

Anteproyecto. Juego de roll y combate.

Descripción del programa:

Un jugador va a tener una colección de monstruos ilimitada. Cada vez que se gane alguna batalla el jugador gana experiencia y cuando llegue a un cap de experiencia aumenta el nivel.

Por cada nivel que se suba, para subir al siguiente se necesita el doble de experiencia.

Para crear un Monstruo se escogerá el nombre, la clase y la raza.

En función de cada raza, se tendrá una serie de atributos básicos.

Todos los monstruos tienen un ataque básico que generará el daño de su ataque básico físico sin ningún plus.

El sistema de experiencia de cada monstruo es idéntico al del jugador.

Dependiendo de la clase del monstruo, tendrá una serie de ataques específicos que usarán de daño base los atributos por defecto.

Cada clase puede aumentar o disminuir algún atributo básico además de poder añadir nuevos atributos.

Clases:

- Jugador
- Colección de monstruos
- Monstruo(clase padre)
 - Mago(hija)
 - Guerrero(hija)
 - Sacerdote(hija)
- Raza (Enum)

Interfaces:

- Hechicerable → mago
- Sanable → sacerdote
- Luchable → guerrero

Definiciones:

-Jugador:

Campos: Id, Alias, experiencia, nivel, f.nacimiento, colección

Comportamiento: modificar alias, aumentar experiencia, aumentar nivel

-Colección de monstruos:

Campos: ArrayList de monstruos

Comportamiento: añadir monstruo, eliminar monstruo, buscar un monstruo

-Monstruo

Campos: nombre, f.nacimiento , raza, nivel, experiencia, saludActual, salud máxima, ataque básico, poder de habilidad, armadura, resistencia mágica, probabilidad de crítico, probabilidad de esquivar.

Comportamiento: ataque básico, huida, aumentarSaludActual, disminuirSaludActual, aumentar experiencia, aumentar nivel.

-Mago

Campos: maná=200 regeneración de mana= 10% por turno

Comportamiento: implementa Hechizable.

-Guerrero

Campos: ira= 100 regeneración de ira = 4% por turno

Comportamiento: implementa Luchable

-Sacerdote

Campos: fé = 150 regeneración de fé = 15 % por turno

Comportamiento: implementa saneable.

-Enumeracion Raza:

Facción de oscuridad:

-Orco (salud 1200, at.B 150, pH 80, armadura 20, rM 20, pC 12%, pE 5%)

-No Muerto (salud 900, at.B 100, pH 140, armadura 10, rM 40, pC 3%, pE 10%)

-Demonio(salud 1100, at.B 130, pH 90, armadura 40, rM 30, pC 15%, pE 15%)

Facción de la luz:

-Humano(salud 1000, at.B 120, pH 120, armadura 30, rM 30, pC 12%, pE 9%)

-Elfo(salud 900, at.B 120, pH 100, armadura 20, rM 30, pC 10%, pE 17%)

-Enano(salud 1300, at.B 140, pH 60, armadura 40, rM 10, pC 14%, pE 3%)

-Interfaces:

-Hechicereable:

bolaDeFuego(), escudoDeEscarcha(), meditación(), lluviaDeMeteóros()

-Sanable:

energiaDivina(), curaciónAncestral(), escudoDivino(), curaciónAbsoluta

-Luchable:

Rajar(), Ejecutar(), Protección(), filoTormenta()

Descripción de atributos de combate:

- saludActual: salud en un momento determinado.

- salud máxima: salud máxima que puede alcanzar el personaje (aumenta por nivel)

- ataque básico: daño básico de ataque físico (aumenta por nivel)

- poder de habilidad: daño básico de ataque mágico (aumenta por nivel)

- armadura: daño ignorado de ataque físico (aumenta por nivel)

- resistencia mágica: daño ignorado de ataque mágico (aumenta por nivel)

- probabilidad de crítico: probabilidad de aumentar el ataque básico en un turno un 250%

- probabilidad de esquivar: probabilidad de evitar un ataque.

-maná: los hechizos cuestan maná, si no hay maná suficiente no se puede hacer un hechizo.

-ira: aumenta el daño básico físico el porcentaje correspondiente a su ira para el ataque que se realice.

-fé: los hechizos de curación consumen fé y los hechizos ofensivos aumentan el daño básico mágico en función a la fé que tengan.

