

Manual Técnico Super Auto Pets

Programa Desarrollado con: Windows 10, JDK 15, Netbeans 11.2.

A continuación, se le hará una descripción de los Métodos y Funciones usados para la elaboración del Programa:

ERRORES A EVITAR:

- Datos Ingresados por el Usuario:

Para el programa, todas las entradas serán números enteros definidos en un rango determinado, y si en dado caso se llegase a colocar uno erróneo, los ciclos permitirán volver a intentarlo. Evitar colocar otro tipo de variables (cadenas, caracteres o decimales) ya que hacen que el programa se cierre.

Descripción de Clases y Funciones:

El programa está compuesto por varios Packages/Paquetes los cuales almacenan distintas clases que tienen una función determinada, descritos de la Manera Siguiende:

1. Package Principal:

Este paquete contiene las clases principales con las cuales se arranca el Juego, desde estas se hacen los principales llamados a los distintos métodos y funciones.

- a. Clase Main: se encarga de inicial el programa.
- b. Clase MenuPrincipal: se encarga de mostrar las distintas opciones y modos de juego.
- c. Clase MenuEntreBatallas: muestra las opciones del menú durante una batalla.

2. Package Juego:

El paquete contiene las clases destinadas a las acciones del juego, como los tipos de Batallas y Modos de Juego.

- a. Clase Batallas: esta clase tiene los métodos:
crearListaDeMascotasJugador() que se encarga de crear el equipo de 5 mascotas elegidas aleatoriamente utilizando las Mascotas de Tier 1;
iniciarBatalla() este utiliza las mascotas creadas, los jugadores y los equipor de mascotas de cada uno para realizar la lógica de las batallas.

3. Package MenuEntreBatallas:

Contiene las clases ComprarMascotas y OrdenarMascotas, que se encargan de adquirir una Mascota Nueva reemplazando a otra y ordenar el equipo de mascotas respectivamente.

4. Package Comida:

Contiene las clases ConEfecto y sinEfecto, por medio de estas se obtienen los constructores para generar las Comidas Predeterminadas (con o sin efectos) que podra consumir una mascota.

5. Package Mascotas:

Se tiene la clase principal Mascota que hereda a dos subclases, por medio de estas se crean las mascotas Predefinidas que se usaran para la Tienda y para los Equipos.

6. Package Ser:

Este paquete tiene la clase principal Ser, que hereda a Jugador y Bot, con las cuales se crean los objetos que sirven para representar a los contrincantes en una batalla.

7. Package ObjetosPredefinidos:

En estas clases se crean todas las Mascotas, Comidas, Efectos Activos y Mapas que se utilizaran en el juego.

ACCIONES INCOMPLETAS DEL JUEGO:

- Seleccionar Mapa.
- Aplicar un Efecto Activo (comidas)
- Fusionar mascotas
- Vender mascota
- Reportes