Secret Con+inen+ RPG - Informe Técnico

# 1. Nombre del Proyecto

Secret Con+inen+ RPG

# 2. Objetivo General

Desarrollar un videojuego de rol por consola en C++ que permita al jugador explorar un mapa, interactuar con ciudades, enfrentarse a jefes, y participar en minijuegos, todo dentro de una experiencia estructurada y funcional en texto.

# 3. Descripción del Juego

Secret Con+inen+ es un RPG en consola que simula una aventura por un mundo dividido en un mapa de 7x7. El jugador puede moverse libremente por el mapa, interactuar con distintos elementos como ciudades, jefes y minijuegos. El objetivo del jugador es avanzar por el mapa, ganar experiencia enfrentando jefes, y aprovechar los beneficios de las ciudades y minijuegos para fortalecerse antes de continuar.

# 4. Mecánica Principal del Juego

- El jugador inicia en una posición fija del mapa.  
- Se puede mover con las teclas W, A, S, D.  
- En el mapa hay casillas especiales: 'E' (ciudades), 'J' (jefes), 'T' (minijuegos), 'X' (obstáculos).  
- Las ciudades permiten al jugador curarse a cambio de monedas.  
- Los minijuegos otorgan monedas y experiencia si se ganan.  
- Los jefes aparecen en posiciones fijas y solo desaparecen del mapa si son vencidos.  
- El jugador puede guardar y cargar su progreso.

# 5. Estructuras de Control Aplicadas

- if-else: utilizado para decisiones dentro del juego, como verificar condiciones de curación o victoria.  
- while y do-while: usados para mantener los ciclos del juego, menús y validaciones.  
- switch-case: empleados en la lógica del menú principal y durante los combates.  
- for: recorrido de matrices y ciclos de intentos en minijuegos.  
- Arreglos: utilizados para representar el mapa y sus contenidos.  
- Struct: se usó para modelar al jugador y sus atributos como salud, monedas, posición, nivel, etc.

-Manejo de archivos: Para guardar y cargar partida se ocupó el manejo de archivos.

# 6. Librerías utilizadas

- <iostream>: Entrada y salida estándar.  
- <cstdlib>: Para generación de números aleatorios.  
- <ctime>: Para inicializar la semilla de rand ().  
- <string>: Manejo de cadenas.  
- <fstream>: Guardado y carga desde archivo.

# 7. Consideraciones Técnicas

- El mapa se guarda junto con los datos del jugador, para que su progreso visual también se conserve.  
- Las ciudades y minijuegos son permanentes; el jugador puede volver a visitarlos las veces que quiera.  
- Los jefes solo desaparecen del mapa si han sido derrotados.  
- El menú principal incluye opción para iniciar nueva partida, cargar juego o salir.  
- Se implementó un sistema de guardado en archivo de texto que conserva el estado completo del jugador.

Mockup del juego

Imagen de la pantalla de un video juego

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.