

Universidad San Carlos De Guatemala
Centro Universitario De Occidente
División De Ciencias De La Ingeniería
Introducción A La Programación Y Computación
Ingeniero Oliver Ernesto Sierra Pac



MANUAL TECNICO

SUPER AUTO PETS

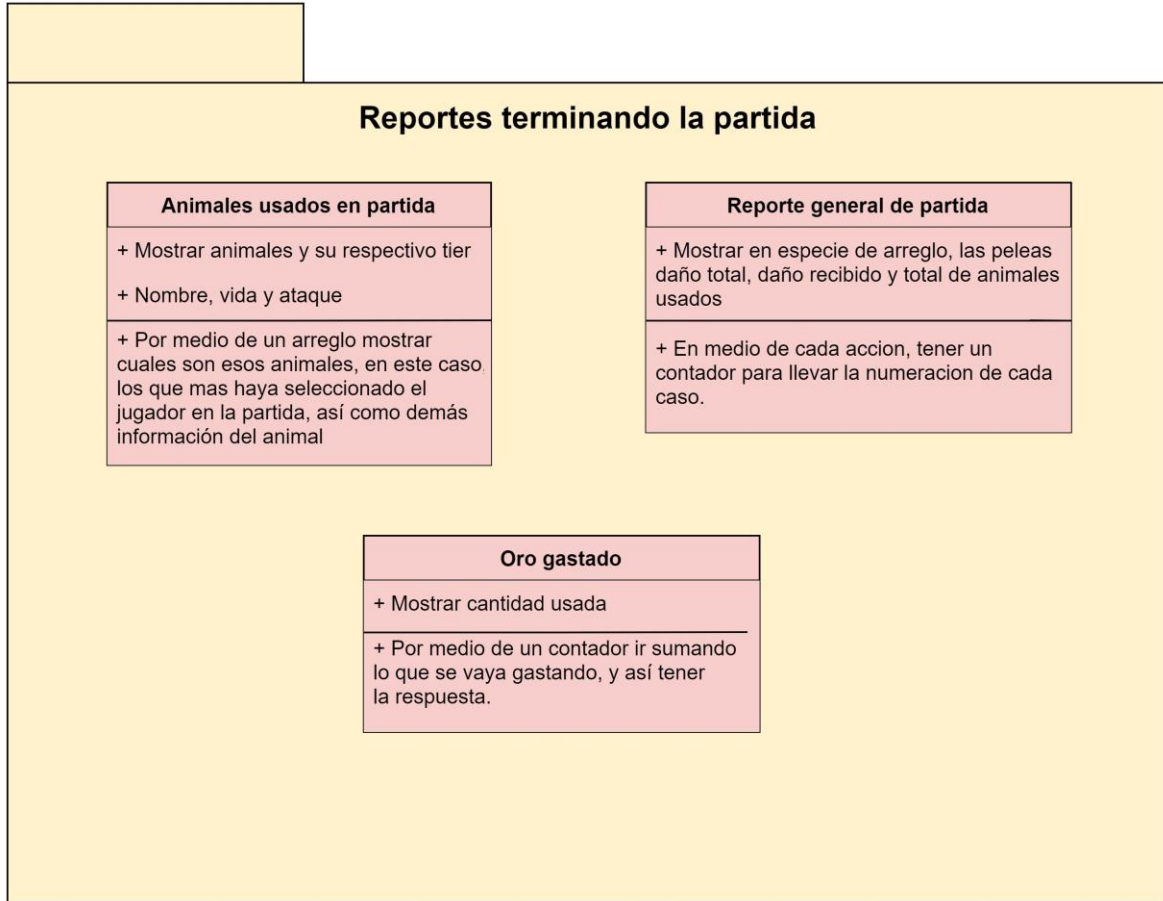
202132299, Germán Alex Ramírez Limatuj

Quetzaltenango, Abril de 2022

MANUAL DE USUARIO

SUPER AUTO PETS

DIAGRAMAS DE CLASES



Reportes generales

Animales mas usados

- + Mostrar animales y su respectivo tier
- + Nombre, vida y ataque
- + Por medio de un arreglo mostrar cuales son esos animales, en este caso los que mas haya seleccionado el jugador

5 animales con mejor desempeño

- + Mostrar animales y su respectivo tier
- + Nombre, vida y ataque
- + Por medio de un arreglo mostrar los animales que mas derrotas hicieron, por ende, son por decir "los mejores"

5 animales con peor desempeño

- + Mostrar animales y su respectivo tier
- + Nombre, vida y ataque
- + Por medio de un arreglo mostrar los animales que mas derrotas tuvieron, por ende, son por decir "los peores"

Tier con mas propenso a ganar

- + Mostrar animales y su respectivo tier
- + Nombre, vida y ataque
- + si varios animales de un tier ganan muy seguido, entonces este tier será el que tiene mas posibilidades de ganar

Oro total gastado

- + Mostrar la cantidad de oro gastado
- + sumar cada uno de los gastos realizados durante la ejecución del programa teniendo así la respuesta

Animales menos usados

- + Mostrar la informacion de esos animales
- + por medio de un arreglo ver cuales son los que menos veces se han usado y así ver cuales son los que están en esta estadística

Menú entre batallas

Comprar Mascotas

- + Mostrar animales y su respectivo tier
- + Nombre, vida y ataque
- + Permitir al jugador seleccionar los animales que desea comprar, y añadir a su lista, hasta llegar al límite permitido

Comprar comida

- + Mostrar comida y su respectivo tier
- + valor y efecto al animal
- + Permitir al jugador cuales escoger para comprar y a que animal darselo
- + Modificar al animal seleccionado
- + restar la cantidad de dinero disponible por cada compra

Ordenar animales

- + mostrar cuales son los que están disponibles
- + Permitir al jugador cual dejar antes o después

Fusionar

- + mostrar cuales son los que están disponibles en los seleccionados
- + modificar a los animales, dependiendo de ciertas cuestiones, se atribuirá la modificación

Vender mascotas

- + Ver cuales son las disponibles con el jugador
- + por medio de un menu de arreglos, permitir vender, y recibir oro a cambio, con ciertas restricciones

Modo Creativo

Jugador1 (usuario1)

- + Mostrar animales sin importar tier
- + Mostrar alimentos sin importar tier
- + Permitir al jugador seleccionar los animales con los que desea jugar, así como los alimentos (con el dinero que tiene permitido)
- + Modificar cada uno si algun alimento lo requiere
- + Atacar o recibir ataque dependiendo el turno

Jugador2 (usuario2)

- + Mostrar animales sin importar tier
- + Mostrar alimentos sin importar tier
- + Permitir al jugador seleccionar los animales con los que desea jugar, así como los alimentos (con el dinero que tiene permitido)
- + Modificar cada uno si algun alimento lo requiere
- + Atacar o recibir ataque dependiendo el turno

Animales

- + mostrar cuales son los que están disponibles
- + dependiendo si se compró comida para este animal, modificar sus atributos

Comida

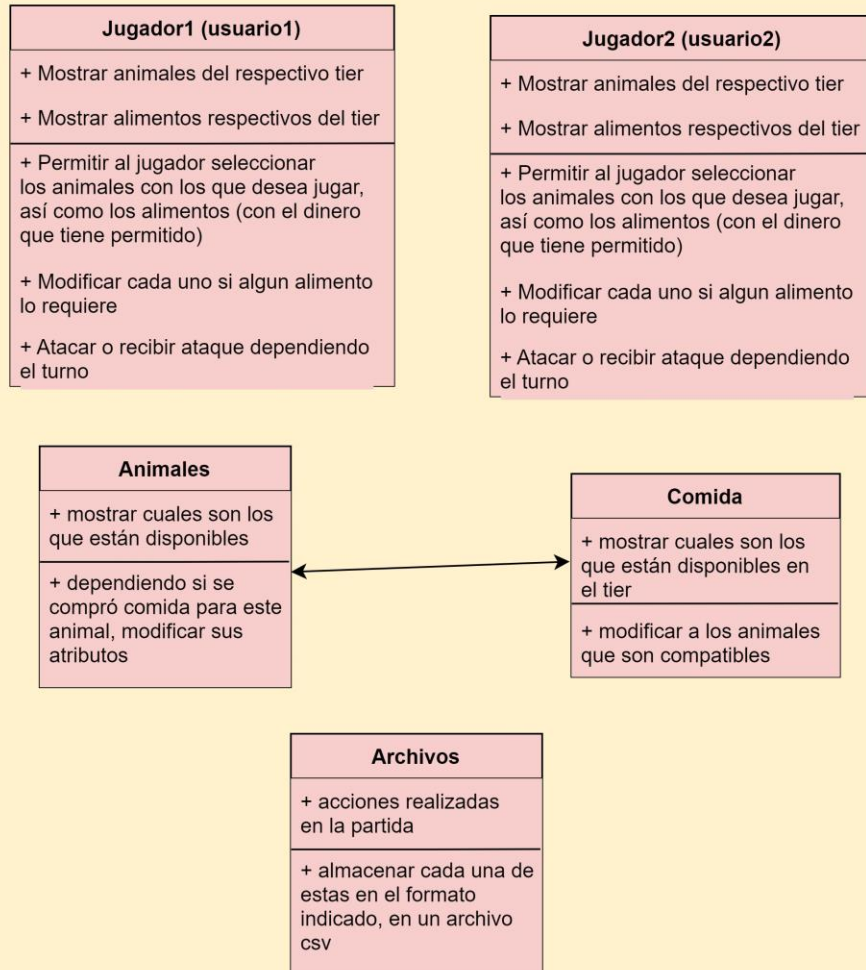
- + mostrar cuales son los que están disponibles en el tier
- + modificar a los animales que son compatibles



Archivos

- + acciones realizadas en la partida
- + almacenar cada una de estas en el formato indicado, en un archivo csv

Modo Versus



Modo Arena

IA

- + Listado de animales jugadores
- + Comida seleccionada aleatoriamente
- + Generar un arreglo con los elementos que se seleccionaron para el bot
- + Modificar cada uno si algun alimento lo requiere
- + Atacar o recibir ataque dependiendo el turno

Jugador (usuario)

- + Mostrar animales del respectivo tier
- + Mostrar alimentos respectivos del tier
- + Permitir al jugador seleccionar los animales con los que desea jugar, así como los alimentos (con el dinero que tiene permitido)
- + Modificar cada uno si algun alimento lo requiere
- + Atacar o recibir ataque dependiendo el turno

Animales

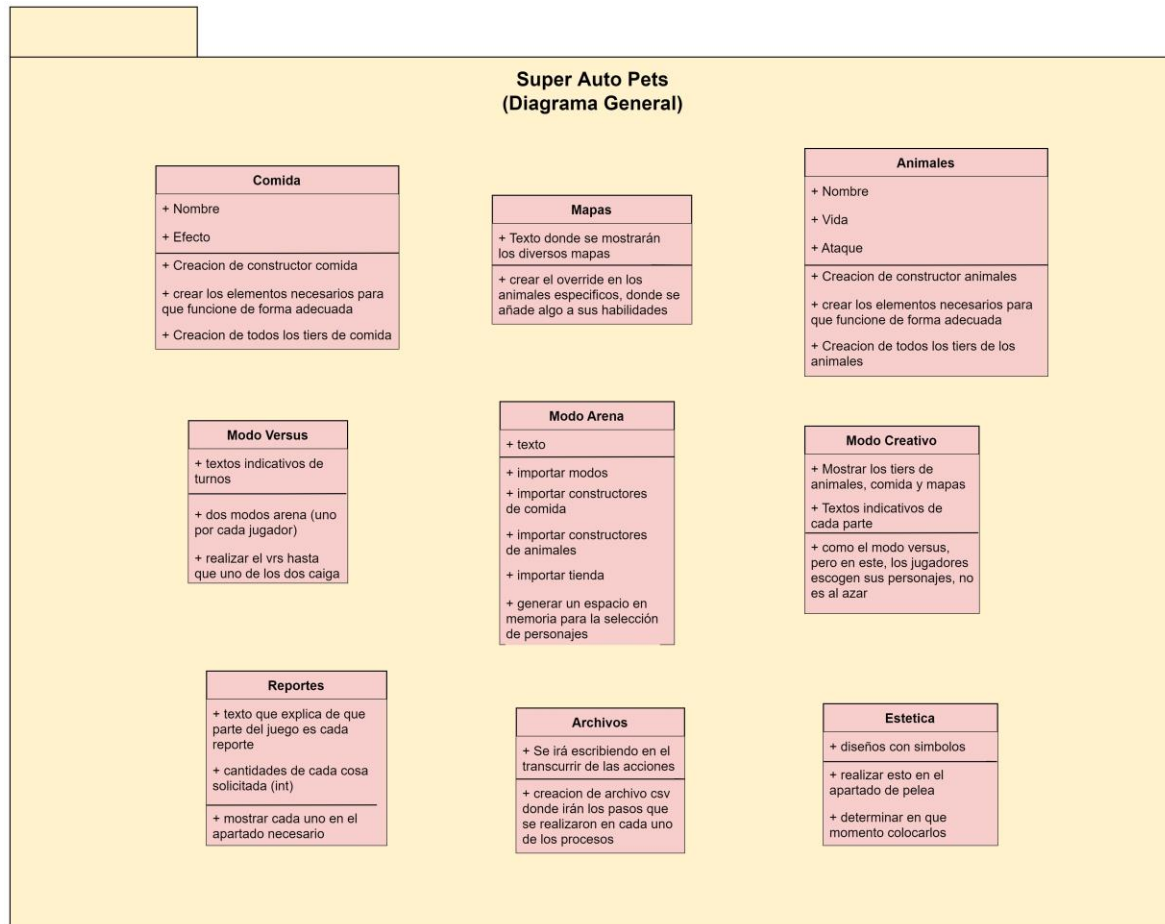
- + mostrar cuales son los que están disponibles
- + dependiendo si se compró comida para este animal, modificar sus atributos

Comida

- + mostrar cuales son los que están disponibles en el tier
- + modificar a los animales que son compatibles

Archivos

- + acciones realizadas en la partida
- + almacenar cada una de estas en el formato indicado, en un archivo csv



ALGORITMOS

Constructores:

- Se crea una clase para: animales, comida y mapas
- Se crea el constructor de cada uno en su clase especifica
- Se crean los getters y setters de cada uno, asi como el toString

Tiers de animales:

- importamos el constructor de los animales
- creamos un arreglo para cada tier de animales, y ya al tener las características gracias al constructor, solo es de llenar los campos con los datos que nos brindan.

Tiers de la comida:

- importamos el constructor de la comida
- creamos un arreglo para cada tier de alimentos, y ya al tener las características gracias al constructor, solo es de llenar los campos con los datos que nos brindan.

Tienda:

- importamos el animales y comida
- creamos un arreglo donde se muestren los animales disponibles
- por medio del numeral que se otorga en el arreglo, permitir al usuario tener los animales que escoja (con el limite indicado)
- cada que elija un animal, mostrar sus propiedades
- luego de seleccionar sus animales, mostrar la comida, de la misma forma
- Solo que ahora tenemos una cantidad de dinero para gastar, entonces necesitamos tener el control de esto
- Al escoger la comida, se tendrá que usar en alguno de los animales, para modificar sus propiedades
- también se podrán vender, fusionar, etc.

Rondas:

- presentamos cada ronda
- creamos la ronda 1, donde se tendrá la parte del jugador y de la IA, dependiendo del modo (ya que en unos se tiene que jugar contra otro jugador)
- se tiene que tener un boolean que indique cuando el jugador (o la IA), gane o pierda, entonces al suceder esto, se pasará de ronda o se indicará que perdió

Elecciones de la IA:

- Se genera un random para que tenga las elecciones de animales
- se crea el arreglo para que se almacenen sus elecciones

Archivos:

-Al momento de tener alguna acción, se almacenará en un archivo de texto con el formato indicado en el documento

-Debe ser de tipo csv, este formato solo permite separar por puntos y comas.

-Luego de cada movimiento se archiva la acción completa, y al finalizar la partida se crea el archivo csv, para su posterior lectura.