

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Ingeniería

Introducción a la Programación y Computación 1

Sección F

Ing. William Escobar

Aux. Zenaida Chacón



Práctica 2 – Manual de usuario ArenaUSAC

Eldan André Escobar Asturias

Carné 202303088

04/10/2025

Requisitos para ejecutar el programa:

Sistema operativo Windows o cualquiera que corra Java

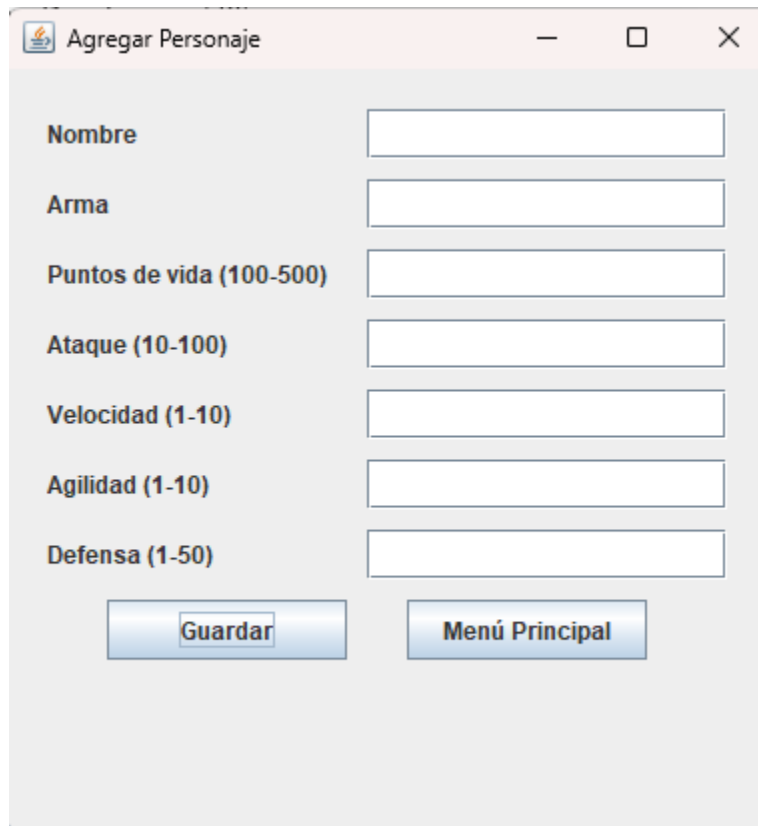
Tener instalado Java Development Kit

Ejecución del programa:

Al comenzar la ejecución del programa, se mostrará una ventana de menú principal, la cuál tiene 10 botones, y cada botón hará una acción diferente.



Al dar clic al botón de agregar personaje, se desplegará una nueva ventana la cual tiene campos para que se ingrese texto, en los cuales también se especifica qué se tiene que agregar, y los límites. Si se ingresa un valor inválido, como un número negativo, un nombre repetido, o un valor que supere el límite, dará error; si se ingresan datos válidos, se agregará el personaje exitosamente, y se le asignará un ID automáticamente en orden de creación de personaje.



Agregar Personaje

Nombre

Arma

Puntos de vida (100-500)

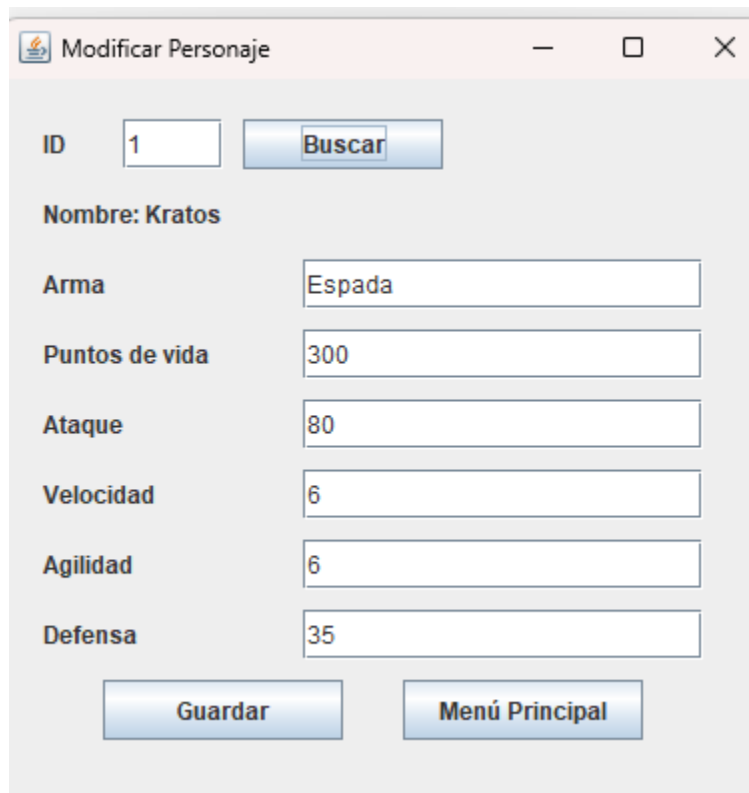
Ataque (10-100)

Velocidad (1-10)

Agilidad (1-10)

Defensa (1-50)

Una vez regresado al menú principal, se puede dar clic al botón para modificar personaje, y en esta nueva ventana se pedirá ingresar el ID del usuario en un campo, y se tendrá que dar clic en el botón para buscar, el cual se encuentra ubicado a la par del espacio. Una vez hecho esto, si existe el personaje, se mostrarán los datos asociados al mismo, en varios campos, y se podrá modificar lo que se desee; si el ID no existe, se mostrará un error.



Modificar Personaje

ID: 1

Nombre: Kratos

Arma: Espada

Puntos de vida: 300

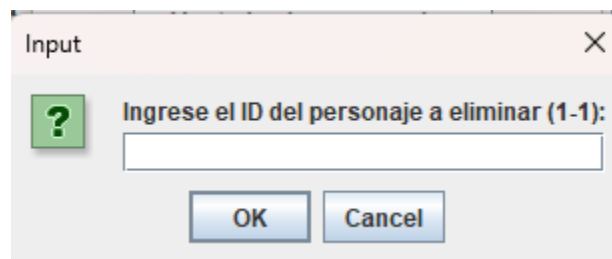
Ataque: 80

Velocidad: 6

Agilidad: 6

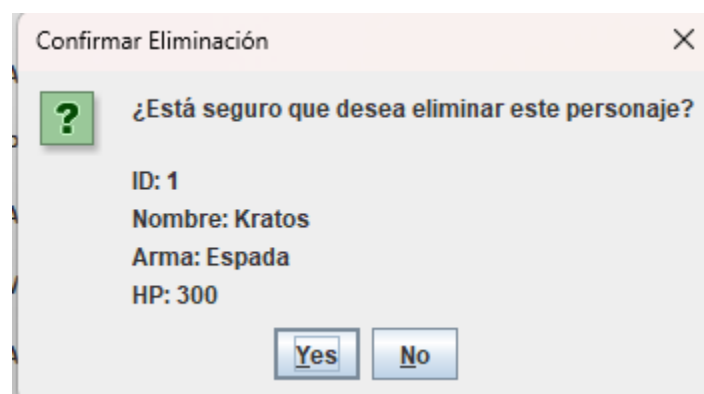
Defensa: 35

Una vez esté en el menú principal nuevamente, puede seleccionar la opción para eliminar personaje, y ahí se pedirá que se ingrese el ID del personaje a eliminar. Si el ID existe, se mostrarán los datos del personaje, y se pedirá confirmación para eliminarlo; si no existe, aparecerá un mensaje de error.



Input

? Ingrese el ID del personaje a eliminar (1-1):

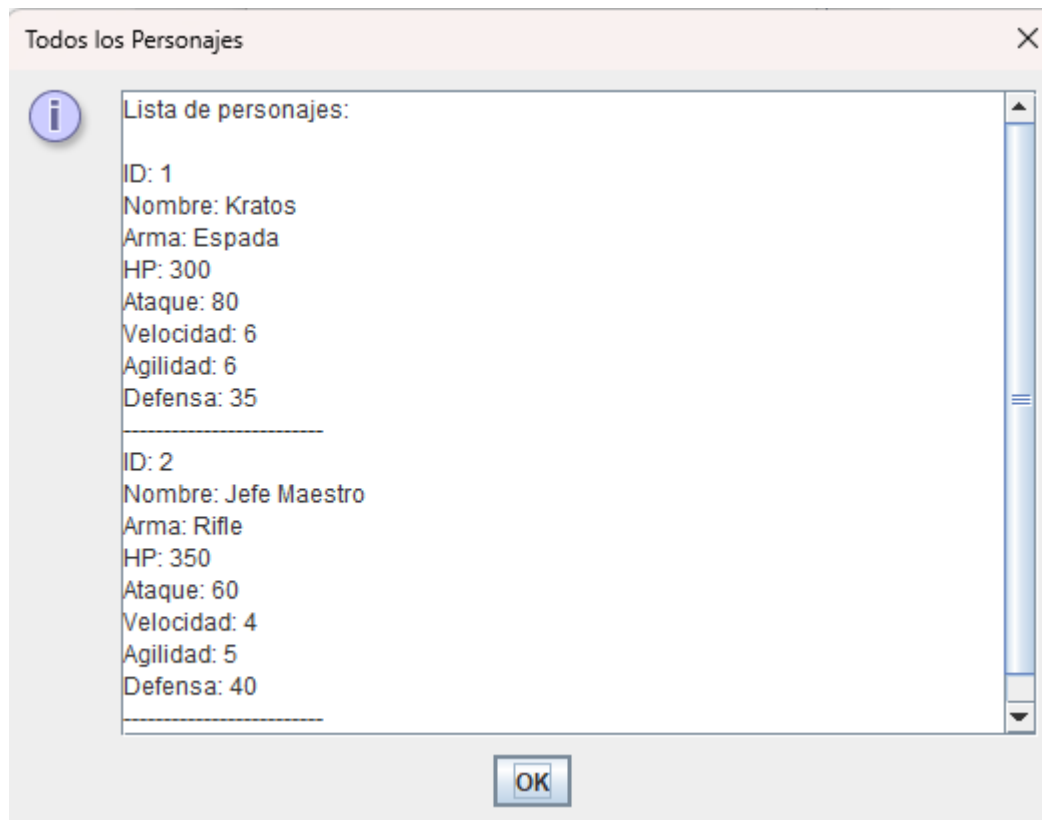


Confirmar Eliminación

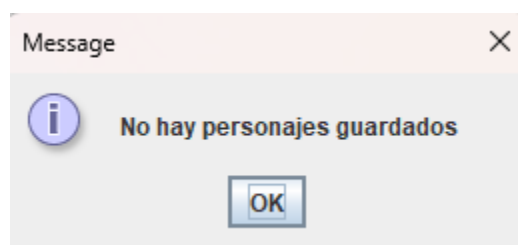
? ¿Está seguro que desea eliminar este personaje?

ID: 1
Nombre: Kratos
Arma: Espada
HP: 300

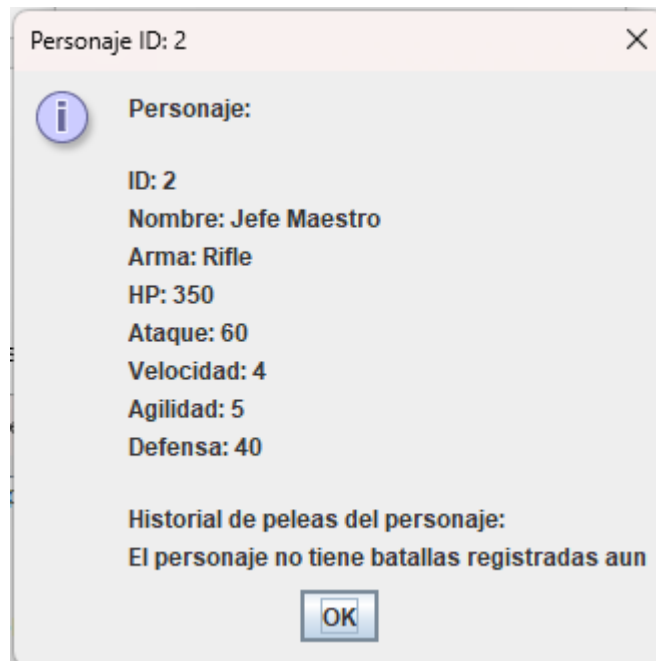
De nuevo en el menú principal, la siguiente opción será la de visualizar todos los personajes existentes, entonces al dar clic a ese botón, se desplegará una nueva ventana con los datos de todos los personajes.



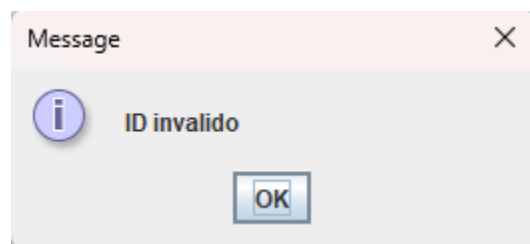
Si aún no hay personajes registrados en el sistema, se mostrará eso en un mensaje.



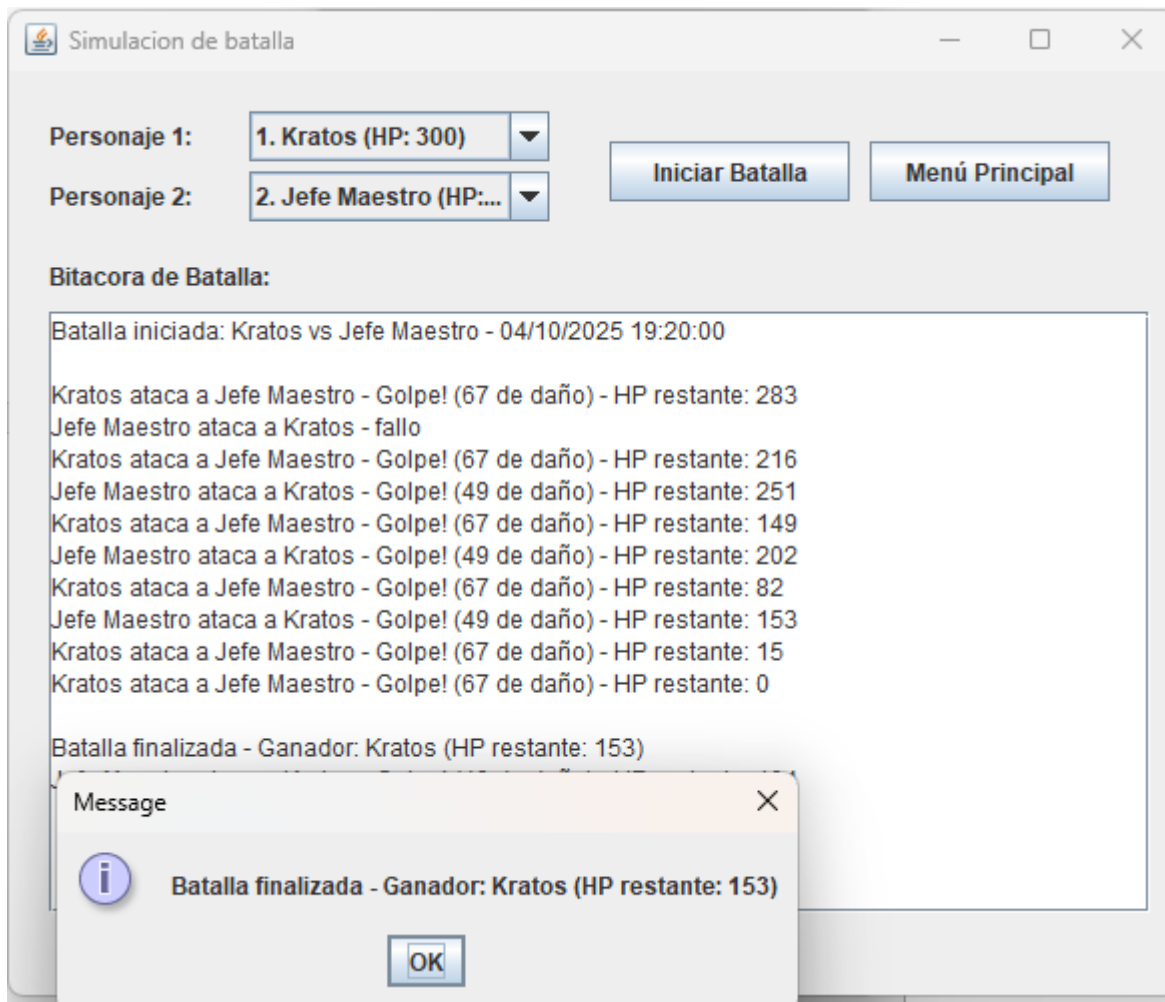
La siguiente opción del menú principal es para buscar específicamente a un personaje por medio de ID, al dar clic en ese botón del menú principal, se desplegará una ventana la cuál pedirá ingresar el ID, y se mostrará la información de ese personaje, incluyendo su historial de batallas.



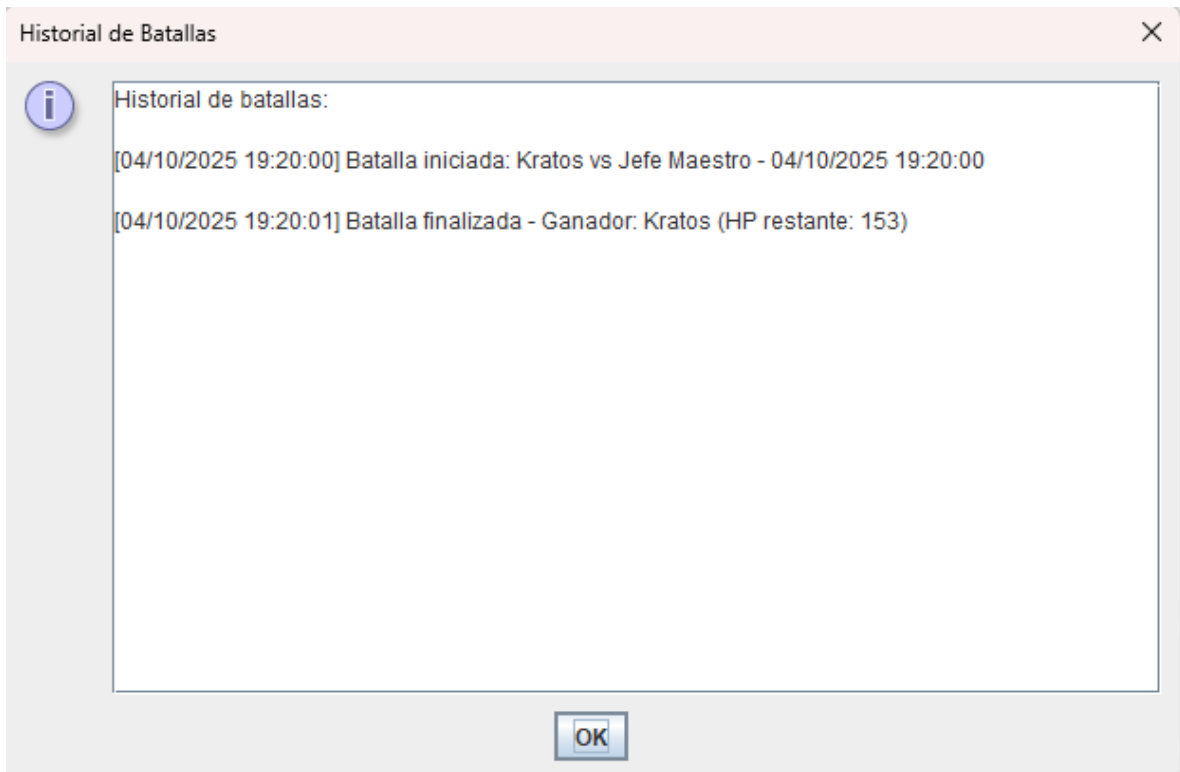
Si se ingresa un ID que no existe, un mensaje aparecerá para indicarlo.



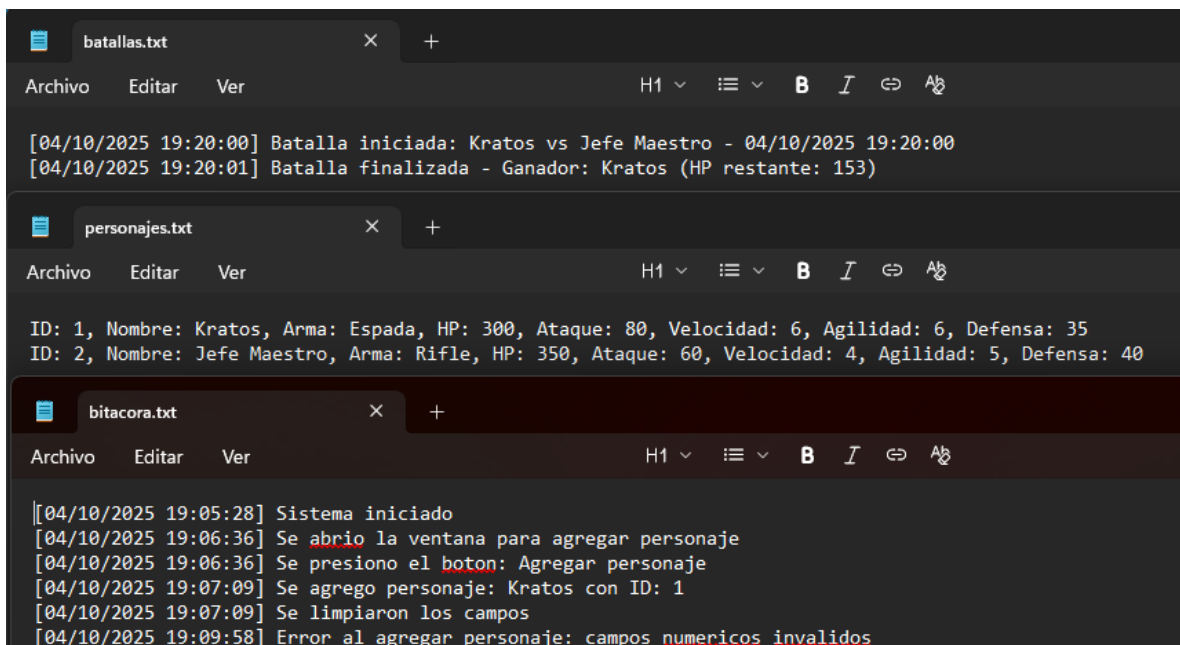
Al dar clic en el botón de simulación de batallas, se desplegará una nueva ventana en la cuál se podrán escoger dos personajes diferentes existentes para comenzar una batalla, dependiendo de sus habilidades ingresadas previamente, se realizarán las acciones aleatoriamente de las batallas, y el personaje que llegue de primero 0 de vida, perderá.



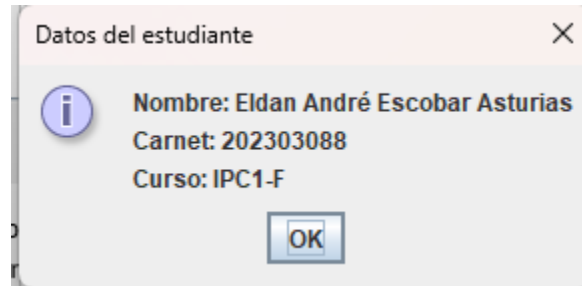
El siguiente botón es para visualizar el historial de batallas, por lo que al dar clic, se desplegará otra ventana la cuál muestra a qué hora dio inicio una batalla, también a la hora que finalizó, y también se mostrará el ganador.



El siguiente botón que aparece en el menú es para guardar o cargar datos del sistema, por lo que al dar clic, se guardarán en el escritorio tres archivos en formatos .txt: el primero mostrará la bitácora de todas las acciones realizadas en el sistema, el segundo mostrará los personajes existentes en el sistema, y el tercero mostrará el historial de batallas.



El penúltimo botón del menú principal es para visualizar los datos del estudiante, por lo que al dar clic, se mostrará una ventana emergente con el nombre, carnet y curso del estudiante.



El último botón será el que finalice la ejecución del sistema, y mostrará un mensaje en la consola.

```
[04/10/2025 19:31:29] Gracias por usar el sistema  
BUILD SUCCESSFUL (total time: 26 minutes 2 seconds)
```