

“MANUAL TÉCNICO”

El programa previamente creado ha sido realizado con una serie de pasos utilizados en la Programación Orientada a Objetos (POO), dicho tipo de programación sugiere que todo es un objeto.

Este tipo de programación presenta una serie de características peculiares, siendo algunas que caben resaltar:

- Herencia
- Polimorfismo
- Encapsulamiento de Datos

La POO ayuda a una comprensión diferente de la programación, se sale de la programación secuencial y adopta un estilo diferente y más atractivo.

Dando ya una noción de lo que es la POO, se procederá a explicar la estructura del programa denominado “BATALLÓN FINAL”. El programa trató de realizar utilizando la POO, teniendo en cuenta dichos conceptos y característica que lo distinguen.

El programa se estructuró de una manera separada, es decir, se usaron clases que se fueran requiriendo. Dichas clases fueron:

- Clase Principal
- Clase Menú
- Clase datos Juego
- Clase Jugador
- Clase Escenarios
- Clase Vehículos
- Clase Opción Escenario
- Clase Escenario Grande
- Clase Escenario Pequeño
- Clase Escenario Mediano
- Clase Opción Arma
- Clase Arma
- Clase Opción Vehículo
- Clase Tienda

Estas clases constituyeron la estructuración del programa. Además de esto, cada clase posee una serie de métodos los cuales funcionan entre sí. Además de eso se relacionaron las clases mediante la utilización de objetos, pilar primario en la POO.

Para dar a entender de la mejor manera, se proseguirá a dar una breve explicación de las clases más importantes adjuntando consigo algoritmos utilizados en cada una:

“ALGORITMOS”

Clase Principal

Inicio Clase

Declarar juego como objeto de la clase Menu

juego.nombreJugador

juego.iniciarVehiculos

juego.metodoIniciodelJuego

fin de la clase

Clase Menu

Inicio clase

Declarar vehiculos como objeto de la clase OpcionVehiculo

Declarar armas como objeto de la clase tiendaJuego

Declarar escenarios como objeto de la clase OpcionEscenario

Declarar inicioJuego como objeto de la clase datosJuego

Declarar ataque como objeto de la clase Ataque

Metodo para generar un menu

metodo opcionesMenu

uso de objetos

opcion1 usar metodo crearArma con objeto armas

opcion2 usar metodo crearEscenario con objeto escenarios

opcion3 usar metodo inicioJuego con objeto datosJuego

opcion4 usar metodo listadoVehiculos con objeto vehiculos

opcion5 usar metodo listadoArmas con objeto armas

opcion6 usar metodo iniciarTienda con objeto armas

opción 7 terminar el programa

fin de la clase

Clase datosJuego

Inicio clase

Declarar vehiculos como objeto de la clase OpcionVehiculo

Declarar armas como objeto de la clase tiendaJuego

Declarar escenarios como objeto de la clase OpcionEscenario

Declarar ataque como objeto de la clase Ataque

Metodo iniciarJuego

Metodo seleccionarEscenario para el juego

Metodo mostrarlistado de escenarios

Metodo movimientos en el escenario

Fin de la clase

Clase Jugador

Inicio Clase

Variable nombre

Metodo ingresar nombre del jugador

Fin clase

Clase OpcionEscenarios

Declarar escenarioPequeño como objeto de la clase Escenario Pequeño

Declarar escenarioMediano como objeto de la clase Escenario Mediano

Declarar escenarioGrande como objeto de la clase Escenario Grande

Metodo opción tamaño de escenarios
Metodo elegir escenario
Metodo crearEscenario
Metodo generarEscenario
Metodo desea volver a crear un escenario

Fin clase

Clase Vehiculos

Inicio Clase

Variable tipo,nombre,ataque,defensa, armaIncorporada

Metodo ingresarVehiculo
Metodo ingresarArma
Metodo listadoVehiculos

Fin clase

Clase Ataque

Variable ataque,defensa,vida

Metodo inicio de ataque
Metdo selección de Vehiculo
Metdo iniciarAtaque
Metodo calculoAtaque
Metodo ataqueEnemigo

Fin clase

Clase Arma

Inicio clase

Variables nombre, tipoArma, ataque, punteria

Metodo menuArmas
Metodo seleccionarTipo de arma
Metodo seleccionar arma por tipo
Metodo guardarArma
Metodo mostrarArma

Fin clase

Clase Tienda

Inicio Clase

Variables kitMayor, kitMenor, armas, objetoRestaurador

Metodos menuTienda
Metodos seleccionarObjeto
Metodos listadoArmas
Metodos compraKit

Fin clase

“SE ANEXA EL DIAGRAMA DE CLASES”

