

# Arena USAC



**Universidad San Carlos de Guatemala**

**Facultad de ingeniería.**

**Ingeniería en ciencias y sistemas**

**Javier Antonio Barrios Calderón**

**202308325**

# Manual de usuario

- Menú

```
-----Menu de seleccion escoja una opcion porfavor-----
Crear personaje=1
Modificar personaje=2
Eliminar personaje=3
Ver lista de personajes=4
Batalla=5
ver historial de batallas=6
Buscar personaje por nombre=7
Guardar o cargar partida=8
Salir=9
Ingrese la opcion que quiere realizar: 1
```

Primero se desplegará un menú con las opciones que puede realizar el usuario debe de tomar en cuenta que solo se pueden ingresar los números de la lista si no marcara un mensaje de error.

- 1) Crear personajes: En este apartado usted podrá un personaje para poder ponerlo a pelear con unos sencillos pasos.
  - Primer paso: deberá de ingresar un nombre para el personaje (Tomar en cuenta que solo se aceptan letras no pueden dejar el espacio vacío, usar caracteres especiales o números)
  - Segundo paso: Asignar un objeto/arma al personaje en este apartado si es elección del usuario si quiere dejarle un objeto si se pueden usar caracteres especiales o números.
  - Tercer paso: ahora deberá de asignar los valores del personaje como la cantidad de hp, ataque, velocidad, defensa y agilidad. Solamente se reciben números en este apartado, también es importante saber que los datos serán importantes para las batallas.

```
-----Creacion de personajes-----
Ingrese nombre de su personaje: Pikachu
ingrese el arma/objeto del personaje: electro bola
Ingrese la cantidad de HP del personaje 100-500: 200
Ingrese el ataque del personajes 10-100: 25
Ingrese la velocidad del personaje 1-10: 10
Ingrese la agilidad del personaje 1-10: 6
Ingrese el valor de la defesna 1-50: 30
Personaje agregado con No. ID: 1
Personaje agregado exitosamente
```

- Al finalizar se le asignara un numero de ID automáticamente y agregara un mensaje confirmando la asignación.

- 2) Modificar personaje: En este apartado el usuario puede modificar la información de un personaje ya creado para seleccionarlos debe ingresar el ID o el nombre del personaje que desee ingresar primero se desplegara la información del personaje que se desea modificar y después debe de ingresar los cambios del personaje en el mismo orden en el que creo un personaje finalmente se muestra los nuevos datos asignados al personaje.

```
-----Modificar Personaje-----
Ingrese el ID o el nombre del personaje que quiera buscar: bulbasaur
ID      Nombre      objeto      HP      ataque      velocidad      agilidad      defensa
3      bulbasaur      semilla milagro      300      15      1      1      40
Ingrese el nuevo nombre de su personaje:squirtle
ingrese el arma/objeto del personaje: agua milagro
Ingrese la nueva cantidad de HP del personaje 100-500: 250
Ingrese el ataque del personajes 10-100: 20
Ingrese el nuevo la velocidad del personaje 1-10: 3
Ingrese la nueva agilidad del personaje 1-10: 3
Ingrese el nuevo valor de la defesna 1-50: 30
Personaje modificado con exito
ID      Nombre      objeto      HP      ataque      velocidad      agilidad      defensa
3      squirtle      agua milagro      250      20      3      3      30
Personaje modificado exitosamente
```

- 3) Eliminar personajes: En este menú el usuario puede eliminar un personaje puede ingresar el ID o el nombre del personaje que se desee eliminar siempre se pedirá una confirmación de parte del usuario para eliminar el personaje se muestra información en la pantalla para que el usuario sepa que personaje va a eliminar.

```
-----Eliminar Personaje-----
Ingrese el ID o el nombre del personaje que quiera eliminar: charmander
ID      Nombre      objeto      HP      ataque      velocidad      agilidad      defensa
2      charmander      carbon      300      40      4      4      20
Desea eliminar el personaje charmander?      SI=1      NO=2
Ingrese la opcion que desea realizar:1
Eliminando personaje
***El personaje charmander se elimino con exito***
```

- 4) Ver lista de personajes: El usuario puede visualizar la cantidad de personajes registrados y toda la información.

```
-----Personajes Registrados-----
***Listado de los personajes***
ID      Nombre      objeto      HP      ataque      velocidad      agilidad      defensa      Batallas_ganadas      Batllas_perdidas
1      Pikachu      electro bola      200      25      10      6      30      0      0
2      squirtle      agua milagro      250      40      3      3      30      0      0
```

- 5) Batalla: El usuario puede simular una batalla seleccionando 2 personajes en este apartado puede ingresar el ID o nombre de los personajes (Tomar en cuenta que solo puede utilizar un método a la vez si primero usa ID solamente puede usar ID) después de ser seleccionados la pelea por turnos empieza, el programa simulara una pelea donde se toman en cuenta todas las características que ingreso el usuario para determinar el ganador(Cantidad de vida, ataque, defensa, agilidad) al final el personaje que quede con Hp en 0 será el perdedor y se mostrara en pantalla quien gano y que cantidad de vida le quedo, el programa mostrara cada acción realizada por cada personaje.

```

----Batlla entre presonajes Personaje-----
Como minimo deben ser 2
NOTA: solo escoja un metodo si el personaje1 lo busco por ID solo busque por ID
Ingrese el ID o el nombre del personaje 1: 1
Ingrese el ID del personaje 2: 2
***Personaje 1 seleccionado***
ID  Nombre      objeto      HP      ataque  velocidad  agilidad  defensa  Batallas_ganadas  Batllas_perdidas
1   Pikachu      electro bola  200     25      10         6        30      0                0
***Personaje 2 seleccionado***
ID  Nombre      objeto      HP      ataque  velocidad  agilidad  defensa  Batallas_ganadas  Batllas_perdidas
2   squirtle     agua milagro  250     40      3         3        30      0                0
Pikachu tiene una vida de: 200
squirtle tiene una vida de: 250

Pikachu ha realizado un ataque de : 11
squirtle ha realizado un ataque de : 22
Pikachu tiene una vida de: 178
squirtle tiene una vida de: 239

Pikachu ha realizado un ataque de : 11
squirtle ataca a Pikachu ataque fallo (esquiva)
Pikachu tiene una vida de: 178
squirtle tiene una vida de: 228

```

```

Pikachu  realizo un ataque critico
Pikachu ha realizado un ataque de : 19
squirtle ataca a Pikachu ataque fallo (esquiva)
Pikachu tiene una vida de: 156
squirtle tiene una vida de: 176

```

```

Pikachu  realizo un ataque critico
Pikachu ha realizado un ataque de : 17
squirtle ha realizado un ataque de : 22
Pikachu tiene una vida de: 134
squirtle tiene una vida de: 159

```

```

Pikachu ha realizado un ataque de : 11
squirtle ha realizado un ataque de : 22
Pikachu tiene una vida de: 112
squirtle tiene una vida de: 148

```

```

Pikachu ha realizado un ataque de : 11
squirtle ha realizado un ataque de : 22
Pikachu tiene una vida de: 90
squirtle tiene una vida de: 137

```

```

Pikachu ha realizado un ataque de : 11
squirtle ha realizado un ataque de : 22
***Perosnaje 2  squirtle es el ganador***
Pikachu tiene una vida de: 0
squirtle tiene una vida de: 60

```

- 6) Ver historial de batalla: Se registra cuando se inicio una batalla con fecha, hora y que personajes participaron en la pelea incluyendo quien fue el ganador y cuando termino.

```
*****Bitacora de acciones*****
1. [04-10-2025 08:50:28] Inicio del combate entre Pikachu vs squirtle pelea No.0
2. [04-10-2025 08:50:35] Batalla finalizada Ganador:squirtle
```

- 7) Buscar personaje por nombre: En este apartado puede buscar un personaje utilizando únicamente su nombre y se mostrara la información de este personaje.

```
-----bucar Personaje-----
Ingrese el nombre del personaje que quiera busacar: pikachu
```

ID	Nombre	objeto	HP	ataque	velocidad	agilidad	defensa	Batallas_ganadas	Batllas_perdidas
1	Pikachu	electro bola	0	25	10	6	30	0	1

- 8) Guardar o cargar partida: El programa es capaz de crear un archivo de guardado que contiene la informacion de personjes o peleas simuladas, tambien puede cargar las partidas ya existentes.

```
===== Guardar/Cargar Estado del Sistema =====
1. Guardar estado
2. Cargar estado
0. Volver al menu principal
Seleccione una opcion: 1
Nombre del archivo para guardar: EJEMPLO
Estado guardado correctamente en: EJEMPLO.txt
Estado guardado correctamente en binario: EJEMPLO.dat
Estado guardado con exito en EJEMPLO.txt
```

- Ejemplo de cargar archivos:

```

Crear personaje=1
Modificar personaje=2
Eliminar personaje=3
Ver lista de personajes=4
Batalla=5
ver historial de batallas=6
Buscar personaje por nombre=7
Guardar o cargar partida=8
Salir=9
Ingrese la opcion que quiere realizar: 4

```

```

-----Personajes Registrados-----
***No hay personajes creados***

```

```

===== Guardar/Cargar Estado del Sistema =====

```

```

1. Guardar estado
2. Cargar estado
0. Volver al menu principal

```

```

Seleccione una opcion: 2

```

```

Nombre del archivo para cargar: EJEMPLO

```

```

Buscando archivo en: C:\Users\USUARIO\Documents\NetBeansProjects\practica2\EJEMPLO.dat

```

```

Estado cargado correctamente desde: EJEMPLO.dat

```

```

Estado cargado con exito desde EJEMPLO.dat

```

```

Ingrese la opcion que quiere realizar: 4

```

```

-----Personajes Registrados-----

```

```

***Listado de los personajes***

```

ID	Nombre	objeto	HP	ataque	velocidad	agilidad	defensa	Batallas_ganadas	Batallas_perdidas
1	Pikachu	electro bola	0	25	10	6	30	0	1
2	squirtle	agua milagro	60	40	3	3	30	1	0

- 9) Salir del programa: Se finaliza el programa y se imprime el nombre del estudiante que desarrollo la practica 2