



PROYECTO 2 MODELADO Y
PROGRAMACION

IMPLEMENTACIÓN DE UN TAMAGOTCHI (UNA VERSIÓN BETA)

INTEGRANTES DEL EQUIPO

- RIVERA ZAVALA JAVIER ALEJANDRO
- SANMARTIN MACIAS JUAN DANIEL
- LOPEZ DIEGO GABRIELA

PROBLEMÁTICA

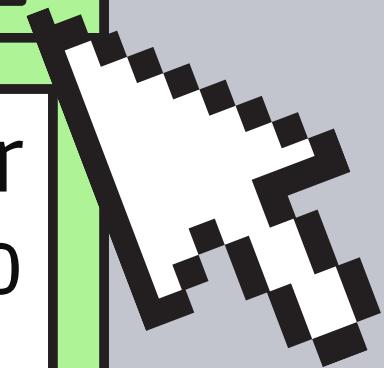


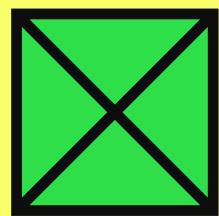
Quierems
jugarm?

Cheems gamer es experto en videojuegos por lo que se ha aburrido y busca otro tipo de juego más dinámico y sencillo de manejar.

Cuidar una **MASCOTA VIRTUAL** parece llamarle la atención!!

Así que le explicaremos cómo funciona y qué debe tomar en cuenta ^-^





¿EN QUE CONSISTE EL JUEGO?

Debes cuidar a tu mascota virtual para que tenga una vida plena y no le haga falta nada

¿CÓMO?

Hay que

- Alimentarlo
- Jugar con él
- bañarlo
- Dejarlo tomar una siesta

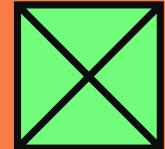
Ademas también podrás

- Comprar en la tienda (Mas minijuegos o apariencias)
- Preguntarle por su estado de animo actual
- Cambiar su apariencia

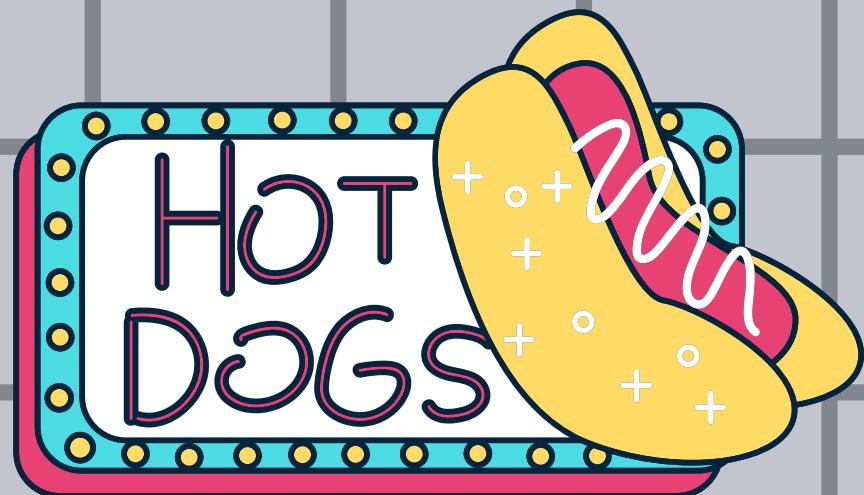


TU
TAMAGOTCHI





ALIMENTAR A TU MASCOTA



NOTA: Cada hot dog loco que hagas tendrás que pagarla con monedas

Si has elegido alimentar a tu tamagotchi



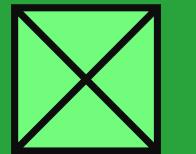
En esta sección del juego podrás elegir deliciosos Hot Dog locos ya predeterminados en el sistema y añadir los ingredientes que tanto deseas.

Hot Dog Loco a escoger

- Hot Dog con salchicha de arrachera, salami o de chorizo.

INGREDIENTES

- Pan
- Jitomate
- Mostaza
- Lechuga
- Papas crujientes
- Cebolla
- Mayonesa
- Catsup
- Salsa picante
- Chile picado



JUGAR CON TU MASCOTA

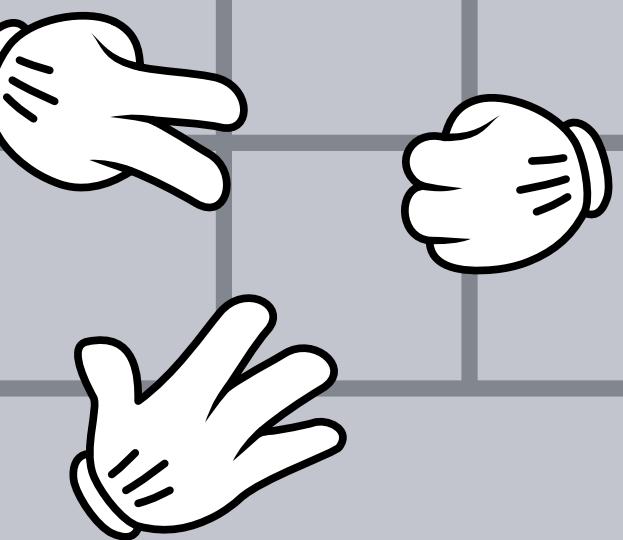
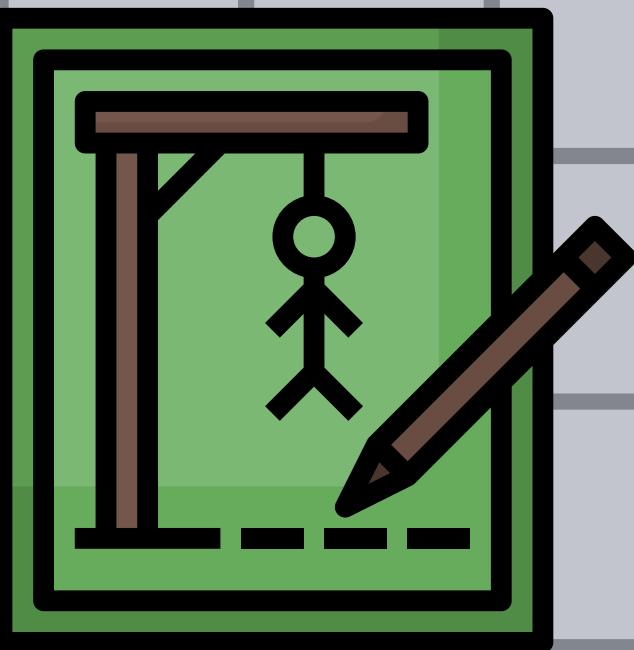


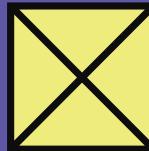
Si has elegido jugar con tu tamagotchi

Aquí podrás tener dos opciones de juego por defecto

- Piedra, papel o tijeras
- Ahorcado

NOTA: Cada juego te permitirá ganar monedas en caso de que ganes la partida . En caso contrario, perderás monedas y si quedas empate no sucede nada.





COMPRAR EN TIENDA



Si has elegido comprar en la tienda

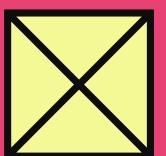
Aquí podrás comprar otro miniJuego más:

- El juego del Gato

O comprar otra apariencia:

- Conejo Lunar

NOTA: Puedes hacerlo si y solo si tienes monedas suficientes para comprar



CAMBIAR APARIENCIA

Si has elegido cambiar de
apariencia

De igual forma, podrás tener
dos opciones por defecto

- Rana
- Gato

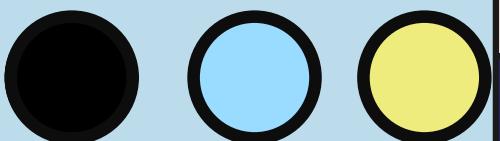


Untitled -TextEdit



File Edit View Help

TU TAMAGOTCHI CAMBIA DE ESTADO DE ANIMO



Cada que realices una de las acciones pasadas tu mascota puede cambiar de un estado de animo a otro

Los cuales son

- Feliz
- Hambriento
- Cansado
- Durmiendo
- Aburrido
- Sucio
- Muerto





**RECUERDA
CONSIDERAR LO
SIGUIENTE**

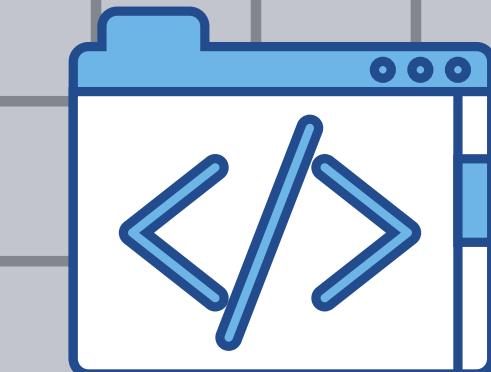
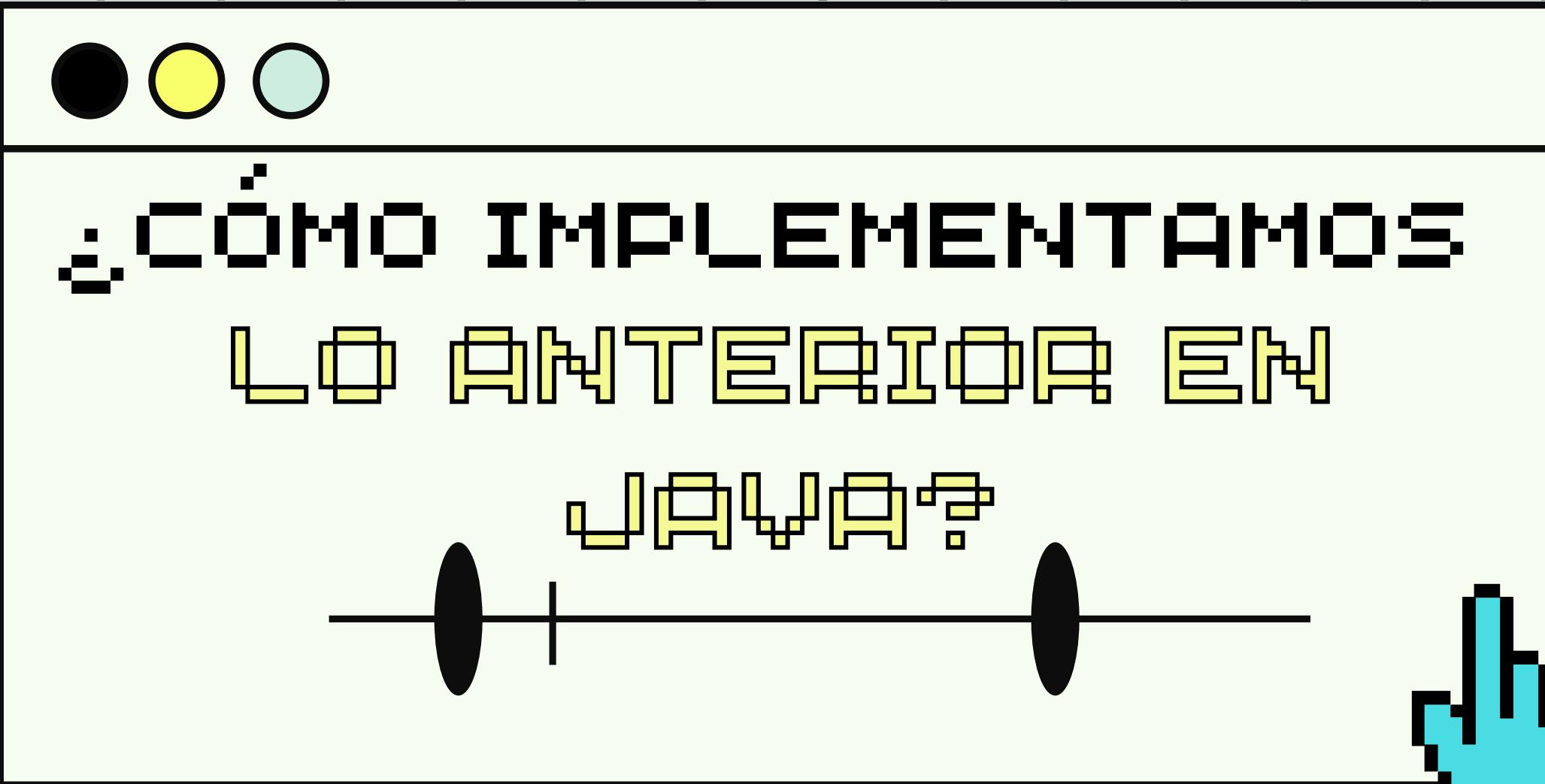
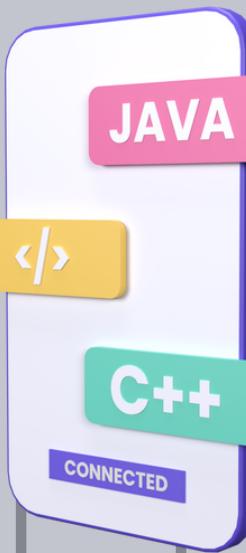


Pierdes monedas

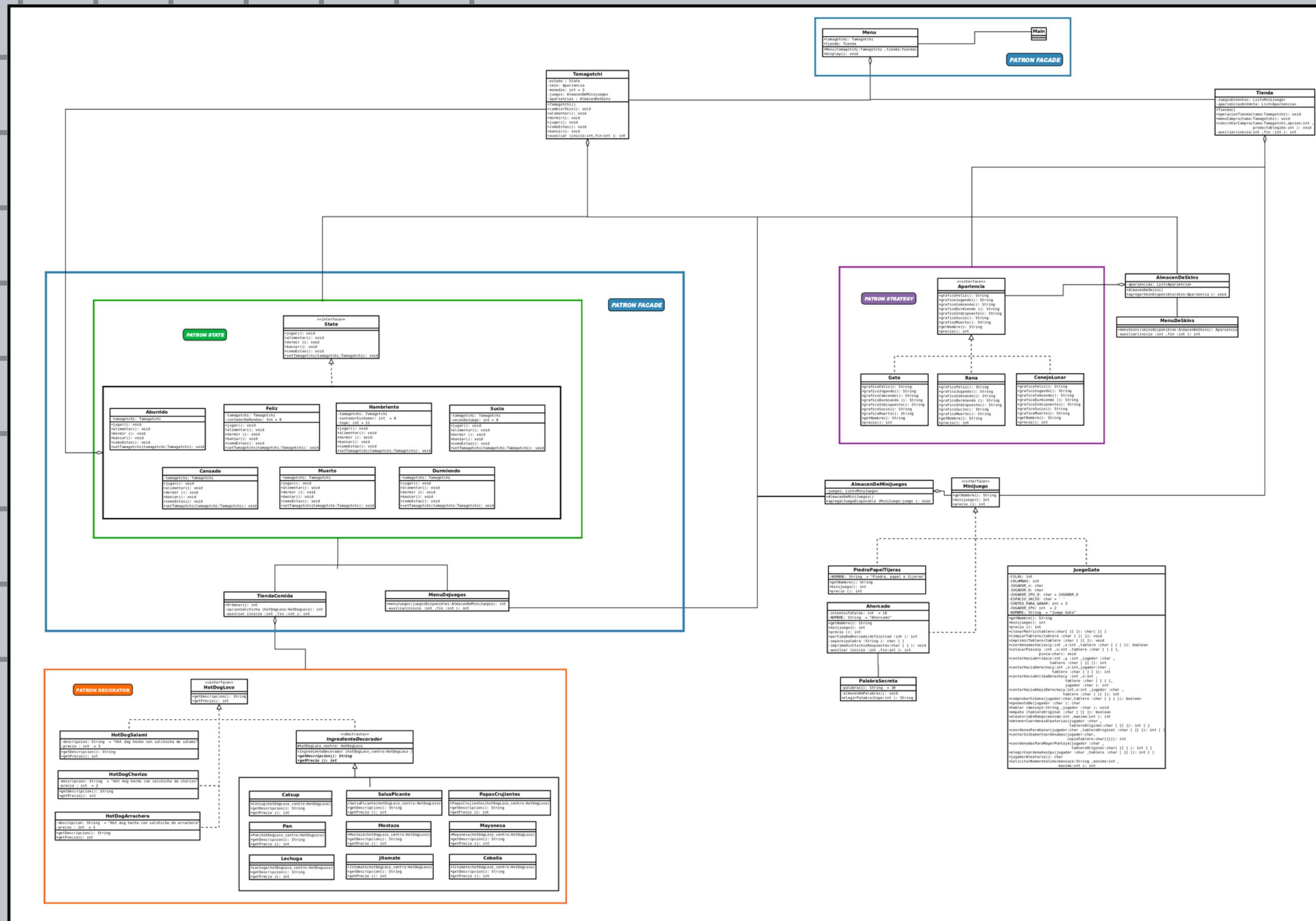
Por alimentar a tu tamagotchi (sino morirá a causa de hambre o por exceso de hot dogs), cuando adquieres algo de la tienda, o si pierdes en un minijuego

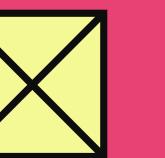
Ganas monedas

Si y solo si ganas en los minijuegos.



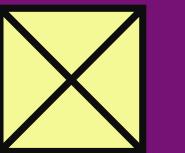
UML DEL PROYECTO COMPLETO





PATRONES UTILIZADOS

- Strategy
- State
- Decorator
- Facade
- MVC



PATRON STRATEGY

PATRON STRATEGY

<<interface>>
Apariencia

```
+graficoFeliz(): String  
+graficoJugando(): String  
+graficoComiendo(): String  
+graficoDurmiendo (): String  
+graficoIndispuesto(): String  
+graficoSucio(): String  
+graficoMuerto(): String  
+getNombre(): String  
+precio(): int
```



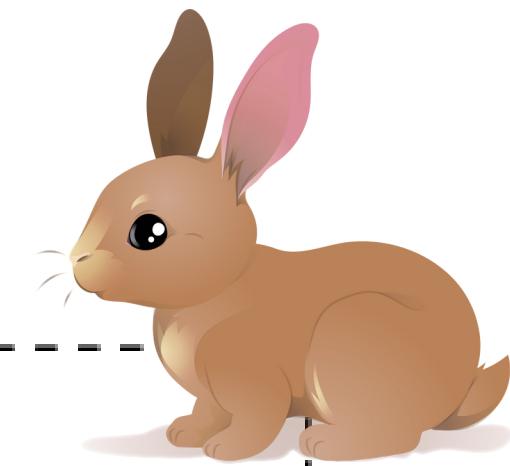
Gato

```
+graficoFeliz(): String  
+graficoJugando(): String  
+graficoComiendo(): String  
+graficoDurmiendo (): String  
+graficoIndispuesto(): String  
+graficoSucio(): String  
+graficoMuerto(): String  
+getNombre(): String  
+precio(): int
```



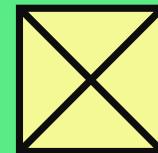
Rana

```
+graficoFeliz(): String  
+graficoJugando(): String  
+graficoComiendo(): String  
+graficoDurmiendo (): String  
+graficoIndispuesto(): String  
+graficoSucio(): String  
+graficoMuerto(): String  
+getNombre(): String  
+precio(): int
```



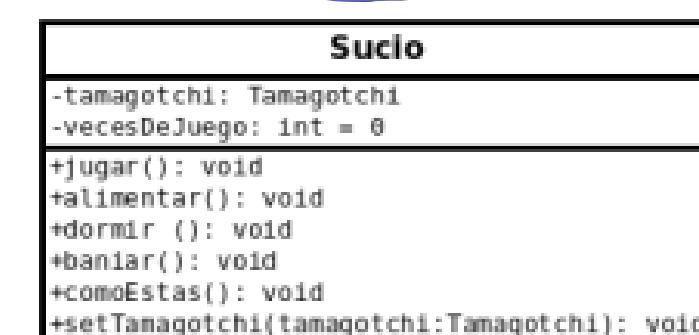
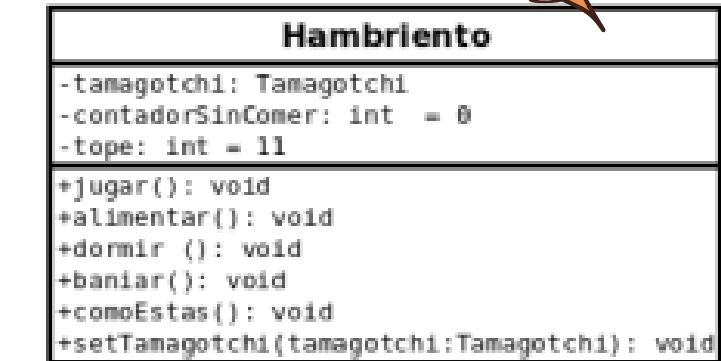
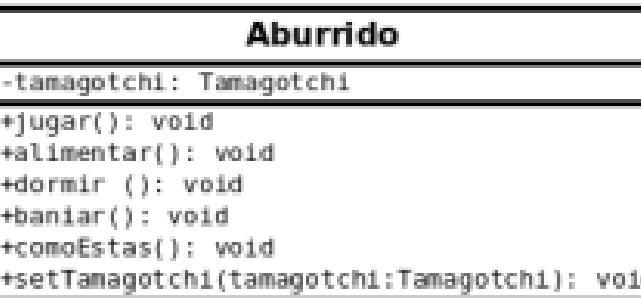
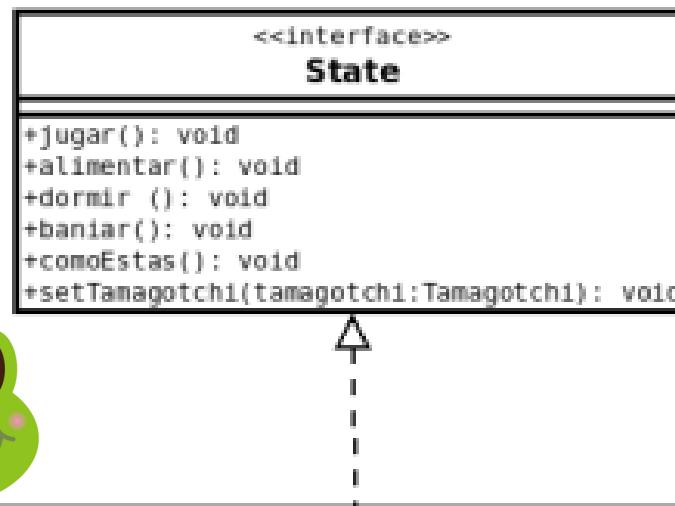
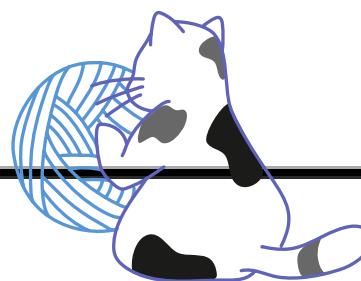
ConejoLunar

```
+graficoFeliz(): String  
+graficoJugando(): String  
+graficoComiendo(): String  
+graficoDurmiendo (): String  
+graficoIndispuesto(): String  
+graficoSucio(): String  
+graficoMuerto(): String  
+getNombre(): String  
+precio(): int
```



PATRON STATE

PATRON STATE



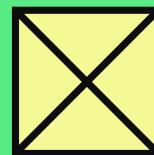
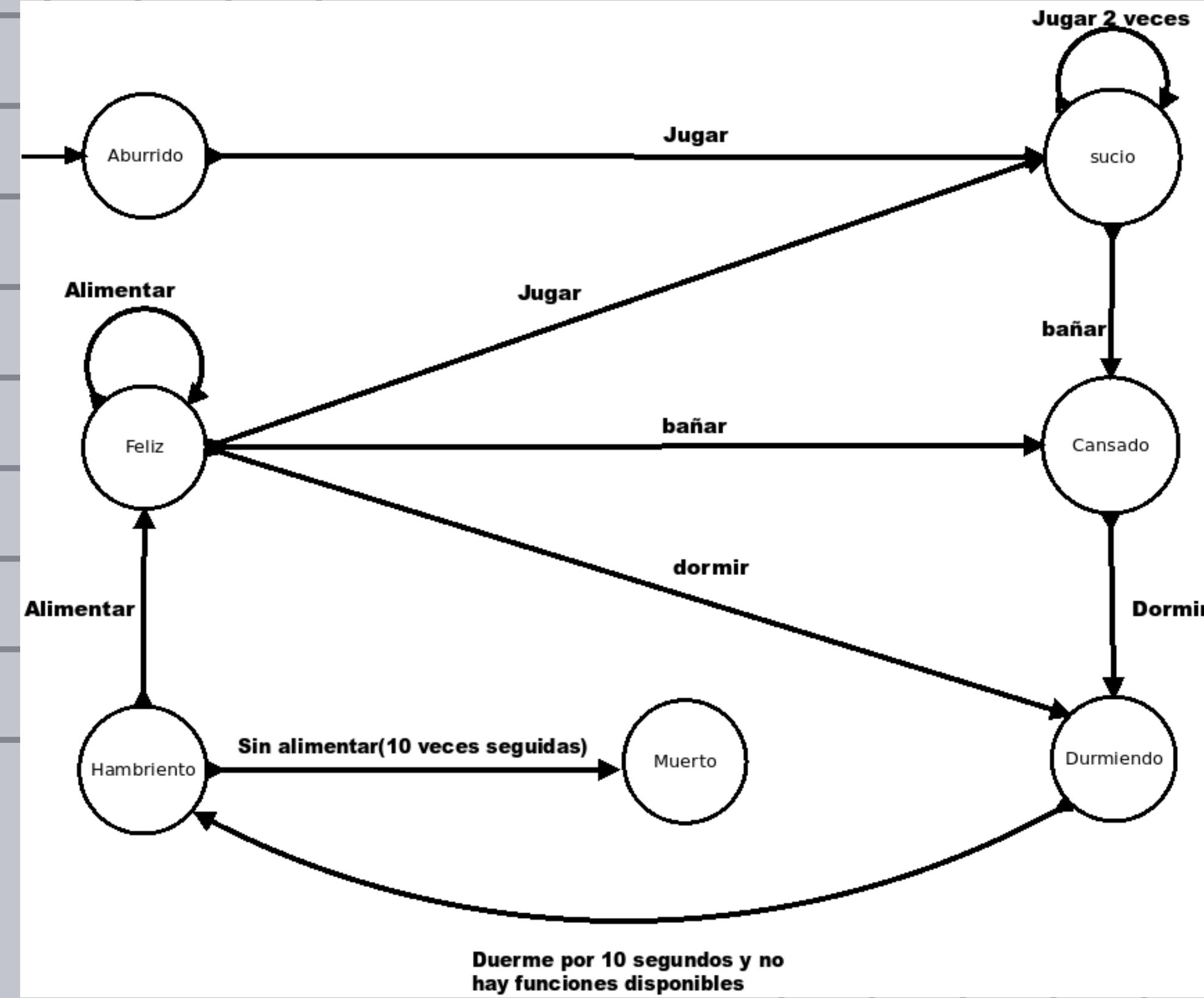
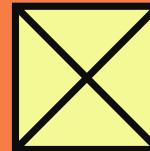


DIAGRAMA DE ESTADOS





PATRON DECORATOR

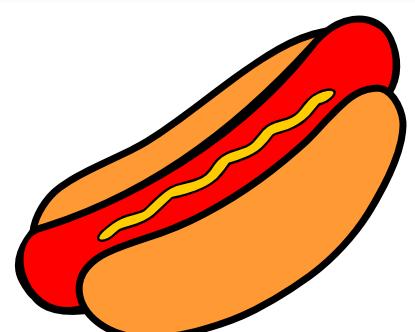
PATRON DECORATOR

<<interface>>
HotDogLoco
+getDescripcion(): String
+getPrecio(): int

HotDogSalami
-descripcion: String = "Hot dog hecho con salchicha de salami"
-precio : int = 3
+getDescripcion(): String
+getPrecio(): int

HotDogChorizo
-descripcion: String = "Hot dog hecho con salchicha de chorizo"
-precio : int = 2
+getDescripcion(): String
+getPrecio(): int

HotDogArrachera
-descripcion: String = "Hot dog hecho con salchicha de arrachera"
-precio : int = 1
+getDescripcion(): String
+getPrecio(): int



<<Abstracta>>
IngredienteDecorador
#hotDogLoco_centro: HotDogLoco
+IngredienteDecorador (hotDogLoco_centro:HotDogLoco)
+getDescripcion(): String
+getPrecio (): int

Catsup
+Catsup(hotDogLoco_centro:HotDogLoco)
+getDescripcion(): String
+getPrecio (): int

Pan
+Pan(hotDogLoco_centro:HotDogLoco)
+getDescripcion(): String
+getPrecio (): int

Lechuga
+Lechuga(hotDogLoco_centro:HotDogLoco)
+getDescripcion(): String
+getPrecio (): int

SalsaPicante
+SalsaPicante(hotDogLoco_centro:HotDogLoco)
+getDescripcion(): String
+getPrecio (): int

Mostaza
+Mostaza(hotDogLoco_centro:HotDogLoco)
+getDescripcion(): String
+getPrecio (): int

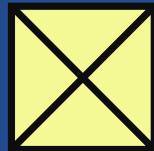
Jitomate
+Jitomate(hotDogLoco_centro:HotDogLoco)
+getDescripcion(): String
+getPrecio (): int

PapasCrujientes
+PapasCrujientes(hotDogLoco_centro:HotDogLoco)
+getDescripcion(): String
+getPrecio (): int

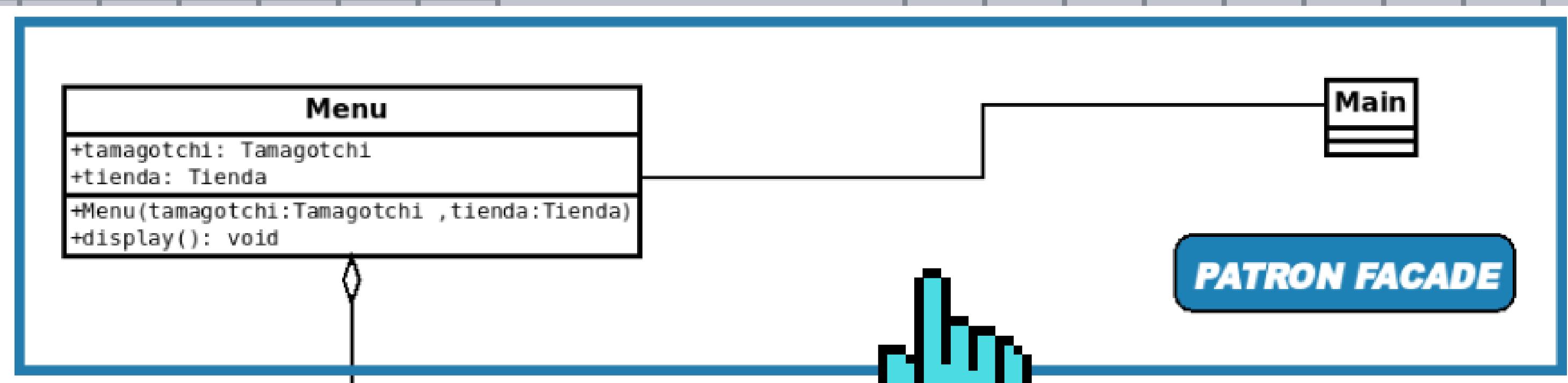
Mayonesa
+Mayonesa(hotDogLoco_centro:HotDogLoco)
+getDescripcion(): String
+getPrecio (): int

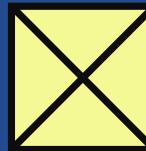
Cebolla
+Cebolla(hotDogLoco_centro:HotDogLoco)
+getDescripcion(): String
+getPrecio (): int



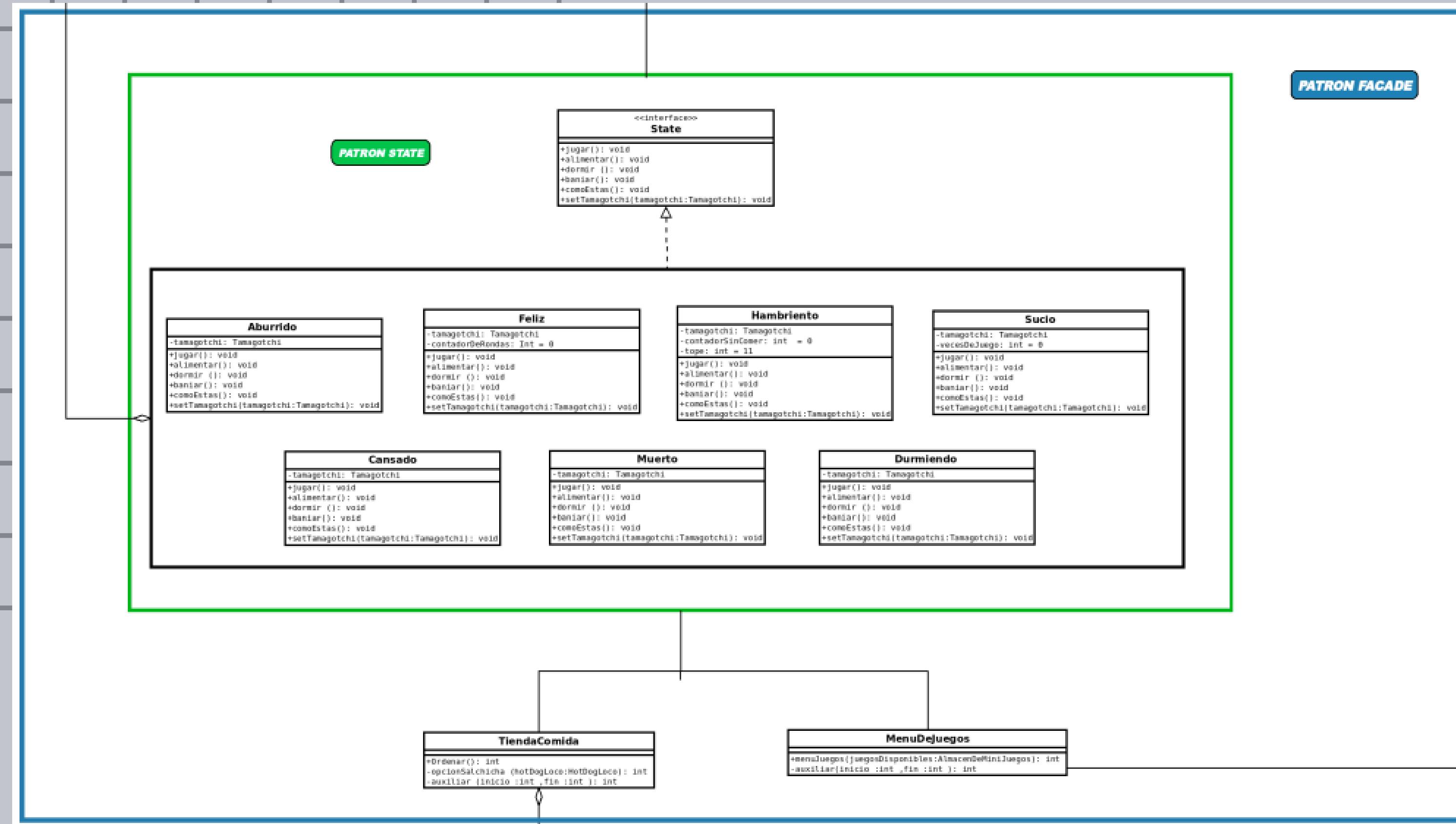


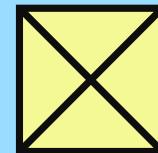
PATRON FACADE



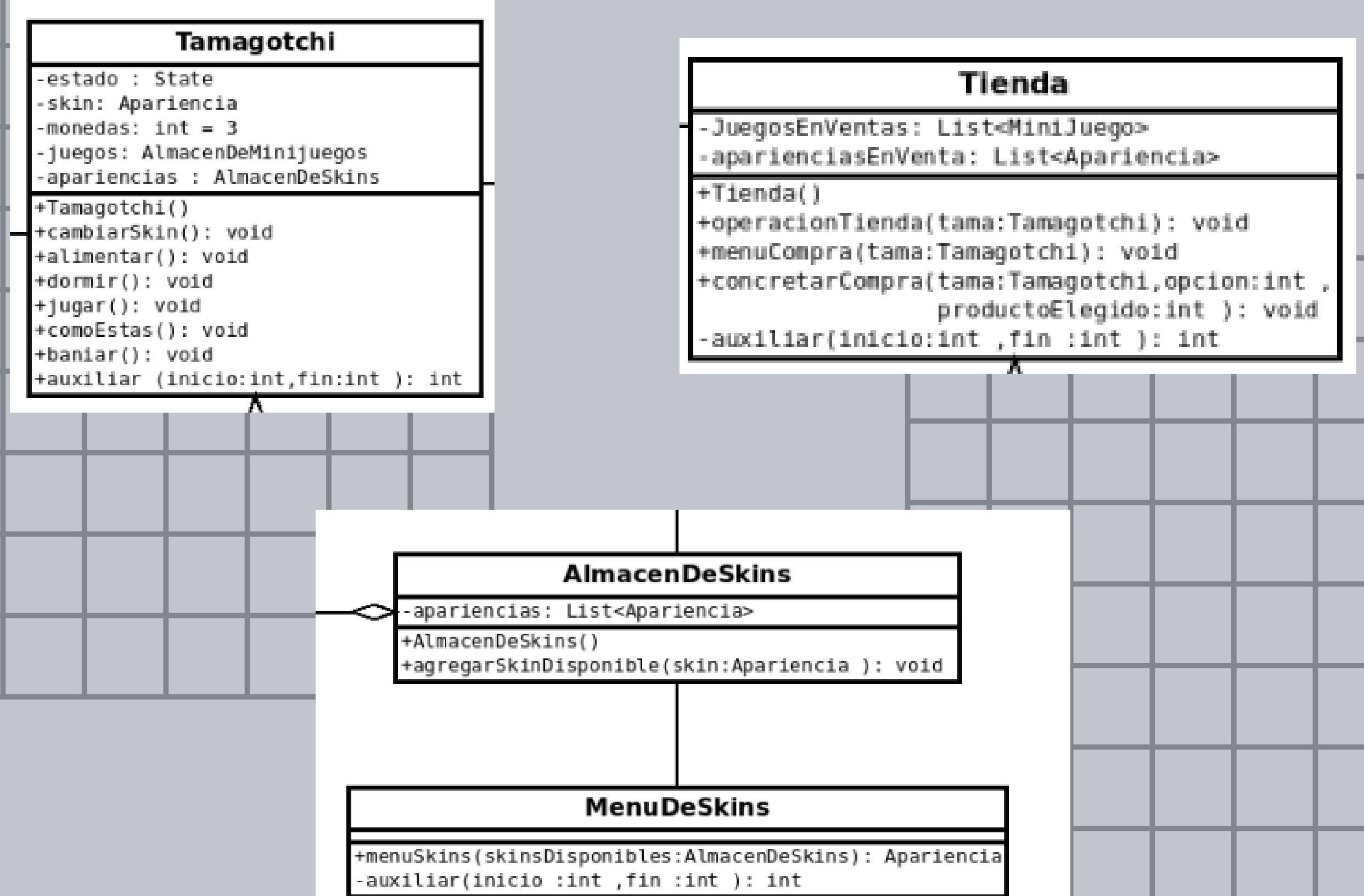


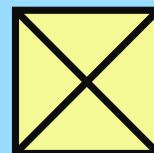
PATRON FACADE





CLASES AUXILIARES





CLASES AUXILIARES

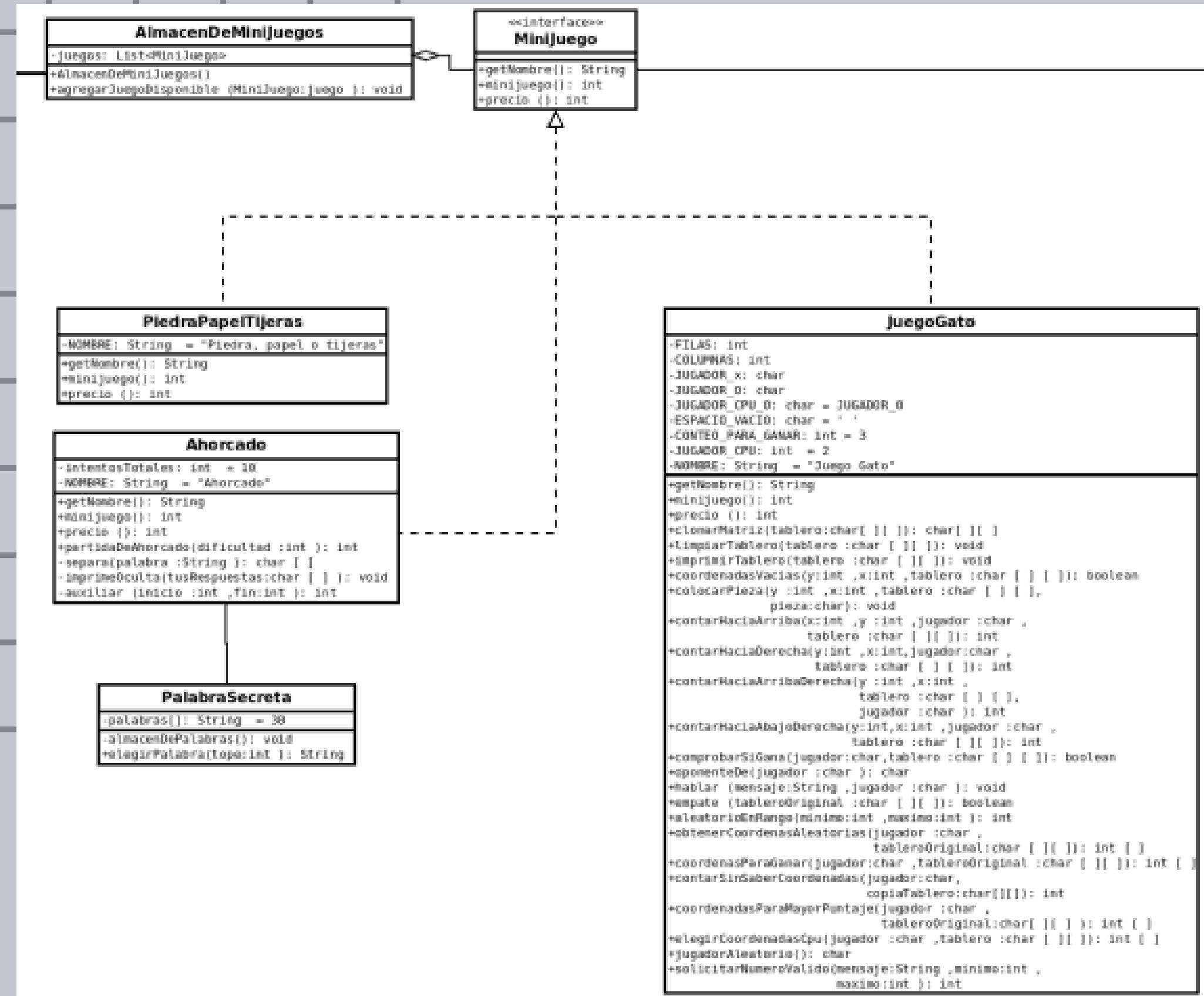
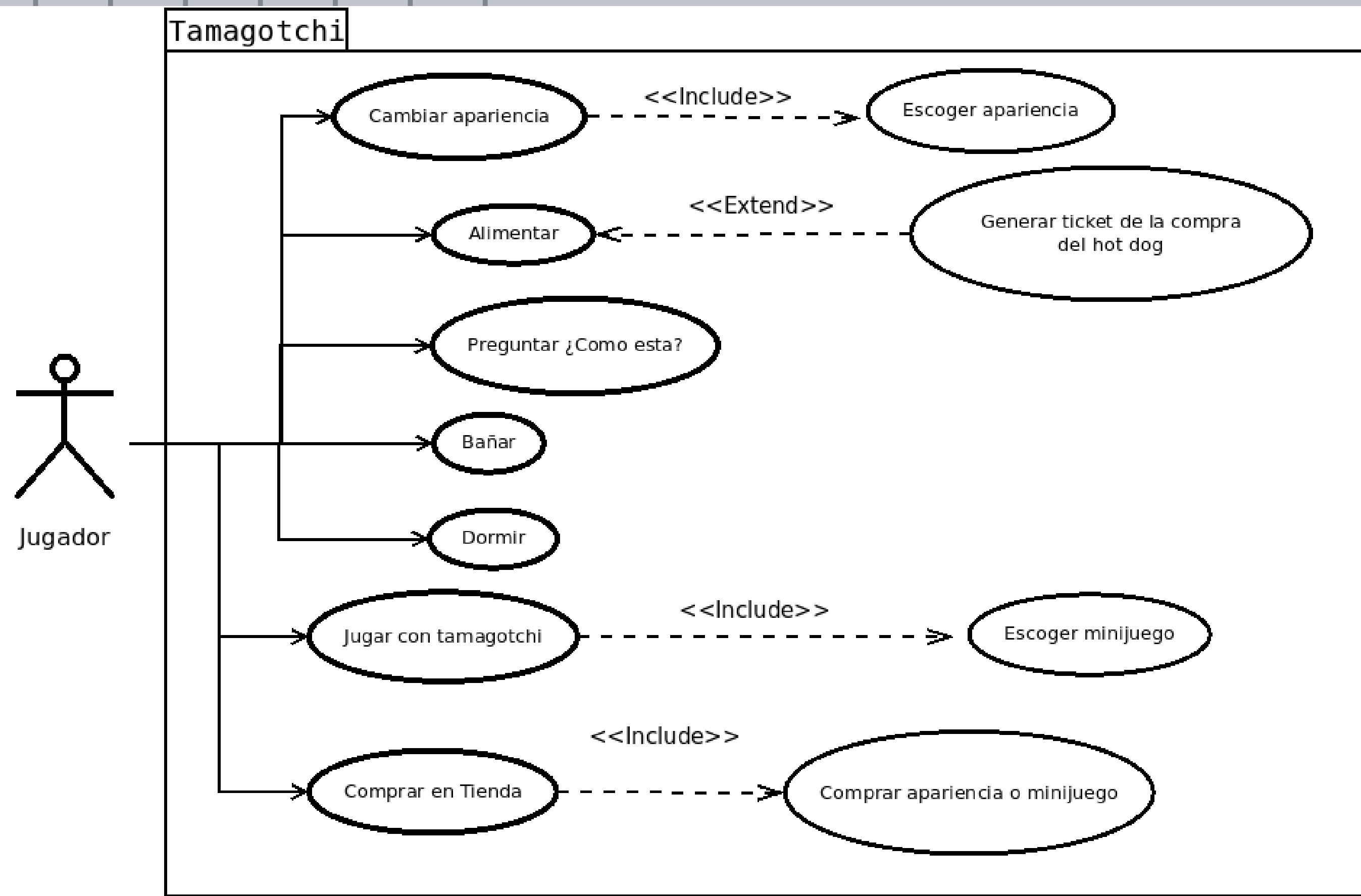
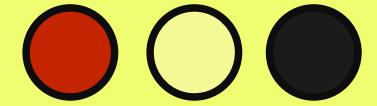




DIAGRAMA DE CASOS DE USO





MVC



Aburrido.java



Ahorcado.java



Cansado.java



Durmiendo.java



Feliz.java



Hambriento.java



JuegoGato.java



MenuDeJuegos.java



MenuDeSkins.java



MiniJuego.java



Muerto.java



PiedraPapelTijeras.
java



State.java



Sucio.java



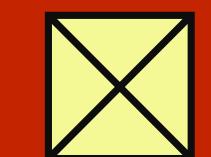
Tamagotchi.java



Tienda.java



TiendaComida.java



CARPETA CONTROLADOR



MVC



AlmacenDeMinijueg
os.java



AlmacenDeSkins.
java



Catsup.java



Cebolla.java



ChilePicado.java



HotDogArrachera.
java



HotDogChorizo.java



HotDogLoco.java



HotDogSalami.java



IngredienteDecorad
or.java



Jitomate.java



Lechuga.java



Mayonesa.java



Mostaza.java



PalabraSecreta.java



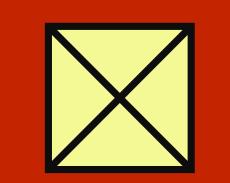
Pan.java



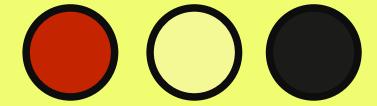
PapasCrujientes.java



SalsaPicante.java



CARPETA MODELO



MVC



Apariencia.java



ConejoLunar.java



Gato.java



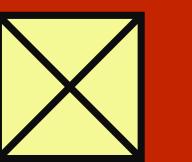
Main.java



Menu.java



Rana.java



CARPETA VISTA