
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

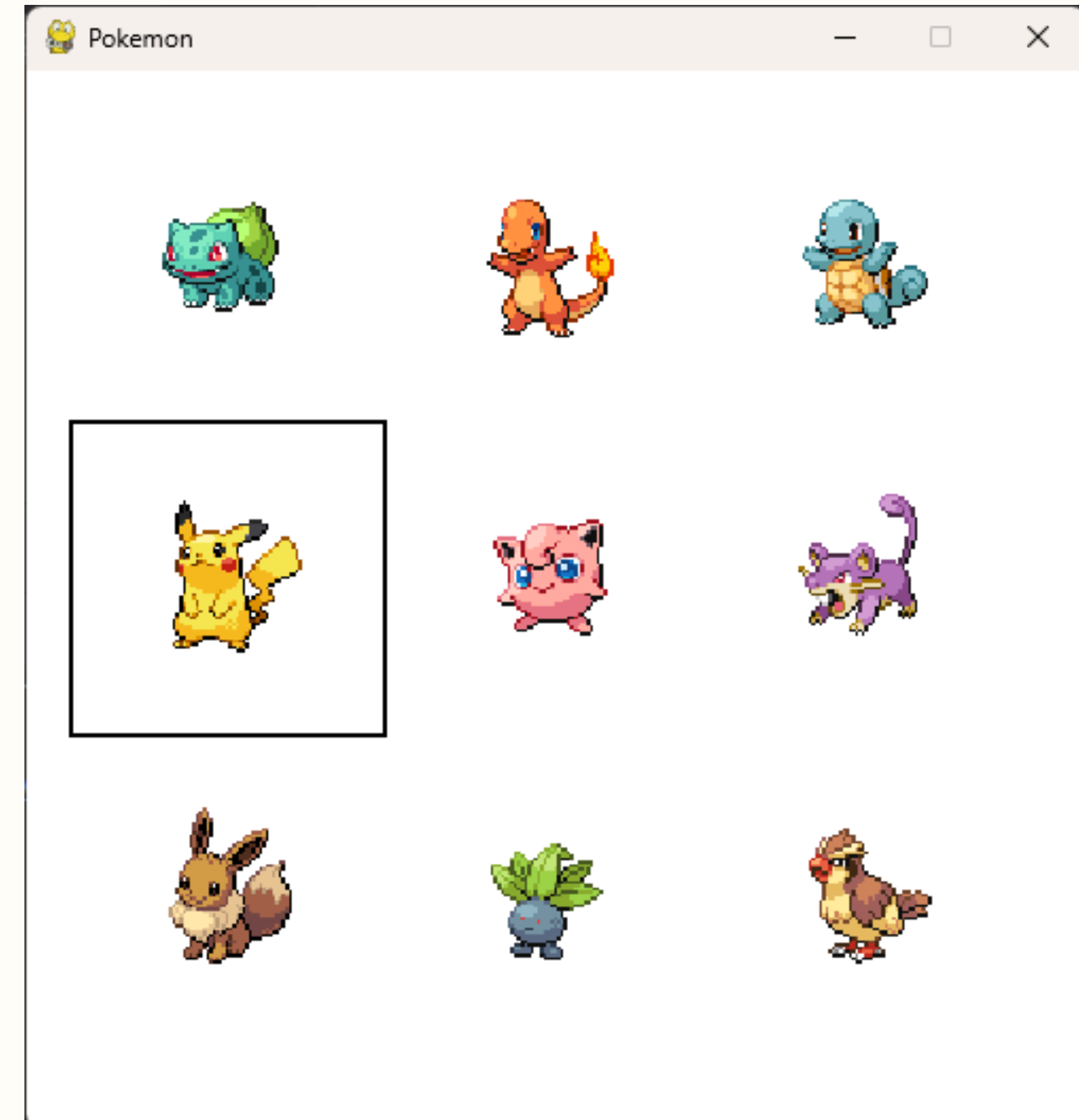
Usuario:

Empezar

Comprensión y adaptación del juego

Entre las modificaciones se encuentran:

La elección entre varios pokemones para luchar juntos



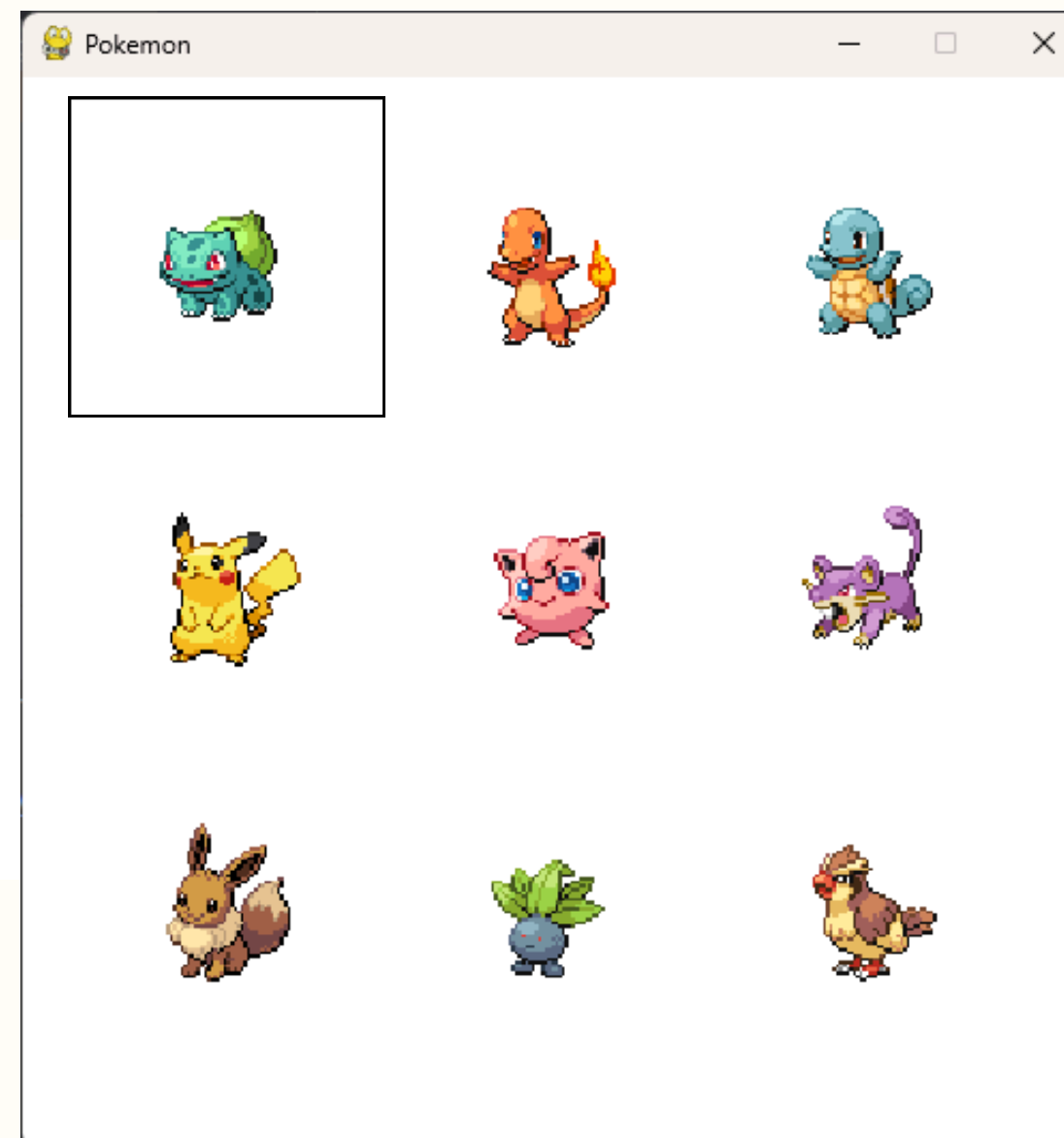
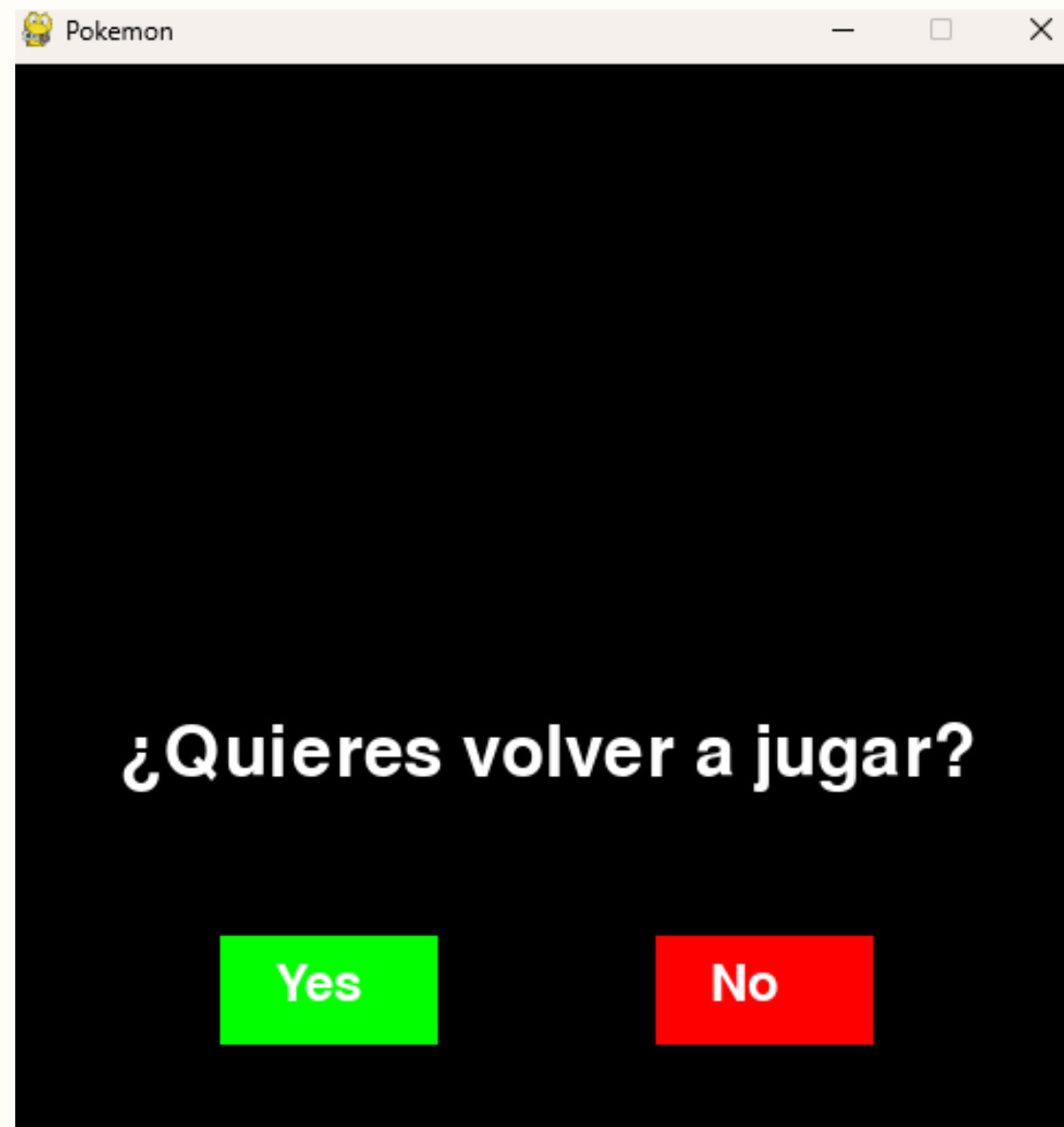
Comprensión y adaptación del juego

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

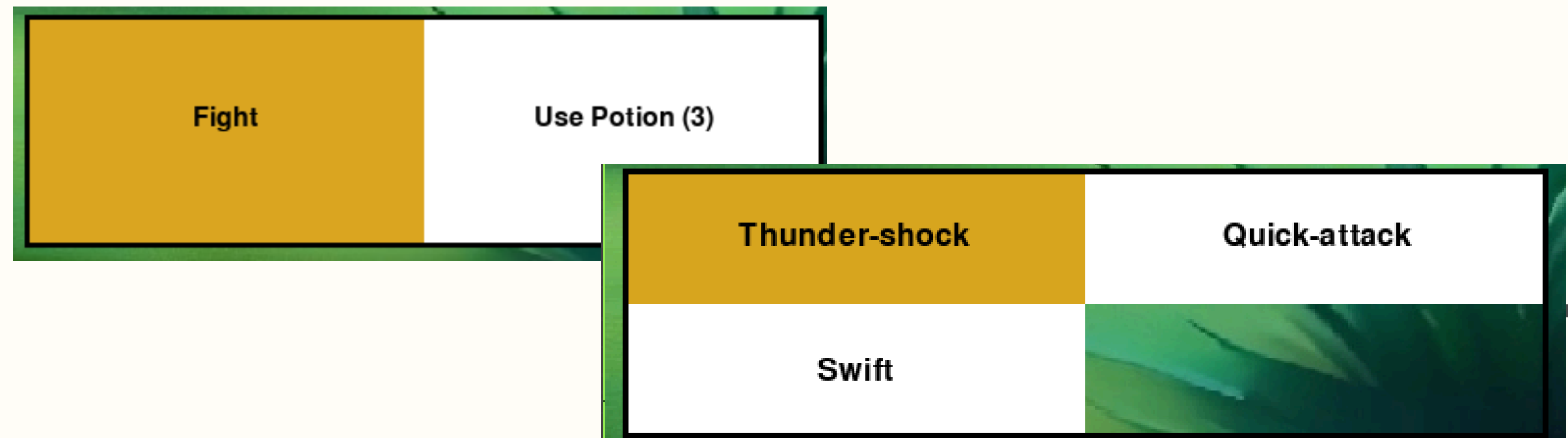
Así como los niveles de los pokemones



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.





INTERFAZ 2

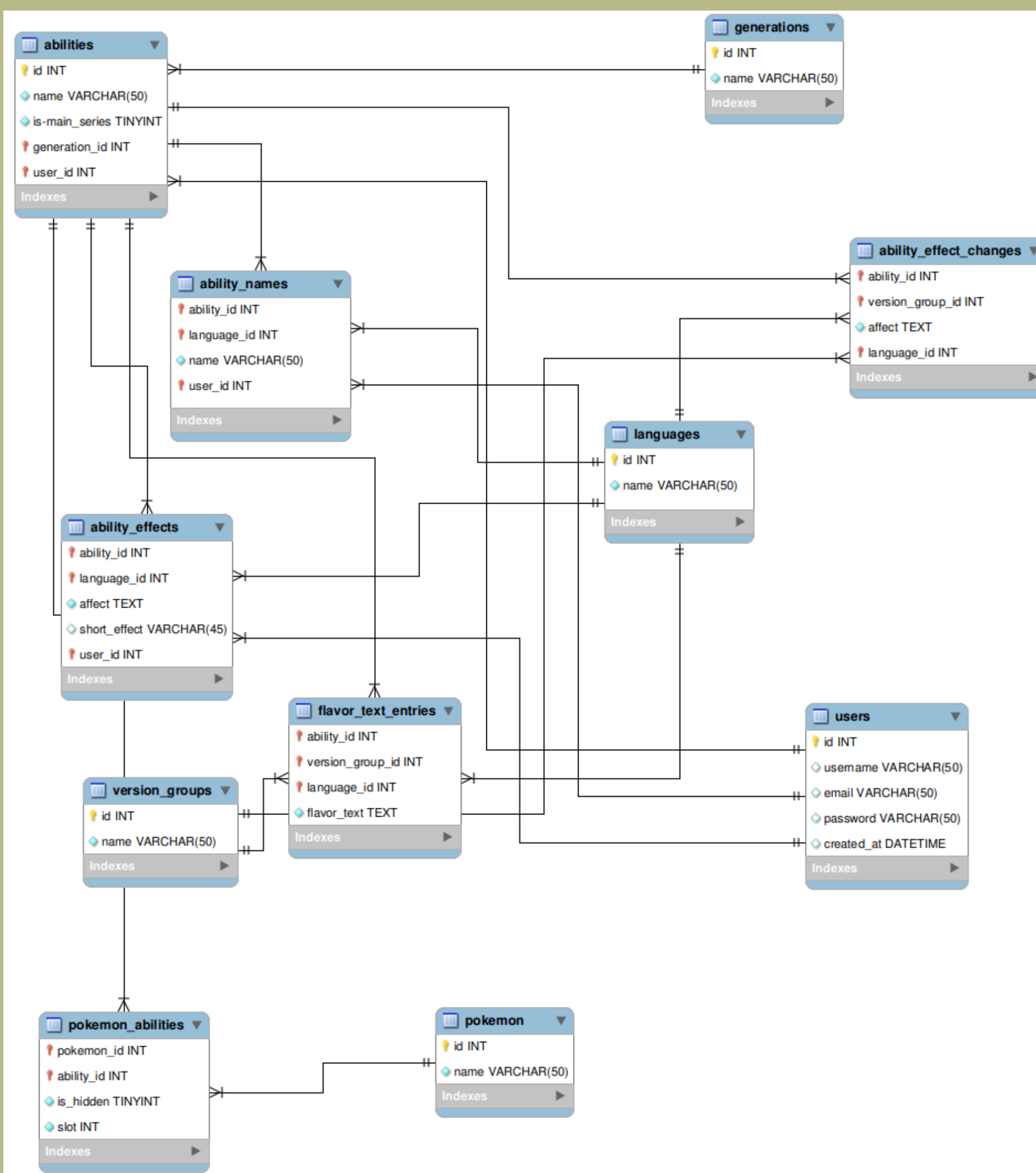


La anterior Interfaz es la VENTANA 2 que solo muestra el progreso del juego, sin botones ni opción de juego.



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.

➔ CONCLUSIONES ➔

En el proyecto actual hemos elaborado la interfaz secundaria, la database y estamos en proceso de crear los botones adicionales, adicionalmente; hemos presentado dificultad para generar la 1era interfaz



Muchas
GRACIAS

www.unsitiogenial.es

