***TRABAJO DE GOBLIN SLAYER:***

* Se realizara una presentación de las diferentes funciones que he utilizado en el juego , para explicar como funcionan cada una de ellas de manera muy general , pero así al ver el programa tener un poco una idea general.
* El juego trata sobre un guerrero que va a intentar salvar al pueblo de su aterrador ogro el cual se encuentra en una cueva a la que ninguno vuelve tras ir ,el vivirá aventuras y mejorará poco a poco para ver si puede hacerle frente a esa bestia.

***Aquí presento el trabajo , en primer lugar tenemos la siguiente función:***

*def* creacion\_basica():

* Solo sirve para conocer un poco más al jugador y hacerlo sentir un poco más cómodo

***Posteriormente a esta colocamos la función de introducción de la drama:***

*def* tutorial():

* Esta únicamente introduce la drama y hace que el jugador se meta aún más en la historia

***Luego tenemos la función de añadido\_de\_cualidades:***

*def* cualidades\_personaje(Fuerza, Constitucion, Destreza, puntos,Vida\_personaje):

* Esta te inicia en las cualidades del propio personaje y te proporciona mejoras de estas.
* Esta función se puede volver de nuevo cunado hayamos adquirido un punto más al llegar al nivel más alto de experiencia
* - Fuerza (valor inicial = 10): Cuanta más fuerza tenga tu personaje más daño hará al golpear con su arma. Tu personaje sumará + 1 punto de daño por cada punto que tengas asignado en fuerza por encima de 10. Al comenzar el juego tu personaje no tiene armas y golpea con sus manos haciendo 1 dado de cuatro puntos de daño, esto quiere decir que tiras un dado de cuatro caras y la puntuación que salga es el daño que hace. Si tu personaje tiene fuerza 11 haría 1D4 (1 dado de cuatro) puntos de daño + 1; con fuerza 12, sería 1d4 + 2 y así sucesivamente hasta llegar a un tope de +4. - Destreza (valor inicial = 10): Cuanto más diestro sea tu personaje más les costará a tus enemigos pegarte. Al empezar el juego tus enemigos deberán sacar una puntuación de 12 o más en un dado de 20 caras para impactarte. Por cada punto de destreza por encima de 10 tus enemigos deberán sacar un punto más para impactarte. Por ejemplo, si tu destreza es 12, tus enemigos deberán sacar un 14 o más. Si tu enemigo saca un 20 te impactará siempre, aunque por algún medio hayas llegado a tal nivel de destreza. - Constitución (valor inicial = 10): Cuanta más constitución tengas más aguantarás los golpes de tus enemigos. Esto se traduce en los puntos de vida de tu personaje. Todos los personajes empiezan con 20 puntos de vida más 2 puntos de vida adicionales por cada punto por encima de 10 en constitución.

Tenemos la función de experiencia:

*def* subir\_experencia(experiencia\_personaje,Vida\_personaje,puntos):

* Se podrá acceder desde el menú del pueblo cuando tu nivel de experiencia sea suficientemente alto como para subir y que se te den nuevas cualidades o se mejoren las que ya tienes

Con todo esto llegamos al pueblo:

*def* pueblo(Vida\_personaje,Constitucion,Donde\_ir,experiencia\_personaje):

* Aquí se le restaurara la vida y podrá elegir cual será tu siguiente aventura

***Nuestro personaje tiene una mochila donde contiene todos sus útiles:***

*def* mochila\_personaje(pocion\_vida,Vida\_personaje,mochila,Utensilio\_combate,Utensilio\_defensa, dano\_ataque, recibir\_dano,Fuerza):

* Aquí antes de cada combate y de elegir una nueva aventura , se le preguntara que utensilios quiere utilizar para su siguiente aventura

***La tienda:***

*def* tienda(monedas\_totales, mochila):

* Aquí podrá comprar objetos siempre y cuando tenga suficientes monedas para hacerlo.
* Cada vez que llegues a un número determinado de puntos de experiencia subirás de nivel y tu personaje se hará más fuerte. Lvl Puntos de Experiencia Efecto 1 250 +1D8 Puntos de vida permanentes 2 500 +1D8 Puntos de vida permanentes 3 1000 +1D8 Puntos de vida permanentes, + 1 punto a elegir para mejorar una de tus características (permanente)

***Aquí se muestran los caminos donde se puede ir a combatir:***

combate\_rata(Vida\_personaje,monedas\_totales,recibir\_dano,dano\_ataque,Fuerza)

* Tu personaje puede visitar el alcantarillado para enfrentarse a ratas gigantes. Estas son sus características: - Cada rata tiene 1D4 puntos de vida - Si te impactan, te harán 1D4 puntos de daño con su mordisco - Debes sacar un 10 o más en 1D20 para impactarla - Cada rata que mates suma 10 puntos de experiencia - Una vez te metas en las alcantarillas todas las ratas irán a atacarte una detrás de otra, la única forma de escapar es huyendo, deberás sacar un 8 o más en 1D20, de lo contrario tendrás que enfrentarte a otra rata más y probar de nuevo. - Tienes un 40% de posibilidades de que tenga 1D4 monedas de oro en sus tripas, que podrás recoger cuando acabes con ella.

cueva\_goblins(Vida\_personaje,experiencia\_personaje,mochila,recibir\_dano,dano\_ataque,Fuerza)

* Algunas cuevas están más llenas que otras y algunos goblins están mejor equipados que otros. Al acudir a la zona de las cuevas tu personaje decidirá aventurarse en una, al entrar verá cuantos goblins hay y como van pertrechados. Si decides huir en este punto solo tienes que sacar un 5 o más en 1D20. Una vez entres, para huir deberás sacar un 10 + 1 por cada goblin que exista en la cueva en 1D20. En una cueva de goblins puede haber entre 1 y 6 habitantes. Existen dos tipos de goblins, los que llevan espada y los que llevan escudo, estas son sus características. Goblin con espada - 1D8 puntos de vida. - 1D8 puntos de daño si te impactan. - Debes sacar un 12 o más en 1D20 para impactar. - Tienes un 40% de posibilidades de que cada goblin tenga 1D6 monedas de oro, que podrás reclamar cuando acabes de limpiar la cueva. - Tienes un 20% de posibilidades de recuperar su espada tras limpiar la cueva. La espada goblin, siempre que esté en una de tus manos, hace 1d6 puntos de daño. - Cada goblin que mates suma 20 puntos de experiencia. Si limpias la cueva entera sumas 2 puntos de experiencia adicionales por cada goblin que hubiera en la cueva. - Cuando termines con todos los goblins de una cueva puedes volver al pueblo sin mayor problema. Goblin con escudo - 1D8 puntos de vida. - 1D6 puntos de daño si te impactan. - Debes sacar un 13 o más en 1D20 para impactar. - Tienes un 40% de posibilidades de que cada goblin tenga 1D6 monedas de oro, que podrás reclamar cuando acabes de limpiar la cueva. - Tienes un 20% de posibilidades de recuperar su escudo tras limpiar la cueva. El escudo goblin, siempre que esté en una de tus manos, suma 1 a la dificultad que tienen los enemigos para golpearte. - Cada goblin que mates suma 20 puntos de experiencia. Si limpias la cueva entera sumas 2 puntos de experiencia adicionales por cada goblin que hubiera en la cueva. - Cuando termines con todos los goblins de una cueva puedes volver al pueblo sin mayor problema.

combate\_ogro(Vida\_personaje, recibir\_dano, dano\_ataque, monedas\_totales, experiencia\_personaje,Fuerza)

* Este terrible monstruo tiene 50 puntos de vida. Para impactar al ogro con tu arma deberás sacar un 16 o más en 1D20 y cada vez que te impacte te hará 1D12 + 2 puntos de daño. Matar al ogro hará que termines la partida victorioso, además de sumar 500 puntos de experiencia y hacerte con su cofre de 200 monedas de oro.

**OPINIÓN:** Este trabajo ha sido lo mas duro que he hecho en estos últimos años , me ha dejado noches despierto a altas horas de la madrugada , he conseguido acumular alrededor de 80 horas de trabajo en ello , pero con esfuerzo he conseguido sacarlo adelante , teniendo en cuenta que he ido solo , sin idea de programar (no sabia ni colocar un pen en el ordenador) , etc… Aparte me ha gustado la experiencia de sentir como es hacer algo que de verdad era un poco más complejo y requería de orden y estructuración . No hay sensación comparable como la que sentí yo al ver que funcionaba el juego , es como marcar un gol en el ultimo minuto se podría decir , simplemente impresionante y muy satisfactorio.

**COMPLEJIDADES:** En referencia ha esto , lo primero que encontré fue mi falta de experiencia tan grande hacía que esto se me hiciese un mundo añadiéndole el dato de que soy muy poco ordenado , el resultado es igual a desastre.

Por otro lado los INFINITOS FALLOS imposibles de arreglar , y algo aun mejor LAS VARIABLES QUE NO CAMBIABAN DE VALOR bueno bueno… eso fue todo un desafío , aparte creo que como no he tenido que cooperar con nadie , eso ha sido por un lado un punto a mi favor , pero por otro un tremendo error ya que me comía todos los marrones solo y sin ninguna ayuda esto hacía que tardase más en arreglar los errores.

***POR ULTIMO:***

* ***Le comento David que he estado muy contento con usted como profesor y ha sido muy amable con nosotros , creo que hablo en boca de toda la clase cuando le digo que ha sido uno de las profesores que mejor nos ha tratado , muchas gracias.***

***Diego Pareja Serrano***