

Informe de la Semana – CCOMP 2 – 1 / 2023 - I

Docente: Manuel Eduardo Loaiza Fernández

Integrantes del Grupo:

- Gabriel Alejandro Baca Flores

- Nicolas Ignacio Quintanilla Escalona

En la semana 1, se realizó el siguiente avance respecto al juego de Pokemon en C++, siguiendo con nuestro cronograma, implementando la Pokedex, y el hacer los sprites a base de caracteres ASCII, usando un conversor de .png a ASCII art.

Posteriormente se añadió el sistema de la Pokedex, el cual se encuentra en una fase temprana, pero el cuál ya nos permite entrar a seleccionar un tipo de Pokemon, ver su vida y características, además de una vista en ASCII Art.

Contamos con un main principal para todo el juego, además de el uso de nuestras propias librerías como serían Pokemon.h y Sprites.h:

.vs	26/05/2023 07:38	Carpeta de archivos	
CppProperties	26/05/2023 07:35	JSON File	1 KB
MAIN PRINCIPAL.cpp	26/05/2023 07:35	C++ Source	1 KB
Pokemon.cpp	26/05/2023 07:35	C++ Source	2 KB
Pokemon.h	26/05/2023 07:35	C/C++ Header	4 KB
Sprites.h	26/05/2023 07:35	C/C++ Header	16 KB

Además de tener las clases con sus asignaciones con variables públicas y privadas:

```
class Pokemon
{
private:
    int Stats[6];
    int Nivel, nPokedex;
    std::string Sprite,Tipo,Nombre, Ataque1, Ataque2, Ataque3, Ataque4;

public:
    // CONSTRUCTOR
    Pokemon()
    {
        Nivel = 0;
        nPokedex = 0;
        Sprite = " ";
        Tipo = " ";
        Nombre = " ";
        Stats[0] = 0; //HP
        Stats[1] = 0; //ATK
        Stats[2] = 0; //DEF
        Stats[3] = 0; //SP.ATK
        Stats[4] = 0; //SP.DEF
        Stats[5] = 0; //VEL
        Ataque1 = " ";
        Ataque2 = " ";
        Ataque3 = " ";
        Ataque4 = " ";
    }

    // SETTERS Y GETTERS
    int getNivel()
    {
        return Nivel;
    }

    void setNivel(int nivel)
    {
        Nivel = nivel;
    }

    int getnPokedex()
    {
        return nPokedex;
    }
}
```