

Trabajo Practico 5

Programación 2 – 2024

Alumno: Martín Javier Guevara Martínez

1- Elección del contexto:

Personaje de juego RPG de acción

2- Descripción del contexto:

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

3- Identificación de partes:

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

4- Información:

Nombre: Identificación del personaje. No varía.

Clase: Determina el equipo que puede utilizar el personaje.

Nivel: Indica el tipo de equipo que el personaje puede portar. Mientras más nivel, equipo de mejor nivel se puede utilizar.

Estadísticas: Rige la cantidad de daño del personaje. Mejores estadísticas permitirán enfrentar combates más complicados y completar mejores misiones.

Experiencia: Utilizada para subir el nivel del personaje.

Vida: Cantidad de vida del personaje. Más vida permitirá enfrentar combates más difíciles.

Energía: Cantidad de energía. Necesaria para combatir, más energía permitirá enfrentar mejores combates.

Equipo: Atributo variable para cada clase de personaje. Es determinante para enfrentar mejores combates. Se puede equipar para mejorar el equipo o vender para obtener economía.

Economía: Atributo que rige el equipo, todo equipo tiene un valor de economía.

5- Comportamiento:

Combatir: Se obtiene Experiencia al combatir, se reduce la cantidad de Vida y Energía.

Completar Misiones: Aumenta la cantidad de Economía y Equipo. Se debe combatir para completar misiones.

Perder Misiones: Reduce significativamente la cantidad de Economía y Equipo. Sucede cuando la Vida o Energía se agotan.

Recuperarse: Se reduce la Economía para aumentar la Vida y la Energía para un siguiente combate.

Equiparse: Aumenta las Estadísticas del personaje. Es necesario equipo del nivel correspondiente.

Mejorar equipo: Reduce la Economía a costa de aumentar el Equipo, aumentando su valor y estadísticas proporcionadas.

Vender equipo: Se reduce el Equipo para obtener un aumento de Economía.

Subir de nivel: Se reduce la Experiencia para aumentar el Nivel del personaje.