

UNIVERSIDAD PRIVADA FRANZ TAMAYO

Proyecto hito 5

Manual de usuario Warcraft

Nombre Completo: Nicolas Gonzalo Aguilar Arimoza

Juan Elian Alvarez Vallejos

Diego Rivera Tapia

Asignatura: programación 3 y base de datos

Carrera: INGENIERÍA DE SISTEMAS

Paralelo: PROG (1)

Docente: Ing. Dheeyi William

fecha: 26/06/2020



Introducción

En este proyecto presentamos un simulador para Warcraft creado en intellej IDEA en el encontramos las diferentes razas tales como humanos, orcos, elfos nocturnos y muertos vivientes.

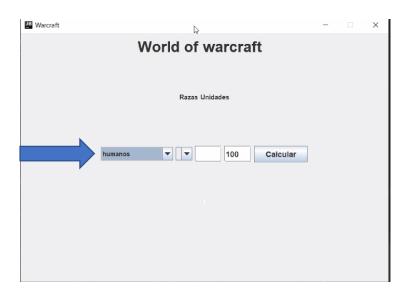
Cada uno consta con unidades distintas como también héroes, el simulador consta de enfrentar los ejercicitos de cada bando y escoger un ganador.

Al escoger un ganador la raza que perdió cambia de nombre a elfos sanguinarios, saqueadores, renegados, orco fel.

Utilizamos una base de datos en data grip para almacenar todas las unidades de cada raza como también daño, armadura, vida, comida y su tipo de clase.

Procesos

• Al momento de iniciar el programa se nos abrirá el menú donde tenemos que escoger la raza



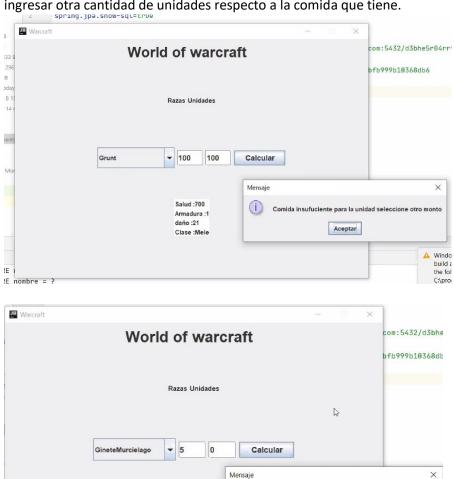
• Al momento de escoger la raza solo podremos seleccionar las unidades de esa raza seleccionada y nos saldrá información de esa unidad.



• Al momento de seleccionar la cantidad en el texto oprimimos calcular y disminuirá la cantidad de comida limite



 El programa viene con un limite que es cuando el contador llega a 0 o no alcanza la comida para la cantidad ingresada, el programa le mandara un mensaje diciéndole que tiene q ingresar otra cantidad de unidades respecto a la comida que tiene.



Salud :700 Armadura :1 daño :21

Clase :Mele

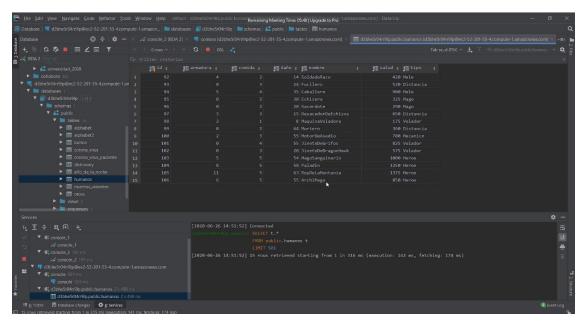
nombre = 2

Comida insufuciente para la unidad seleccione otro monto

Aceptar

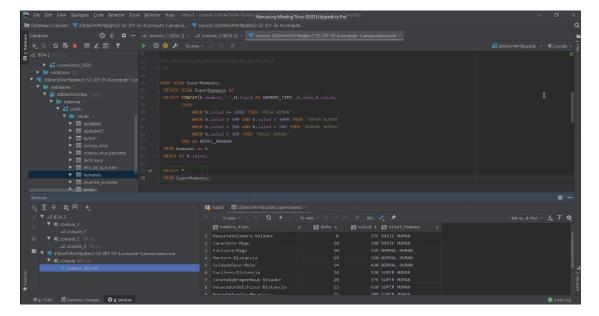
Base de datos información

Todo esta controlado desde la base de datos de data grip que ingresamos por código, cada unidad como la creación de las tablas esta realizada por código y se ve de esta manera:



Toda la base de datos esta controlado por vistas triggers como también procedimientos de almacenado

Una de las primeras vistas que utilizamos es para diferenciar que unidad tiene mas poder que otras y las diferenciamos como mega humano super humano ect.



En esta vista controlamos las clases de cada uno como se puede observar tenemos distancia, mele, mecánico etc.

El resultado nos saldrá la clase 1 es distancia y asi diferenciamos en cada raza a q clase corresponde cada uno.

En este trigger controlamos el guardado de cada partida de quien gana como también quien pierde

```
| A Stabilities | The process | The process
```

Como resultado nos mostrara el nombre y la cantidad de unidades con las que perdió en la anterior partida al igual que su nombre ingresado

Creamos un procedimiento almacenado para controlar que cambios ubo en cada unidad.

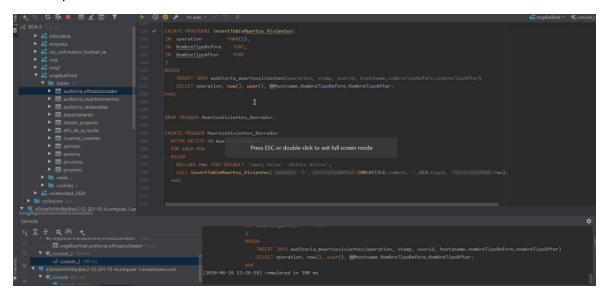
Una disminución en sus datos como también aumento

```
| Section | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988 | 1988
```

Como resultado nos guarda después de realizar el cambio que se cambio la fecha y a que dato cambio cada uno.



El ultimo procedimiento almacenado realiza una eliminación de los datos para guardar lo que se elimino y cuando se elimino



Como resultado nos dará que unidad se eliminó y cuando

