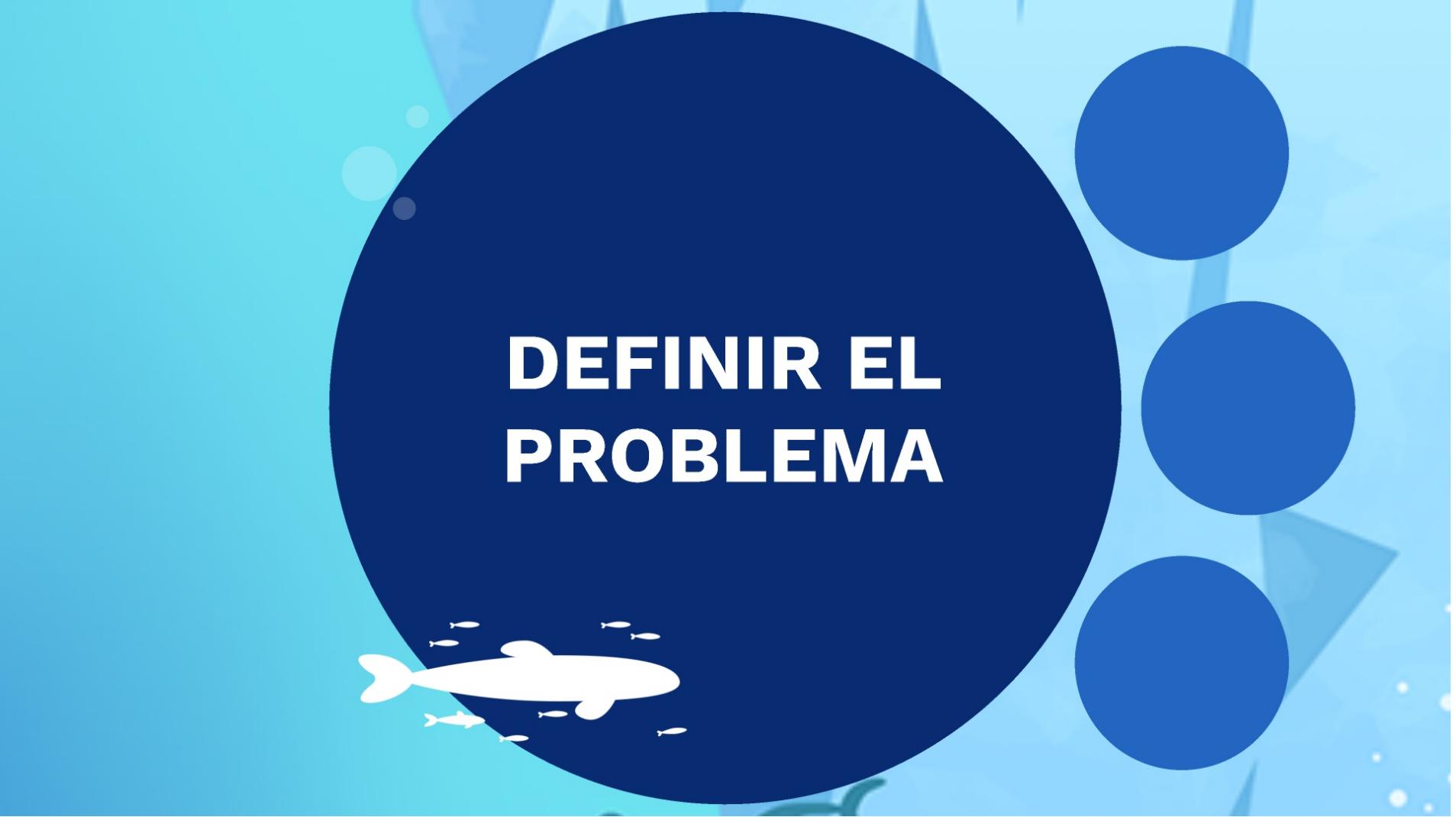


# **DEFINIR EL PROBLEMA**

### Solicitud y verificación del alias:

Debemos solicitar al usuario un alias y verificar que cumpla con las siguientes condiciones.

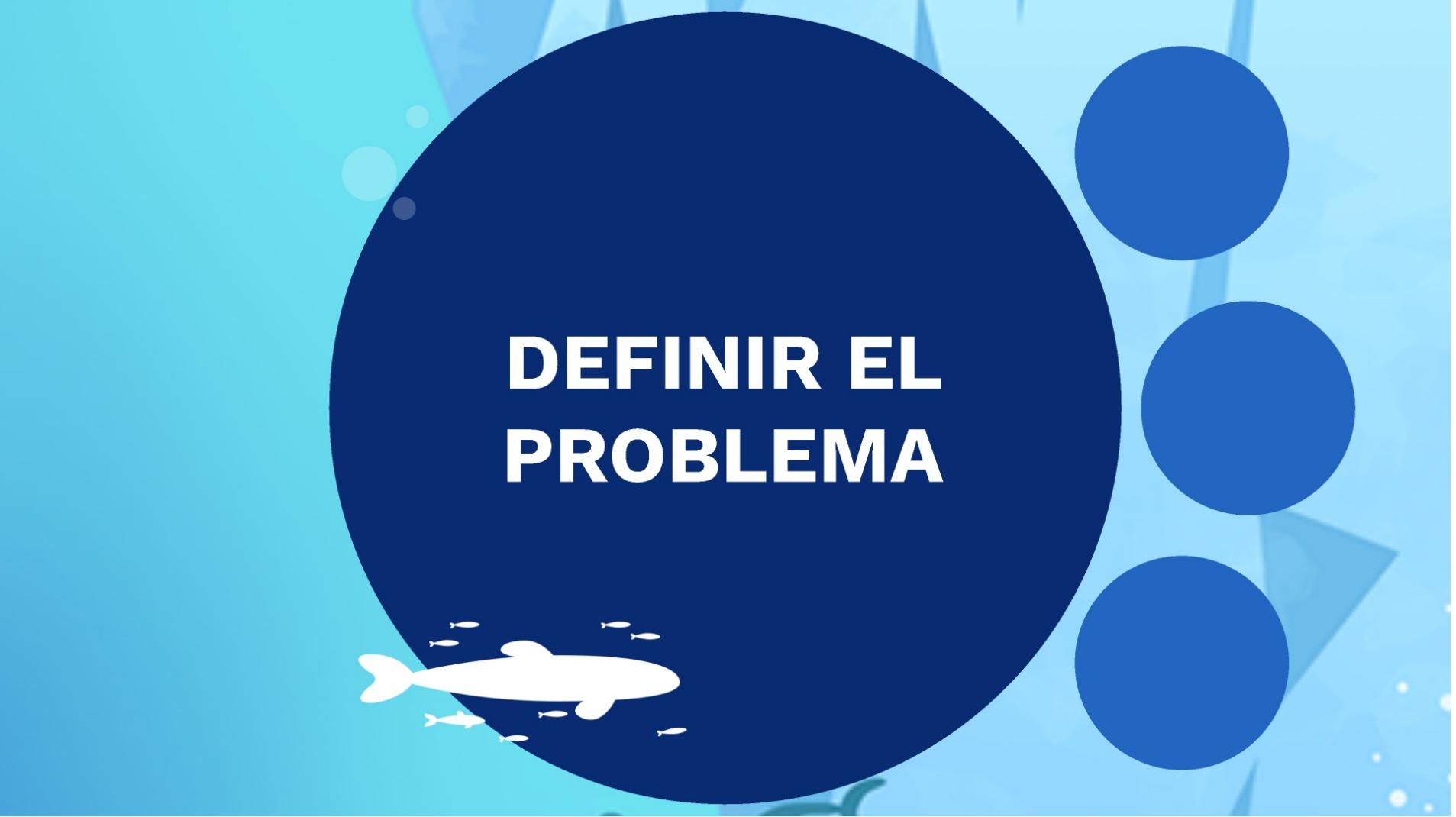
- Que la longitud de sus caracteres sea mayor o igual a 5.
- Que no contenga espacios.



# **DEFINIR EL PROBLEMA**

## Solicitud y verificacion de la fecha de nacimiento:

Debemos solicitar al jugador su fecha de nacimiento y a traves del algoritmo verificar que cumpla con las condiciones de edad.



# **DEFINIR EL PROBLEMA**



# Metodo Ideal

WorldCraft ASCII  
Alex Garrido





# Estrategia

Nivel

Mundo

## Asignación de nivel

Habiendo pasado las validaciones el usuario accedera a un nivel especifico, para esto necesitamos saber si el jugador es nuevo o ya habia jugado antes, en el caso que ya hubiera jugado antes debemos saber hasta que nivel habia llegado anteriormente. El nivel del jugador tambien sera afectado por la edad del jugador.



# Estrategia

Nivel

Mundo

## Asignación de mundo

Teniendo ya el nivel del jugador procederemos a asignar el mundo al que ingresara el jugador, este dependerá del nivel en el que haya sido asignado y de la edad del jugador.



# Estrategia

Nivel

Mundo



# Metodo Ideal

WorldCraft ASCII  
Alex Garrido



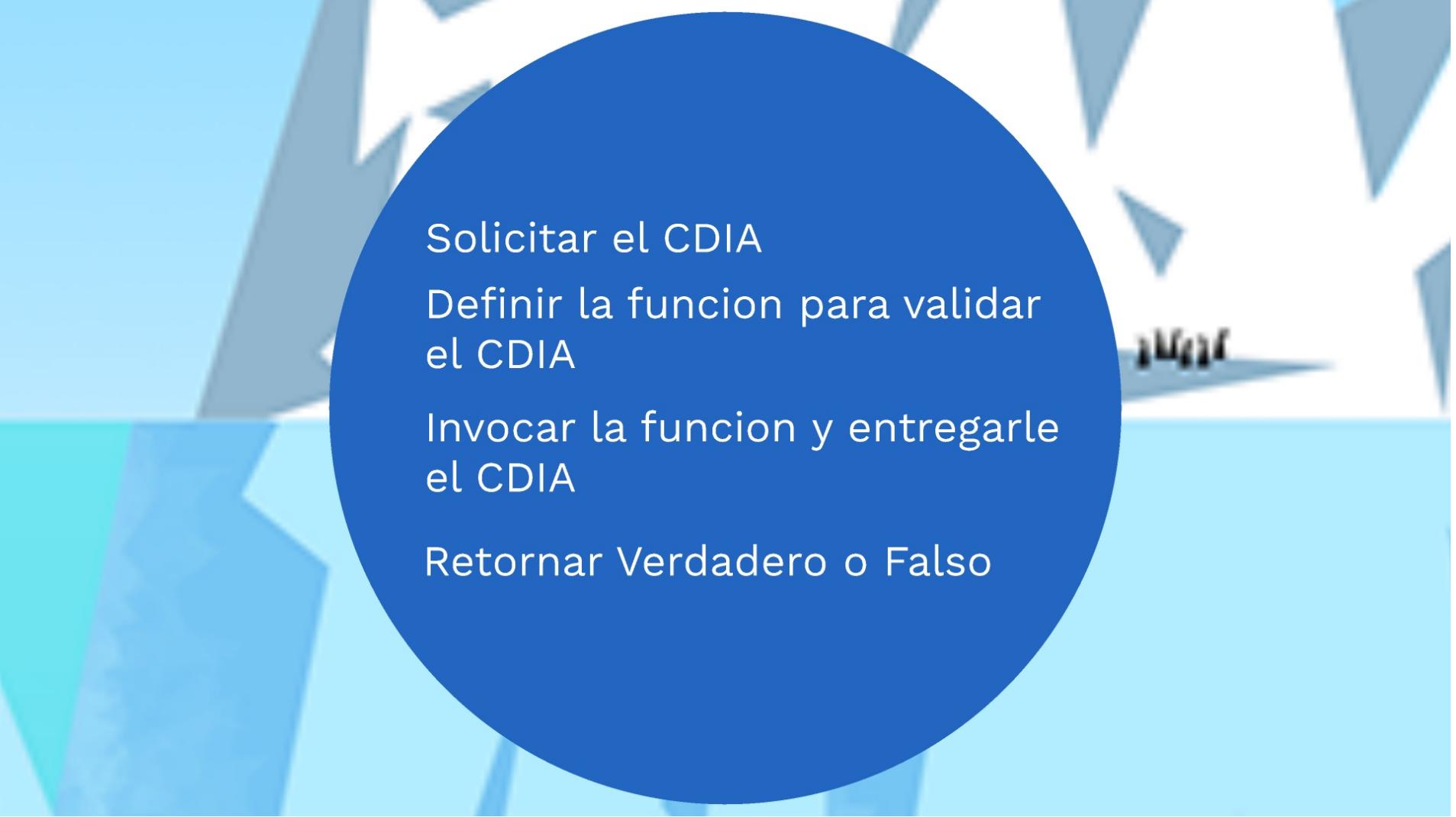
# Algoritmo

Validar el  
CDIA

Calcular  
la edad

Validar el  
alias

Asignar  
nivel y  
mundo



Solicitar el CDIA

Definir la función para validar el CDIA

Invocar la función y entregarle el CDIA

Retornar Verdadero o Falso

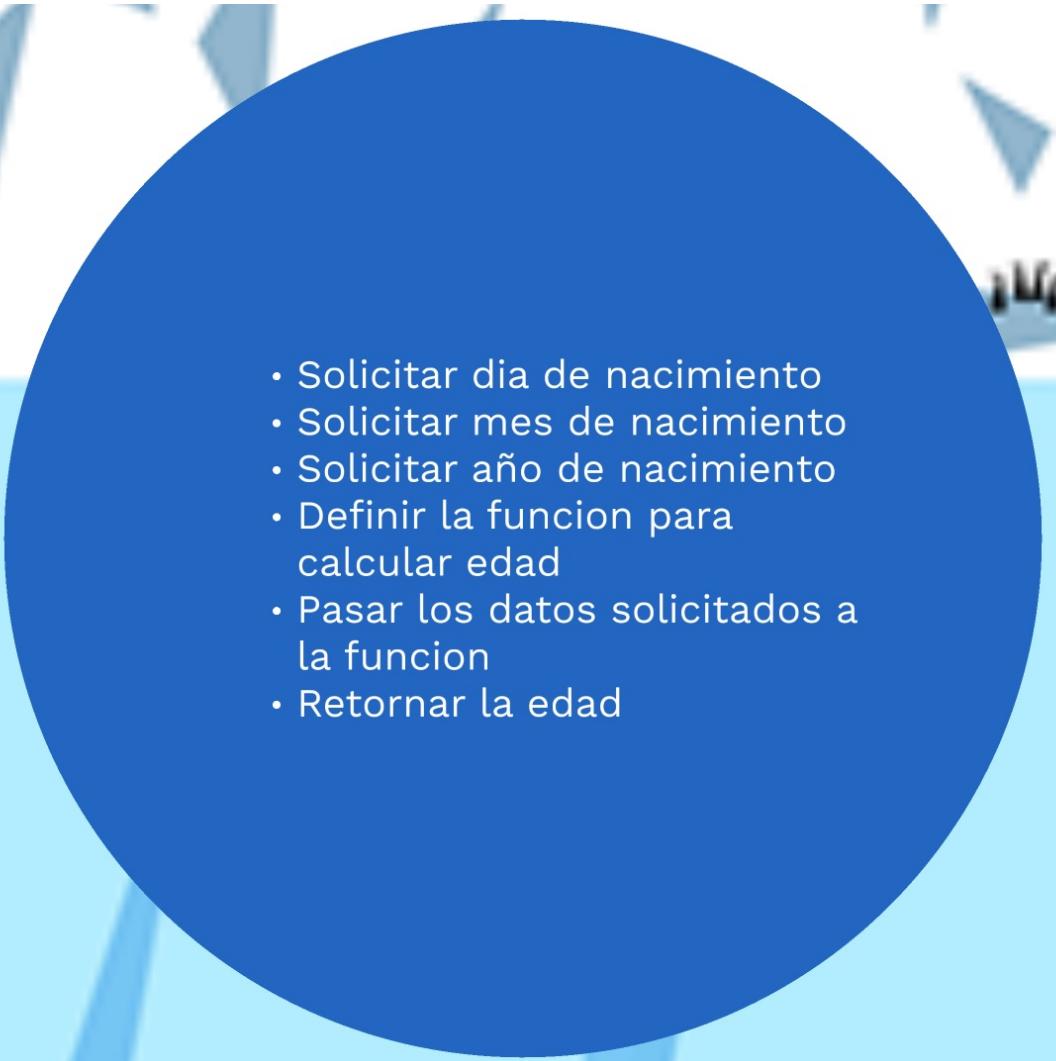
# Algoritmo

Validar el  
CDIA

Calcular  
la edad

Validar el  
alias

Asignar  
nivel y  
mundo

- 
- Solicitar dia de nacimiento
  - Solicitar mes de nacimiento
  - Solicitar año de nacimiento
  - Definir la funcion para calcular edad
  - Pasar los datos solicitados a la funcion
  - Retornar la edad

# Algoritmo

Validar el  
CDIA

Calcular  
la edad

Validar el  
alias

Asignar  
nivel y  
mundo

- Solicitar el alias al jugador
- Definir la función para validar el alias
- Invocar la función y entregar el alias
- Retornar verdadero o falso.



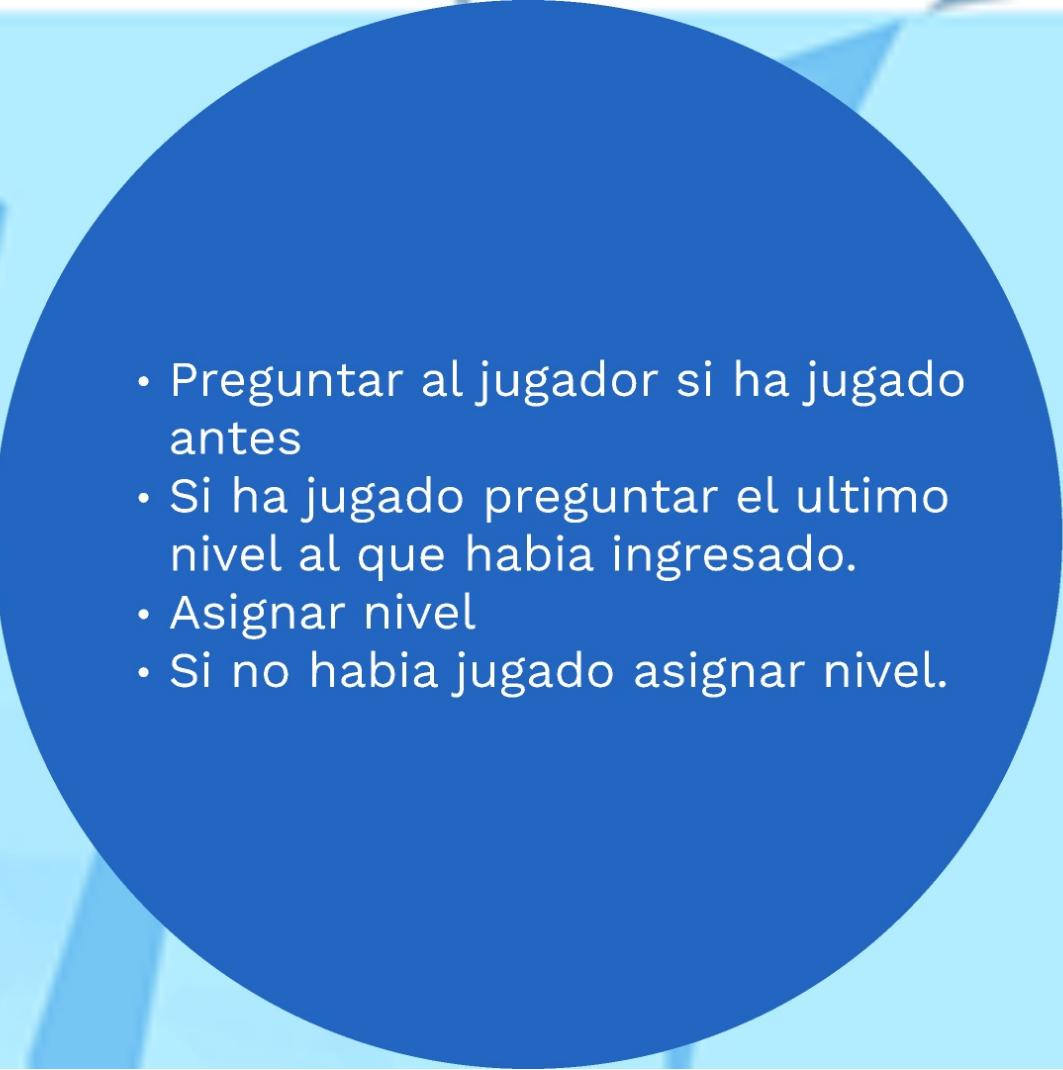
# Algoritmo

Validar el  
CDIA

Calcular  
la edad

Validar el  
alias

Asignar  
nivel y  
mundo

- 
- Preguntar al jugador si ha jugado antes
  - Si ha jugado preguntar el ultimo nivel al que habia ingresado.
  - Asignar nivel
  - Si no habia jugado asignar nivel.

# Algoritmo

Validar el  
CDIA

Calcular  
la edad

Validar el  
alias

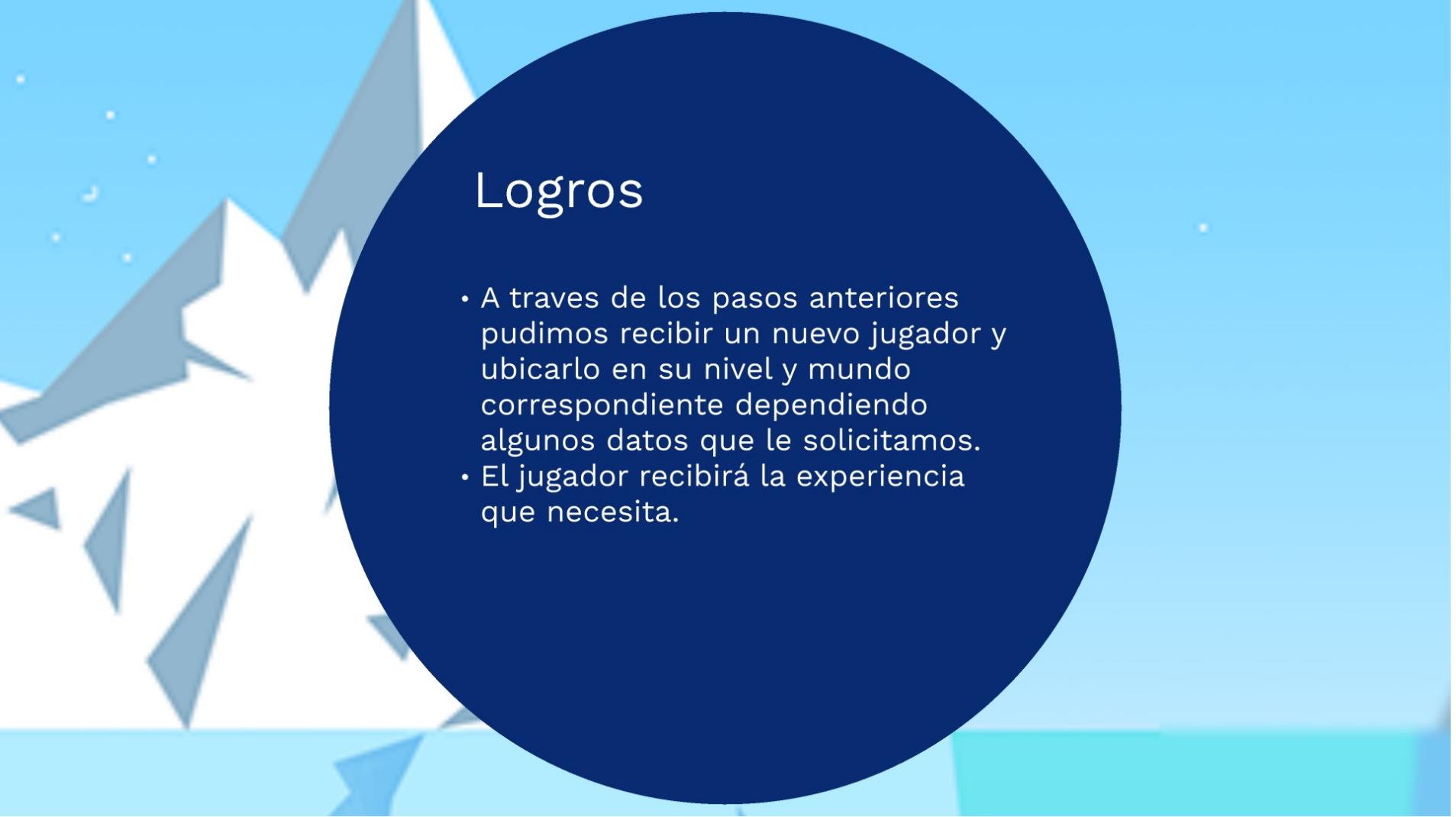
Asignar  
nivel y  
mundo



# Metodo Ideal

WorldCraft ASCII  
Alex Garrido





## Logros

- A través de los pasos anteriores pudimos recibir un nuevo jugador y ubicarlo en su nivel y mundo correspondiente dependiendo algunos datos que le solicitamos.
- El jugador recibirá la experiencia que necesita.



# Metodo Ideal

WorldCraft ASCII  
Alex Garrido

