

---

PROFESOR: PETER JONATHAN MONTALVO GARCIA

→  
Presentamos  
**JUEGOPOKE**

Realizado por:

Acevedo Valer Milagros Soledad

Bernal Belisario Brigitte

Condori Mamani Nardy Liz

Quispe Baldeon Melissa

---

# Índice de CONTENIDOS



---

**01.Comprensión y adaptación  
del juego**

---

---

**02.Desarrollo de Interfaz  
gráfica**

---

---

**03.Dinámica de votación**

---

---

**04.Base de datos**

---

---

**05. Simulación multiusers**

---



01

# Comprensión y adaptación del juego

Creamos juegoPoke para hacerlo más dinámico

# Comprensión y adaptación del juego

**Añadimos un logueo  
rápido de usuario**

Para registrarlo en la BD



Pokemon

**Login / Registro**

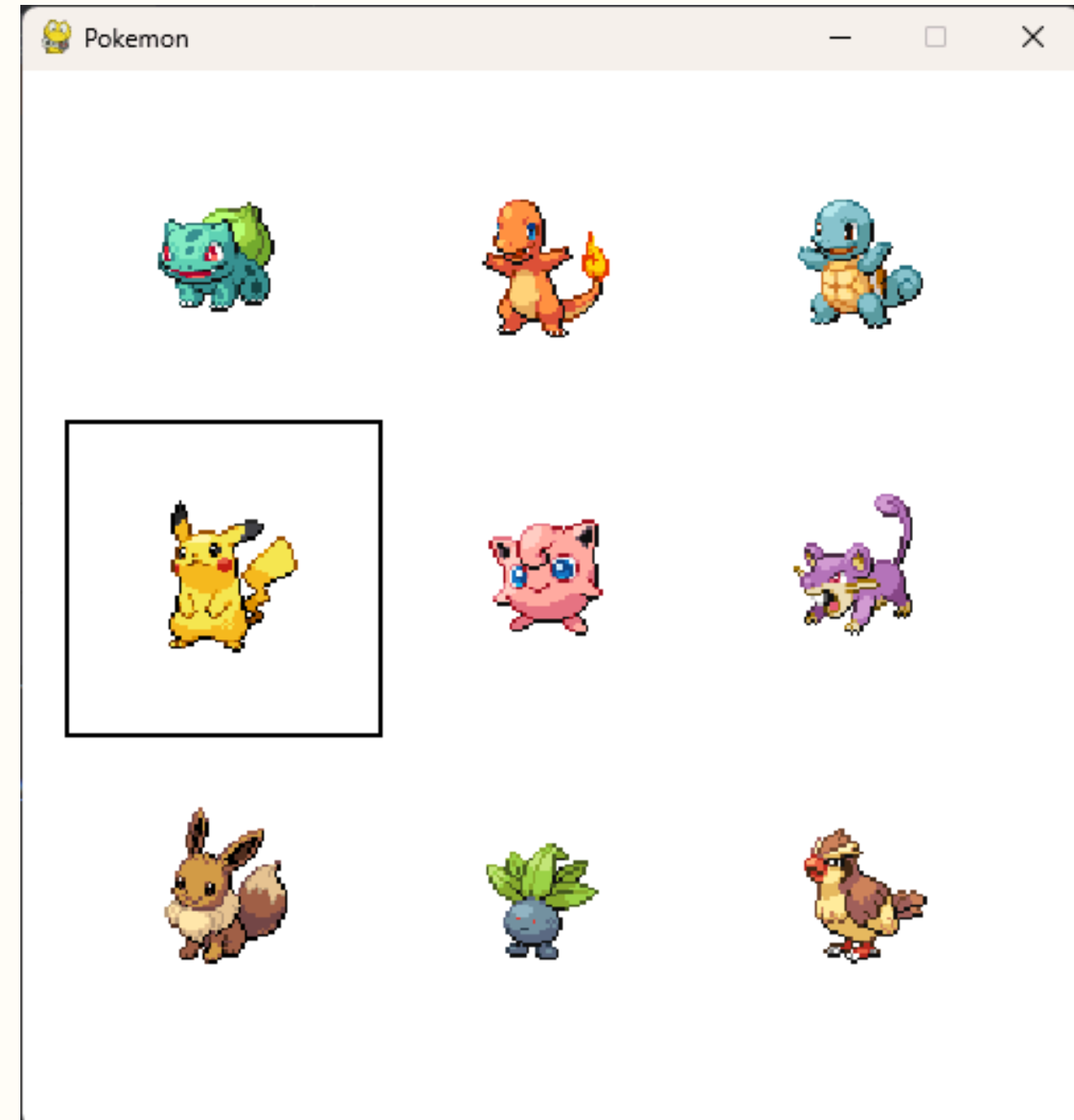
**Usuario:**

**Empezar**

# Comprensión y adaptación del juego

Entre las modificaciones se encuentran:

**La elección entre varios pokemones para luchar juntos**



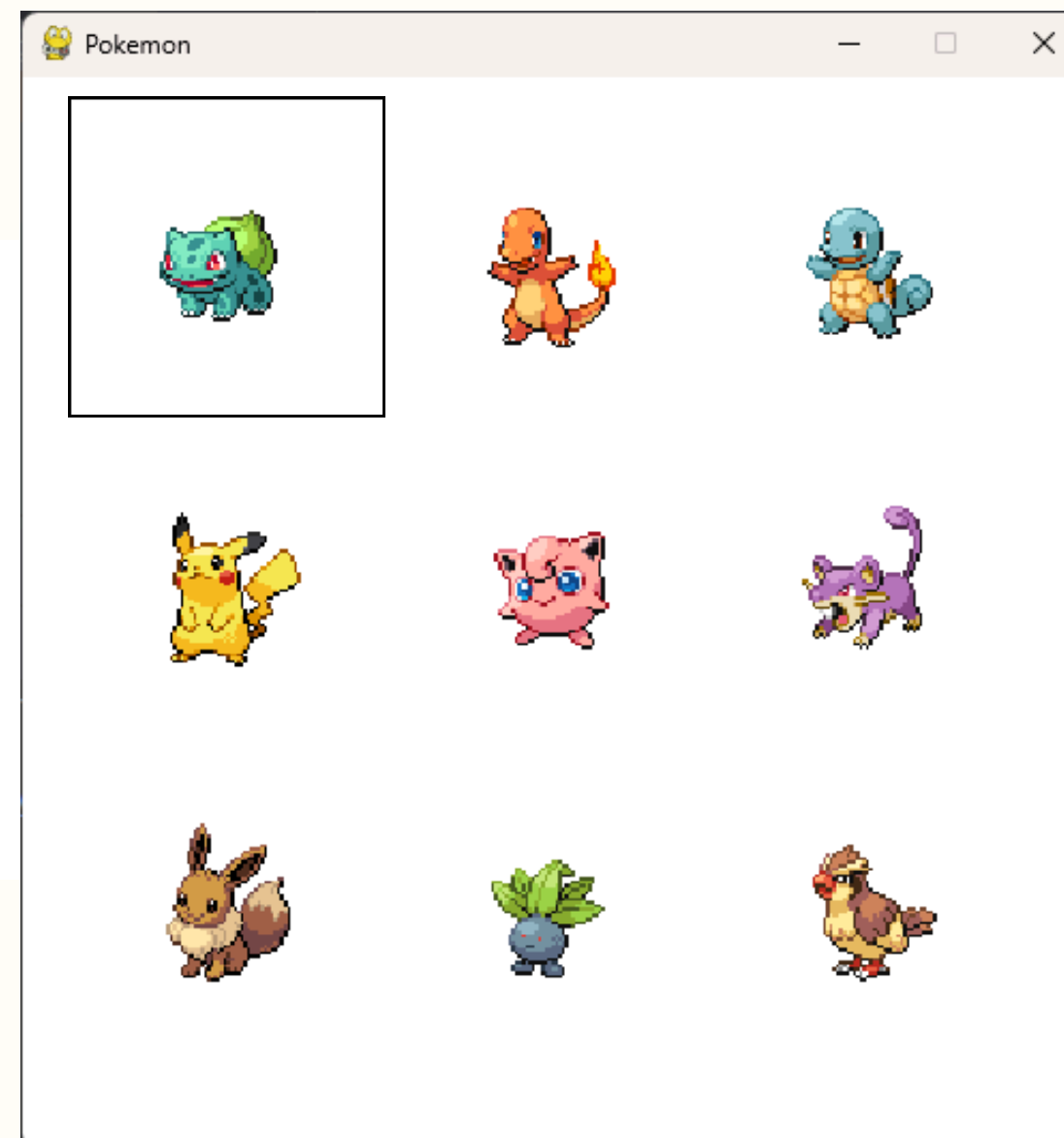
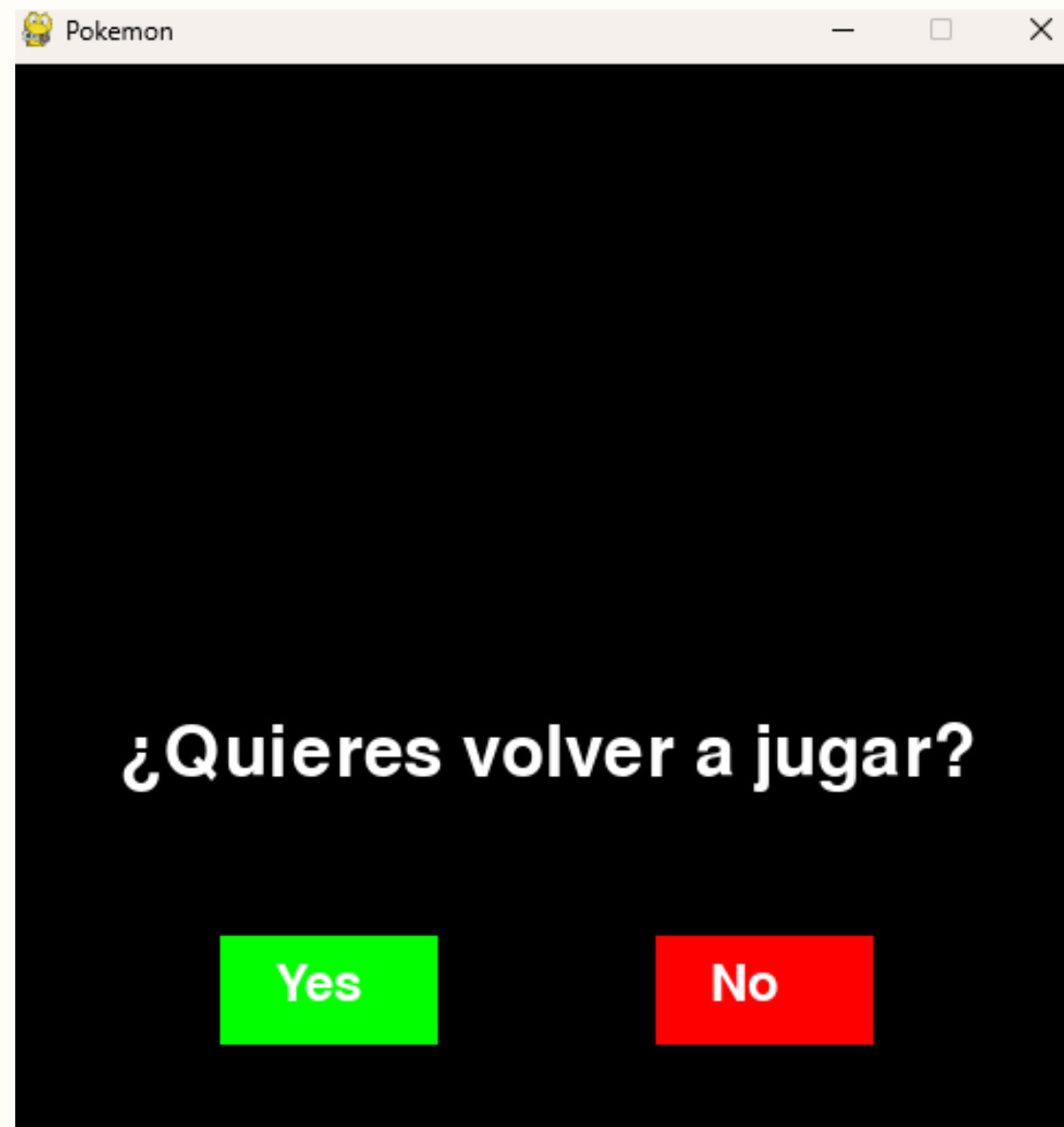
# Comprensión y adaptación del juego

En JuegoPoke la temática se centra en enfrentamientos entre Pokemones. Un Pokémon se enfrenta a un Pokémon enemigo con el objetivo de derrotarlo utilizando sus habilidades. La clave está en usar estratégicamente las habilidades escogidas para superar al oponente. El desafío consiste en determinar quién es el ganador a través de tácticas bien pensadas y movimientos precisos



# Comprensión y adaptación del juego

Asímismo, se da por opción seguir jugando o retirarse



# Comprensión y adaptación del juego

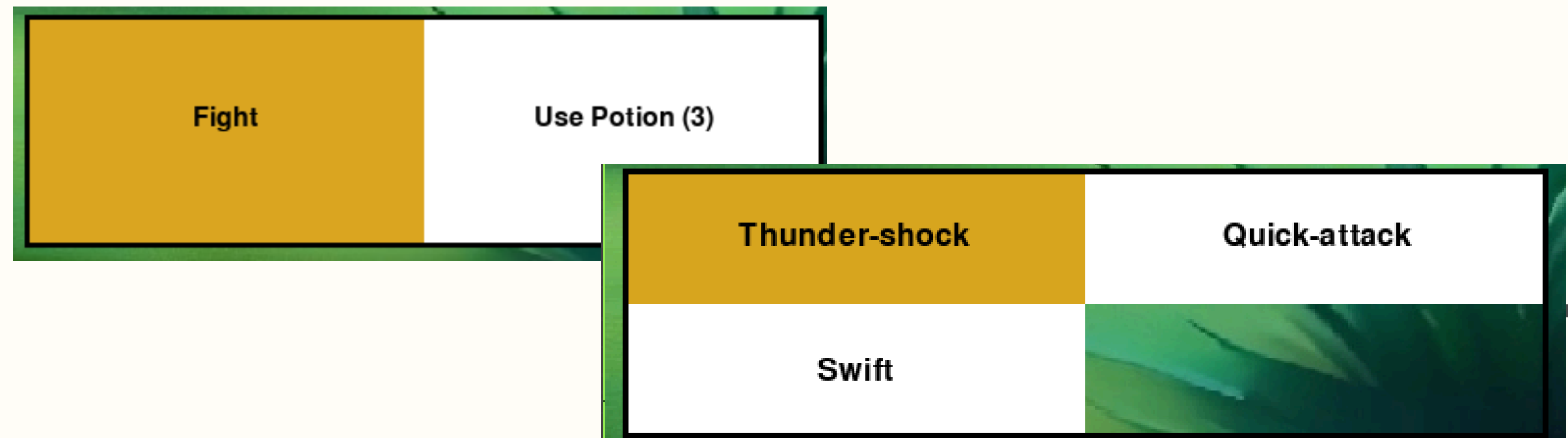
Así como los niveles de los pokemones



e insertando habilidades como fight(defensa) y usar pociones(cura).

En Fight tenemos:

- Thunder shock
- Quick-Attack
- swift

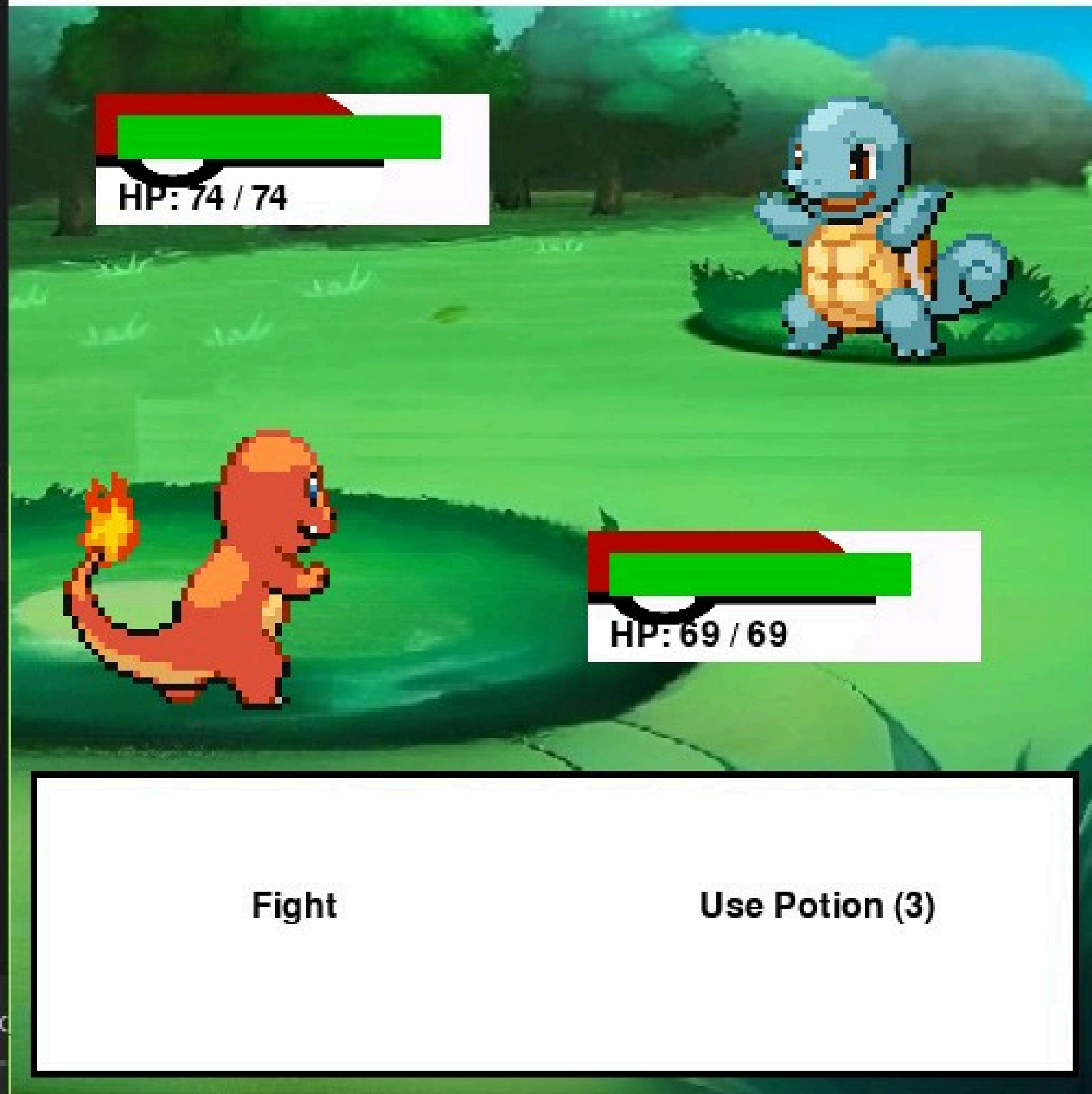






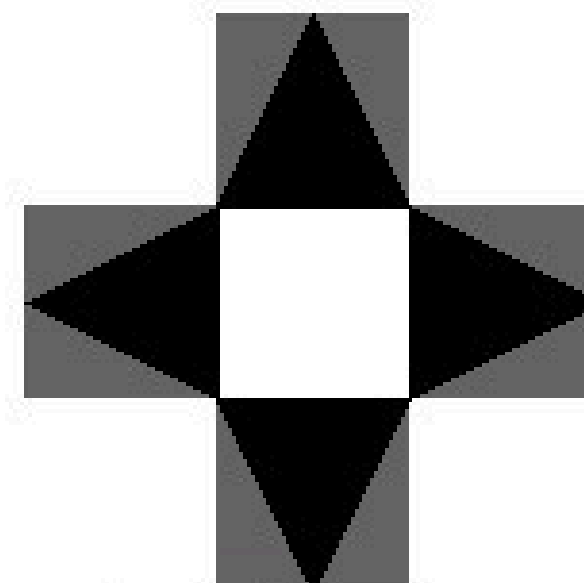
02

# Desarrollo de Interfaces



Fight

Use Potion (3)





# INTERFAZ 1



## BOTONES

La anterior imagen muestra los botones que los usuarios registrados pueden acceder para interactuar con la interfaz

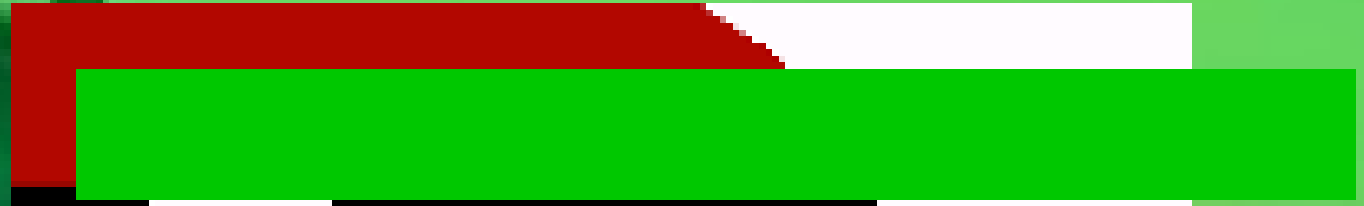


## OPCIONES

Implementa los botones y los vincula a las acciones del juego.



HP: 145 / 145



HP: 65 / 65



# INTERFAZ 2

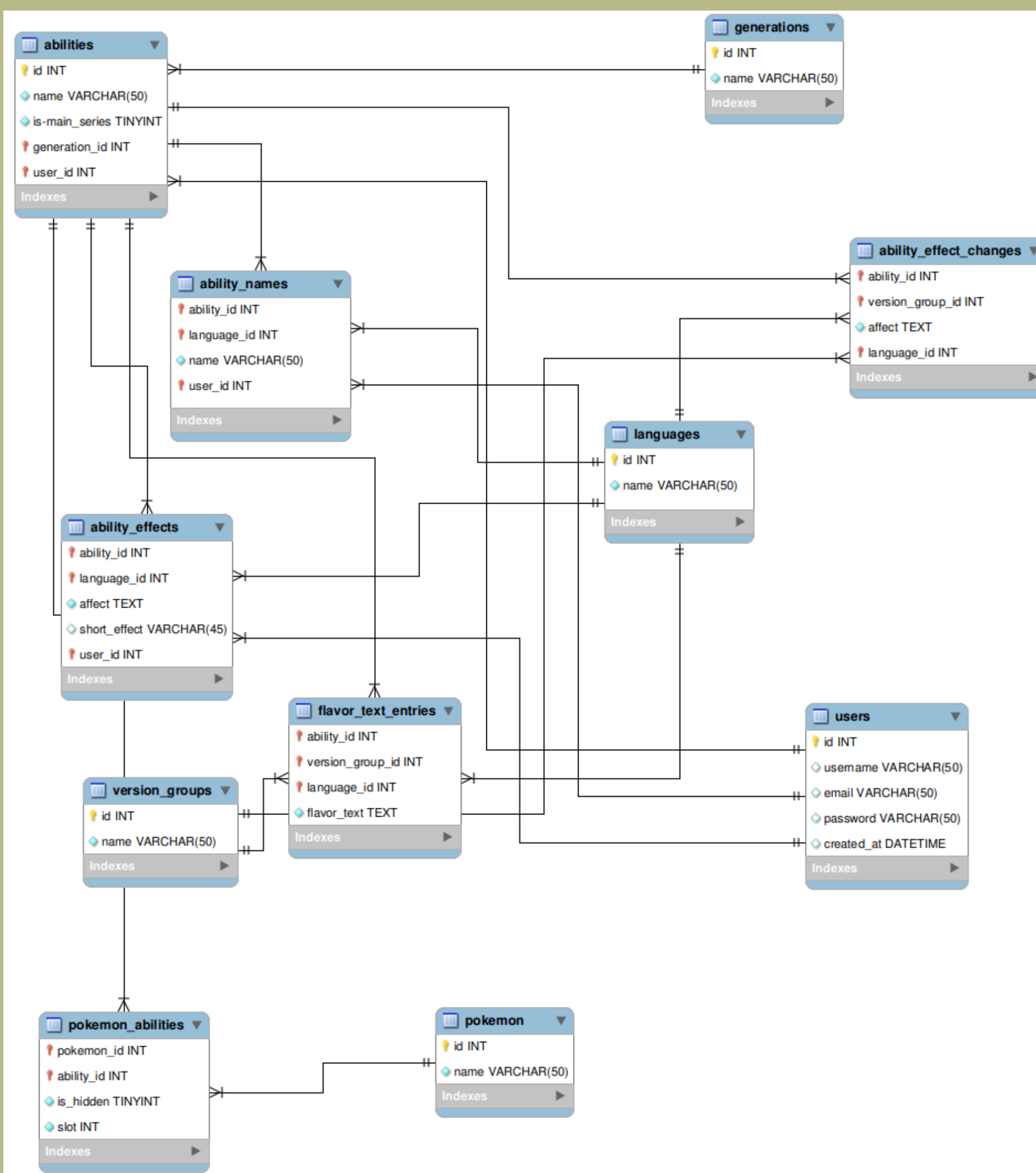


**La anterior Interfaz es la interfaz 2 que solo muestra el progreso del juego, sin botones ni opción de juego.**



04

# DISEÑO DE DATABASE



BD_proyect		368.0 KiB
abilities		64.0 KiB
ability_effects		48.0 KiB
ability_effec...		48.0 KiB
ability_names		48.0 KiB
flavor_text_e...		48.0 KiB
generations		16.0 KiB
languages		16.0 KiB
pokemon		16.0 KiB
pokemon_a...		32.0 KiB
users		16.0 KiB
version_grou...		16.0 KiB

Por el método ingeniería a la reverse hemos creado las tablas sql para implementar nuestra database.

# CONCLUSIÓN

## Progreso:

En nuestro proyecto actual, hemos logrado los siguientes avances:

1. Interfaz Primaria y Secundaria: Hemos desarrollado tanto la interfaz primaria como la secundaria.
2. Base de Datos: La base de datos está creada y estamos en proceso de sincronizar la tabla de votaciones.

## Problemas y Soluciones:

Interfaz Inicial: Tuvimos dificultades al generar la primera interfaz debido a un vínculo incorrecto de Pygame. Detectamos y eliminamos este vínculo para resolver el problema.

Código de Habilidades: Dado que trabajar con las habilidades originales de los 9 Pokémon llevaría mucho tiempo, transferimos estas habilidades a un formato JSON para su fácil manejo.





Muchas  
**GRACIAS**

[www.unsitiogenial.es](http://www.unsitiogenial.es)

