

Trabajo Practico 7

Programación 2 – 2024

Alumno: Martín Javier Guevara Martínez

Clase desarrollada en TP-5:

Un personaje utilizado por un jugador para su partida de un juego/videojuego RPG de acción.

Atributos:

- Nombre
- Clase
- Nivel
- Estadísticas
- Experiencia
- Vida
- Energía
- Equipo
- Economía

Métodos:

- Combatir - Vida, - Energía, + Experiencia
- Completar misiones + Economía, + Equipo
- Perder misiones - Economía, - Equipo
- Recuperarse - Economía, + Vida, + Energía
- Equiparse + Estadísticas
- Mejorar equipo - Economía, + Equipo
- Vender equipo - Equipo, + Economía
- Subir de nivel - Experiencia, + Nivel

Generalización:

Propongo una clase más general “Origen” el cual rige a la especie del personaje, ya que en este mundo RPG hay diferentes criaturas como por ejemplo: Humanos, Nigromantes, Monstruos, entre otros.

Cada “Origen” posee una comunicación diferente, y un método “Interactuar” el cual depende de la comunicación ya que esta facilitara o dificultara los tratos con otras especies.

Atributos:

- Especie
- Comunicación

Métodos:

- Interactuar

Especialización:

Propongo una clase especializada en la "Clase" del personaje. En este caso la especie del personaje es Humano por lo que sus clases posibles serian "Guerrero", "Espadachín", "Luchador" o "Tirador". Todas las clases poseen una habilidad activa y una habilidad pasiva únicas:

Atributos:

- Habilidad Especial Activa
- Habilidad Pasiva

Métodos:

- Lanzar habilidad especial – **Energía** + **Estadísticas**
- Pasiva + **Vida** / + **Energía** / + **Experiencia** / + **Estadísticas**

Instancias de la clase "Clase":

Guerrero:

- Habilidad Especial Activa: Golpe Descendente
- Pasiva: + Vida + Estadísticas

Espadachín:

- Habilidad Especial Activa: Corte Ascendente
- Pasiva: + Energía + Estadísticas

Luchador:

- Habilidad Especial Activa: Golpe Devastador
- Pasiva: + Vida + Estadísticas

Tirador:

- Habilidad Especial Activa: Tiro Certero
- Pasiva: + Energía + Experiencia

Ejemplo completo de personaje:

Atributos:

- Especie: Humano
- Comunicación: Habla / Escritura
- Nombre: Atlas
- Clase: Espadachín
- Nivel: 20
- Estadísticas: Daño 5, Destreza 15, Inteligencia 10
- Experiencia: 0
- Vida: 100
- Energía: 150
- Equipo: Espada Larga, Armadura Baja
- Economía: 0
- Habilidad Especial Activa: Corte Ascendente
- Pasiva: + Energía + Experiencia