

MANUAL TECNICO
Juego Pokémon

CLASES:

JUEGO: creado con JDK 15 y Netbeans 11.2

JFRAMES:

Existen dos Ventanas principales: Ventana Inicial y Ventana Principal (Juego) que permanecen abiertas durante toda la ejecución del programa. Todas las demás podrán ser cerradas debido a que solo se ocultaran y liberaran recursos.

ACCIONES:

Se usaron ActionListeners para poder interactuar con los botones que están en las distintas ventanas del juego, todas las interacciones se harán por medio de botones y captura de Datos en los JTexfields.

CLASES

El juego inicia desde la Clase Main que hace la invocación del Método para iniciar la Ventana Inicial y esta a su vez genera la Ventana Principal/Juego, esta hace uso de las clases establecidas en los respectivos paquetes:

- Paquete Pokemones: contiene la clase Pokemones y ListaPokemones, que sirve para crear los Pokemones y para generar el arreglo de Pokemones respectivamente.
- Paquete Jugador: contiene la clase Jugador, que sirve para crear el perfil de Usuario al iniciar el juego.
- Paquete JuegoMemoria: este contiene la clase que genera la Ventana al momento de Usar el Boton de la tienda.
- Paquete Comidas: contiene la clase Comida, que sirve para instanciar y crear los objetos que servirán como comida en la tienda.
- Paquete Tienda: esta contiene la clase VentanaTienda que genera el JFrame de la tienda e implementa los componentes para poder interactuar en ella.

NOTAS IMPORTANTES:

- **Las únicas ventanas que permanecerán abiertas durante la ejecución del programa será la Ventana de Inicio y la Ventana del Juego, ya que si se cierran termina el proceso del juego, las demás se ocultaran al darle al botón de cerrar.**
- **En la tienda únicamente se debe ingresar el número de producto que se observa en las listas desplegables.**