

Cyberpunk 2077 Skill Tree Planner

Guia de Usuario

Geor Sebastián Gómez Correa
Tomás Camilo García López
Eduardo Castellanos Márquez



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Esta aplicación web es un simulador interactivo que permite a los jugadores planificar, visualizar y gestionar las "builds" (configuraciones de personaje) de Cyberpunk 2077. Replica la estética visual, las dependencias lógicas y las mecánicas de asignación de puntos del juego original.

1. Interfaz Principal (El HUD)

La interfaz está diseñada para ser inmersiva y limpia, utilizando un estilo "Glassmorphism" sobre un fondo temático.

- **Navegación Lateral (Izquierda):** Una barra vertical con los iconos de los 5 atributos principales (**Body, Reflexes, Technical Ability, Intelligence, Cool**). Al hacer clic en uno, el visor central cambia al árbol de habilidades correspondiente sin perder el progreso de los otros árboles.
 - **Contador de Puntos (Superior Derecha):** Muestra el saldo de puntos disponibles. El usuario comienza con **80 puntos**. El contador cambia a rojo si se agotan los puntos.
 - **Lienzo Interactivo (Centro):** El área principal donde se dibujan los nodos (perks) y las conexiones estilo circuito.
-

2. Creación de una Build Personalizada

El núcleo de la aplicación es la asignación estratégica de puntos respetando las reglas del grafo.

Mecánicas de Interacción

- **Asignar Puntos (Clic Izquierdo):**

- Al hacer clic en un nodo **Azul (Disponible)** o **Amarillo (Seleccionado pero incompleto)**, se gasta 1 punto del contador global y se sube el nivel del perk.
- El nodo se ilumina en amarillo brillante al recibir el primer punto.
- **Reembolsar Puntos (Clic Derecho):**
 - Al hacer clic derecho en un nodo con puntos invertidos, se recupera 1 punto al contador global y se reduce el nivel del perk.
 - **Sistema de Seguridad:** No se permite reembolsar un nodo si este actúa como "padre" de otro nodo activo (hijo). El sistema mostrará una alerta indicando que existen dependencias activas que deben eliminarse primero.

Estados de los Nodos

Los nodos cambian visualmente (icono y marco) según su estado lógico:

1. **Bloqueado (Rojo/Gris):** No se puede interactuar. Ocurre cuando no se han cumplido los requisitos del nodo padre.
2. **Disponible (Azul Neón):** El nodo está listo para ser comprado. Ocurre cuando el nodo padre ha alcanzado su nivel máximo.
3. **Seleccionado (Amarillo):** El nodo tiene puntos invertidos.
 - **Contador de Rango:** Si el nodo tiene múltiples niveles (ej. 1/3), aparecerá un contador en la esquina inferior derecha.

Visualización de Conexiones

Las líneas que unen los nodos no son simples trazos; son **circuitos dinámicos**:

- **Línea Tenue:** Conexión inactiva.
- **Línea Azul:** Ruta potencial (el padre está lleno, el hijo está disponible).
- **Línea Amarilla:** Ruta adquirida (el padre tiene inversión de puntos).

3. Panel de Resumen (Build Summary)

Ubicado en la parte superior izquierda (botón de menú), este panel deslizante permite al usuario revisar su progreso global sin navegar por cada árbol individualmente.

- **Acceso:** Se despliega deslizando desde la izquierda al hacer clic en el botón de menú.
- **Pestaña "Perk List":** Muestra una lista compacta de todas las habilidades adquiridas, organizadas por Árbol, Nombre y Rango actual (ej: *Rank 3/3*). Ideal para compartir la configuración rápida.
- **Pestaña "Full Stats":** Muestra el detalle técnico. Lista los efectos pasivos exactos que el personaje ha ganado (ej: *"+15% de regeneración de salud"*).
 - *Nota:* La descripción se actualiza dinámicamente según el nivel del perk (si tienes nivel 2, muestra la estadística de nivel 2, no la de nivel 1).

4. Sistema de Presets (Builds Prediseñadas)

Para usuarios que buscan inspiración o configuraciones meta, la aplicación incluye una librería de builds.

- **Ubicación:** Botón "PRESETS" en la esquina inferior izquierda.
 - **Funcionamiento:**
 1. Al hacer clic, se despliega un menú con builds famosas (ej: *Netrunner God*, *Shinobi*, *Tank*).
 2. **Vista Previa:** Al pasar el cursor sobre un nombre de la lista, aparece una tarjeta flotante (tooltip) describiendo el estilo de juego de esa build.
 3. **Carga:** Al seleccionar una, el sistema reinicia el estado actual y carga automáticamente todos los puntos y nodos correspondientes a esa build, recalculando las disponibilidades de todo el grafo.
-

5. Herramientas de Gestión

- **Botón de Reinicio (Reset):** Ubicado en la parte superior derecha (icono de recarga). Permite limpiar el tablero por completo, devolviendo los puntos a 80 y bloqueando todos los árboles a su estado inicial. Incluye una confirmación de seguridad.
- **Tarjetas de Información (Tooltips):** Al pasar el cursor sobre cualquier nodo en el lienzo, aparece una tarjeta detallada.
 - Muestra el Nombre y el Rango.
 - Desglosa los beneficios de cada nivel.
 - **Resaltado Inteligente:** El texto del nivel actual del usuario se ilumina en blanco/amarillo, mientras que los niveles futuros o pasados permanecen en gris, facilitando la lectura del estado actual.