

# Cyberpunk 2077 Skill Tree Planner

## Guia de Usuario

Geor Sebastián Gómez Correa  
Tomás Camilo García López  
Eduardo Castellanos Márquez



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 (ícono 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 (ícono 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.