

MANUAL USUARIO

(EXTRA A)



Francisco Miser Junquera

Marcos Vidal González

Por: David Torres Rial

ÍNDICE

1. Introducción.....	2
2. Primeros Pasos.....	3
Crear una nueva partida.....	3
Cargar una partida existente.....	3
3. Menú Principal y Opciones.....	3
3.1. Estado General.....	4
3.3. Estado Tanque.....	5
3.4. Informes.....	5
3.5. Ictiopedia.....	7
3.6. Pasar Día.....	7
3.7. Comprar Comida.....	7
3.10. Limpiar Tanque.....	9
3.11. Vaciar Tanque.....	9
3.12. Mejorar.....	9
3.13. Recompensa.....	10
3.14. Pasar varios días.....	10
3.15. Salir.....	11

1. Introducción

Bienvenido a **Piscifactoría**, una simulación para gestionar y criar peces en una piscifactoría. En este manual, encontrarás una guía completa sobre cómo empezar y utilizar las funciones del programa para maximizar tus recursos, gestionar tu piscifactoría y aumentar tus ganancias.

Ya sea que estés comenzando con una nueva partida o cargues una existente, este manual te ayudará a comprender el sistema y sacar el máximo provecho de tus decisiones.

2. Primeros Pasos

Crear una nueva partida

Al iniciar el programa por primera vez, se te pedirá que ingreses:

1. **Nombre de la empresa o partida:** Es el nombre con el que identificarás a tu empresa.
2. **Nombre de la piscifactoría:** El nombre de la instalación donde crían los peces.

```
Ingrese el nombre de la entidad/empresa/partida: Manual Usuario  
Ingrese el nombre de la primera Piscifactoria: p1
```

Cargar una partida existente

Si ya tienes una partida guardada, el programa te preguntará si deseas continuar con una partida existente o crear una nueva. Si eliges cargar una partida, verás una lista con las partidas guardadas, y podrás seleccionar la que prefieras.

```
¿Desea cargar una partida existente? (S/N): s  
  
Selecciona una partida:  
1. Manual Usuario  
0. Iniciar una nueva partida.  
Ingresa un número: 1
```

3. Menú Principal y Opciones

Una vez que hayas creado o cargado tu partida, accederás al **Menú Principal**, donde se te presentarán las siguientes opciones:

```
===== Menú =====  
1. Estado general  
2. Estado piscifactoría  
3. Estado tanque  
4. Informes  
5. Ictiopedia  
6. Pasar día  
7. Comprar Comida  
8. Comprar peces  
9. Vender peces  
10. Limpiar tanque  
11. Vaciar tanque  
12. Mejorar  
13. Recompensas  
14. Pasar varios días  
15. Enviar pedido  
16. Salir  
Ingrese su opción: 
```

3.1. Estado General

Muestra un resumen general de tu situación actual, incluyendo:

- **Nombre de la empresa y día actual.**
- **Monedas disponibles:** Comienzas con 100 monedas.
- **Información de la piscifactoría:**
 - Nombre de la piscifactoría.
 - Número de tanques y su ocupación.
 - Estadísticas de los peces: número de peces vivos, alimentados, adultos, sexo.
 - Estado de los depósitos de comida y almacén central.
- **Información del almacén central:**
 - Capacidad Total.
 - Comida Animal almacenada.
 - Comida Vegetal almacenada.
- **Información de la granja de fitoplancton:**
 - Número de tanques.
 - Producción por tanque.
 - Producción total.
 - Ciclo actual.
- **Información de la granja de langostinos:**
 - Número de tanques.
 - Raciones de retroalimentación.

```
===== Manual Usuario =====
Día actual: 0
Monedas disponibles: 200

===== p1 =====
Tanques: 1
Ocupación: 0 / 25 (0%)
Peces vivos: 0 / 0 (0%)
Peces alimentados: 0 / 0 (0%)
Peces adultos: 0 / 0 (0%)
Hembras / Machos: 0 / 0
Fértiles: 0 / 0
Depósito de comida de la piscifactoría p1:
Comida vegetal al 100% de su capacidad. [25/25]
Comida animal al 100% de su capacidad. [25/25]

No hay Almacén Central disponible.

No hay granja de fitoplancton disponible.

No hay granja de langostinos disponible.
```

3.2. Estado Piscifactoría

Muestra el estado de todas tus piscifactorías, indicando:

- Total de peces vivos y el espacio disponible.
- Detalles de cada tanque: nombre, ocupación, y estado de los peces (vivos, alimentados, adultos, hembras, fértiles).

```
Seleccione una opción:
----- Piscifactorías -----
[Peces vivos / Peces totales / Espacio total]
1. p1 [0/0/25]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

===== Tanque 1 =====
Ocupación: 0 / 25 (0%)
Peces vivos: 0 / 0 (0%)
Peces alimentados: 0 / 0 (0%)
Peces adultos: 0 / 0 (0%)
Hembras / Machos: 0 / 0
Fértiles: 0 / 0
```

3.3. Estado Tanque

Permite seleccionar una piscifactoría y un tanque para ver su estado detallado:

- **Peces presentes:** Nombre, características y estado de los peces en el tanque.

```
Seleccione una opción:
----- Piscifactorías -----
[Peces vivos / Peces totales / Espacio total]
1. p1 [1/1/25]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

===== Seleccione un Tanque =====
1. Tanque 1 [Dorada]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

Estado de los peces en el Tanque 1:
----- Dorada -----
Edad: 0 días
Sexo: H
Vivo: Si
Alimentado: No
Adulto: No
Fértil: No
```

3.4. Informes

Proporciona estadísticas sobre:

- **Peces de río y mar:** Nombre, nombre científico y características.
- **Peces criados y vendidos:** Información sobre las transacciones realizadas, incluyendo monedas ganadas.

```
===== Estadísticas =====  
Río  
Tilapia del Nilo (Oreochromis niloticus)  Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.  
Perca europea (Perca fluviatilis)  Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.  
Salmón chinook (Oncorhynchus tshawytscha)  Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.  
Carpas plateadas (Hypophthalmichthys molitrix)  Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.  
Pejerrey (Odontesthes bonariensis)  Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.  
Total: 0 criados. 0 vendidos. 0 monedas ganadas.  
Mar  
Lenguado europeo (Solea solea)  Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.  
Besugo (Pagellus bogaraveo)  Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.  
Lubina rayada (Morone saxatilis)  Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.  
Arenque del Atlántico (Clupea harengus)  Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.  
Róbalo (Centropomus undecimalis)  Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.  
Total: 0 criados. 0 vendidos. 0 monedas ganadas.  
Río o mar  
Dorada (Sparus aurata)  Criados: 1 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.  
Trucha arcoíris (Oncorhynchus mykiss)  Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.  
Salmón atlántico (Salmo salar)  Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.  
Total: 1 criados. 0 vendidos. 0 monedas ganadas.
```

3.5. Ictiopedia

Accede a información detallada sobre diferentes tipos de peces. Al seleccionar un pez, podrás ver:

- Nombre común y científico.
- Coste de adquisición y monedas ganadas al venderlo.
- Ciclo de madurez, número de huevos, tipo de alimentación y tipo de cría.

```
===== Ictiopedia =====
1. Dorada
2. Salmón atlántico
3. Trucha arcoíris
4. Arenque del Atlántico
5. Besugo
6. Lenguado europeo
7. Lubina rayada
8. Róbalo
9. Carpa plateada
10. Pejerrey
11. Perca europea
12. Salmón chinook
13. Tilapia del Nilo
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

Nombre: Dorada
Nombre científico: Sparus aurata
Tipo: NORMAL
Coste: 160
Monedas: 45
Huevos: 3
Ciclo: 5
Madurez: 5
Óptimo: 30
Alimentación: Omnívoro
Propiedades: OMNIVORO
Tipo de cría: DOBLE
```


3.6. Pasar Día

Avanza un día en el simulador, lo que provoca el crecimiento y la reproducción de los peces. Si alcanzan la madurez, se venden automáticamente generando ganancias y cada 10 días se genera un pedido.

```
Fin del día 10.  
  
Piscifactoría p1: 0 peces vendidos por 0 monedas  
  
0 peces vendidos por un total de 0 monedas.  
  
Se ha generado el pedido: PED-1740240519562
```

3.7. Comprar Comida

Permite comprar comida animal o vegetal en cantidades preestablecidas (5, 10, 25 o "Lleno"). Por cada 25 unidades compradas se hace un descuento de 5 monedas.

```
Seleccione una opción:  
----- Piscifactorías -----  
[Peces vivos / Peces totales / Espacio total]  
1. p1 [1/1/25]  
0. Cancelar  
Ingresa un número: 1  
  
===== Añadir Comida a la Piscifactoría =====  
1. Comida Animal  
2. Comida Vegetal  
0. Cancelar  
Ingresa un número: 2  
  
===== Cantidad de Comida =====  
1. 5  
2. 10  
3. 25  
4. Llenar  
0. Cancelar  
Ingresa un número: 4  
  
25 de comida de tipo Vegetal comprada por 20 monedas. Se almacena en la piscifactoría p1.
```

3.8. Comprar Peces

Compra peces para llenar los tanques de tus piscifactorías. Selecciona el tipo de pez y el tanque donde desees colocarlos.

```
Seleccione una opción:
----- Piscifactorías -----
[Peces vivos / Peces totales / Espacio total]
1. p1 [0/0/25]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

===== Seleccione un Tanque =====
1. Tanque 1 [Vacío]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

===== Pez a añadir =====
1. Dorada
2. Salmón del Atlántico
3. Trucha Arcoíris
4. Carpa Plateada
5. Pejerrey
6. Perca Europea
7. Salmón Chinook
8. Tilapia del Nilo
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

Dorada (H) comprado por 160 monedas. Añadido al tanque 1 de la piscifactoría p1.
```

3.9. Vender Peces

Vende automáticamente todos los peces adultos y vivos en un tanque de una piscifactoría seleccionada. Las ganancias son la mitad del valor total de los peces vendidos.

```
Seleccione una opción:
----- Piscifactorías -----
[Peces vivos / Peces totales / Espacio total]
1. p1 [1/1/25]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

===== Seleccione un Tanque =====
1. Tanque 1 [Dorada]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

Vendidos 1 peces de la piscifactoría de forma manual por 22 monedas.
```

3.10. Limpiar Tanque

Elimina todos los peces muertos de un tanque seleccionado.

```
Seleccione una opción:
----- Piscifactorías -----
[Peces vivos / Peces totales / Espacio total]
1. p1 [12/24/25]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

===== Seleccione un Tanque =====
1. Tanque 1 [Pejerrey]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

Limpiado el tanque 1 de la piscifactoría p1.
```

3.11. Vaciar Tanque

Elimina todos los peces de un tanque seleccionado, dejándolo vacío.

```
Seleccione una opción:
----- Piscifactorías -----
[Peces vivos / Peces totales / Espacio total]
1. p1 [6/6/25]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

===== Seleccione un Tanque =====
1. Tanque 1 [Salmón chinook]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

Vaciado el tanque 1 de la piscifactoría p1.
```

3.12. Mejorar

Compra y mejora edificios dentro de tu piscifactoría:

- **Comprar piscifactorías adicionales:** De río o mar, con un costo variable dependiendo de cuántas ya poseas.
- **Construir almacén central:** Solo disponible si aún no se ha construido, con un costo fijo.
- **Construcción de edificios adicionales:** Amplía tu piscifactoría con nuevas instalaciones, como la granja de fitoplancton o la granja de langostinos. Estas mejoras optimizan la producción, fortalecen el ciclo de alimentación y aumentan la rentabilidad de tu negocio.
- **Mejoras de tanques y capacidad de comida:** Aumenta la capacidad de tus tanques y almacenes por una cantidad fija de monedas.

```
===== Gestión de Edificios =====
1. Comprar edificios
2. Mejorar edificios
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

===== Comprar Edificio =====
1. Piscifactoría
2. Almacén Central
0. Cancelar
Ingresa un número: 1
```

Edificios disponibles tras construir el Almacén Central:

```
===== Comprar Edificio =====
1. Piscifactoría
2. Granja de Fitoplancton
3. Granja de Langostinos
0. Cancelar
Ingresa un número: 1
```

Mejoras disponibles:

```
===== Gestión de Edificios =====
1. Comprar edificios
2. Mejorar edificios
0. Cancelar
Ingresa un número: 2

===== Mejorar Edificio =====
1. Piscifactoría
2. Almacén Central
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

===== Mejorar Piscifactoría =====
1. Comprar tanque
2. Aumentar almacén de comida
0. Cancelar
Ingresa un número: 1
```

Mejora del Almacén Central:

```
===== Mejorar Edificio =====  
1. Piscifactoría  
2. Almacén Central  
0. Cancelar  
Ingresa un número: 2  
  
Capacidad del almacén central mejorada en 50 unidades hasta 250
```

Mejora de la granja de fitoplancton:

```
===== Mejorar Edificio =====  
1. Piscifactoría  
2. Almacén Central  
3. Granja de Fitoplancton  
4. Granja de Langostinos  
0. Cancelar  
Ingresa un número: 3  
  
Granja de fitoplancton mejorada: Nuevo tanque añadido. Total: 2 tanques.
```

Mejora de la granja de langostinos:

```
===== Mejorar Edificio =====  
1. Piscifactoría  
2. Almacén Central  
3. Granja de Fitoplancton  
4. Granja de Langostinos  
0. Cancelar  
Ingresa un número: 4  
  
Granja de langostinos mejorada: Nuevo tanque añadido. Total: 2 tanques.
```

3.13. Recompensa

Usa ciertas recompensas que te proporcionan facilidades en el programa como por ejemplo añadir 100 de comida animal

```
===== Recompensas Disponibles =====  
1. Algas I  
2. Algas II  
3. Algas III  
4. Algas IV  
5. Algas V  
6. Comida general I  
7. Comida general II  
8. Comida general III  
9. Comida general IV  
10. Comida general V  
11. Monedas I  
12. Monedas II  
13. Monedas III  
14. Monedas IV  
15. Monedas V  
16. Pienso I  
17. Pienso II  
18. Pienso III  
19. Pienso IV  
20. Pienso V  
21. Tanque de mar [A]  
22. Tanque de río [A]  
23. Almacen central [ABCD]  
24. Piscifactoria de mar [AB]  
25. Piscifactoria de río [AB]  
26. Granja de fitoplancton [ABCD]  
27. Granja de langostinos [ABCD]  
0. Cancelar  
Ingresa un número: 1  
  
¡La recompensa de Algas ha sido aplicada exitosamente!
```

3.14. Pasar varios días

Avanza la cantidad de días que le pidas

```
Ingrese los días para avanzar en el simulador: 3

Fin del día 20.

Piscifactoría p1: 0 peces vendidos por 0 monedas
0 peces vendidos por un total de 0 monedas.
Se ha generado el pedido: PED-1740240948466

Fin del día 21.

Piscifactoría p1: 0 peces vendidos por 0 monedas
0 peces vendidos por un total de 0 monedas.

Fin del día 22.

Piscifactoría p1: 0 peces vendidos por 0 monedas
0 peces vendidos por un total de 0 monedas.
```

3.15. Enviar Pedidos

Se muestra una lista con los pedidos pendientes, si completas alguno de ellos se genera una recompensa aleatoria de comida, monedas o tanque.

```
===== Seleccione un pedido =====
1. [PED-1740241031521] Carlos López: Arenque del Atlántico 0/32 (0%)
2. [PED-1740241031790] Ana Fernández: Salmón chinook 0/16 (0%)
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

Seleccione una opción:
----- Piscifactorías -----
[Peces vivos / Peces totales / Espacio total]
1. p1 [0/20/25]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

===== Seleccione un Tanque =====
1. Tanque 1 [Pejerrey]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

No se encontraron peces maduros de tipo Arenque del Atlántico en el tanque.
```

3.16. Salir

Sale del programa.