

# MANUAL USUARIO



Francisco Miser Junquera

Marcos Vidal González

David Torres Rial

# INDICE

1. Introducción .....	3
2. Primeros Pasos .....	3
Crear una nueva partida.....	3
Cargar una partida existente .....	3
3. Menú Principal y Opciones .....	4
3.1. Estado General.....	4
3.3. Estado Tanque .....	5
3.4. Informes.....	6
3.5. Ictiopedia .....	7
3.6. Pasar Día .....	7
3.7. Comprar Comida .....	8
3.10. Limpiar Tanque.....	9
3.11. Vaciar Tanque .....	9
3.12. Mejorar.....	9
3.13. Recompensa .....	10
3.14. Pasar varios días.....	11
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 que identificarás a tu partido o empresa.
2. **Nombre de la piscifactoría:** El nombre de la instalación donde crías los peces.

```
Ingrese el nombre de la entidad/empresa/partida: Partida 1
Ingrese el nombre de la primera Piscifactoria: Piscifactoria 1
```

### 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. Partida 1
Ingresa un número: 1
Partida cargada: Partida 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. 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.

```
===== Partida 2 =====
Día actual: 0
Monedas disponibles: 100

===== Piscifactoria 1 =====
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 Piscifactoria 1:
Comida vegetal al 100% de su capacidad. [25/25]
Comida animal al 100% de su capacidad. [25/25]

No hay Almacén Central 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. Piscifactoria 1 [18/18/25]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

===== Tanque 1 =====
Ocupación: 18 / 25 (72%)
Peces vivos: 18 / 18 (100%)
Peces alimentados: 12 / 18 (66%)
Peces adultos: 0 / 18 (0%)
Hembras / Machos: 9 / 9
Fértiles: 6 / 18
```

### 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.

```
Selección:
----- Piscifactorías -----
[Peces vivos / Peces totales / Espacio total]
1. Piscifactoria 1 [18/18/25]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

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

Estado de los peces en el Tanque 1:
----- Pejerrey -----
Edad: 4 días
Sexo: H
Vivo: Si
Alimentado: Si
Adulto: Si
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.  
Carpa plateada (Hypophthalmichthys molitrix) Criados: 0 Vendidos: 0 Ganado: 0 monedas.  
Pejerrey (Odontesthes bonariensis) Criados: 35 Vendidos: 9 Ganado: 90 monedas.  
Total: 35 criados. 9 vendidos. 90 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: 0 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: 0 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
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.

```
Fin del día 15.

Piscifactoría Piscifactoria 1: 0 peces vendidos por 0 monedas

0 peces vendidos por un total de 0 monedas.
```

### 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 / Pecес totales / Espacio total]
1. Piscifactoria 1 [0/22/25]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

===== Añadir Comida a la Piscifactoría =====
1. Comida Animal
2. Comida Vegetal
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

===== Cantidad de Comida =====
1. 5
2. 10
3. 25
4. Llenar
0. Cancelar
Ingresa un número: 3

25 de comida de tipo Animal comprada por 20 monedas. Se almacena en la piscifactoría Piscifactoria 1.
```

### 3.8. Comprar Peces

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

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

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

===== Pез 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: 5

Pejerrey (H) comprado por 25 monedas. Añadido al tanque 1 de la piscifactoría Piscifactoria 1.
```



### 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. Piscifactoria 1 [15/19/25]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1

===== Seleccione un Tanque =====
1. Tanque 1 [Pejerrey]
0. Cancelar
Ingresa un número: 1
Vendidos 10 peces de la piscifactoría de forma manual por 50 monedas.
```

### 3.10. Limpiar Tanque

Elimina todos los peces muertos de un tanque seleccionado.

### 3.11. Vaciar Tanque

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

### 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.
- **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
```

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

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

===== Mejorar Piscifactoría =====
1. Comprar tanque
2. Aumentar almacén de comida
0. Cancelar
Seleccione la mejora: |
```

### 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. Comida I
3. Monedas I
4. Pienso I
5. Almacen central [ABCD]
6. Piscifactoria de mar [AB]
7. Piscifactoria de rio [AB]
0. Cancelar
Ingresa un número: |
```

### 3.14. Pasar varios días

Avanza la cantidad de días que le pidas

```
Ingrese los dias para avanzar en el simulador: 4
Fin del día 20.
Piscifactoría Piscifactoria 1: 0 peces vendidos por 0 monedas
0 peces vendidos por un total de 0 monedas.
Fin del día 21.
Piscifactoría Piscifactoria 1: 0 peces vendidos por 0 monedas
0 peces vendidos por un total de 0 monedas.
Fin del día 22.
Piscifactoría Piscifactoria 1: 0 peces vendidos por 0 monedas
0 peces vendidos por un total de 0 monedas.
Fin del día 23.
Piscifactoría Piscifactoria 1: 0 peces vendidos por 0 monedas
0 peces vendidos por un total de 0 monedas.
```

### 3.15. Salir

Sale del programa