

Arbol de Habilidades

Tomás Camilo García López

Geor Sebastián Gómez Correa

Eduardo Castellanos Márquez

¿De qué trata este proyecto?

Un planificador interactivo para el árbol de habilidades (Skill Tree)

- Facilitar la planificación de builds de personaje y visualizar las dependencias del grafo de habilidades



Arquitectura y Estructuras

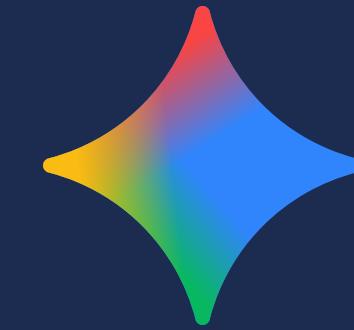
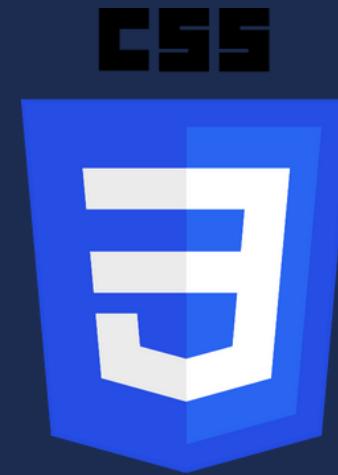
El proyecto sigue una arquitectura JAMstack (JavaScript, APIs, Markup) simplificada, sin base de datos en servidor.

Global: Una "Fuente Única de Verdad" en memoria para gestionar el estado de los nodos. El DOM se repinta en base a este objeto .

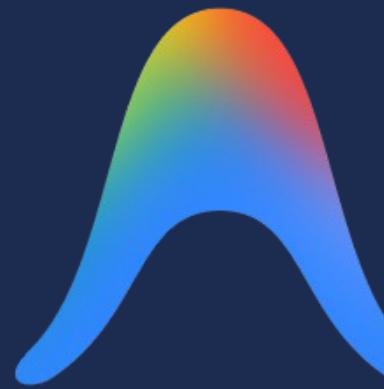
Procesamiento Pesado: Se realiza "Offline" con Python.

Grafo Bidireccional: El procesador de datos convierte una lista de adyacencia unidireccional a un grafo bidireccional, inyectando la lista de parents a cada nodo.

Características del proyecto



IA: 95%



Google
Antigravity



Conclusiones:

Un planificador interactivo para el árbol de habilidades (Skill Tree)

Las técnicas gráficas y la serialización diferencial demuestran un enfoque optimizado tanto en estética como en rendimiento.

El uso de un Grafo Bidireccional permite una navegación y validación de dependencias robusta.

La arquitectura JAMstack mueve el procesamiento pesado al backend offline

Gracias.

Edcastellanosm@unal.edu.co



Togarcial@unal.edu.co

Ggomezco@unal.edu.co