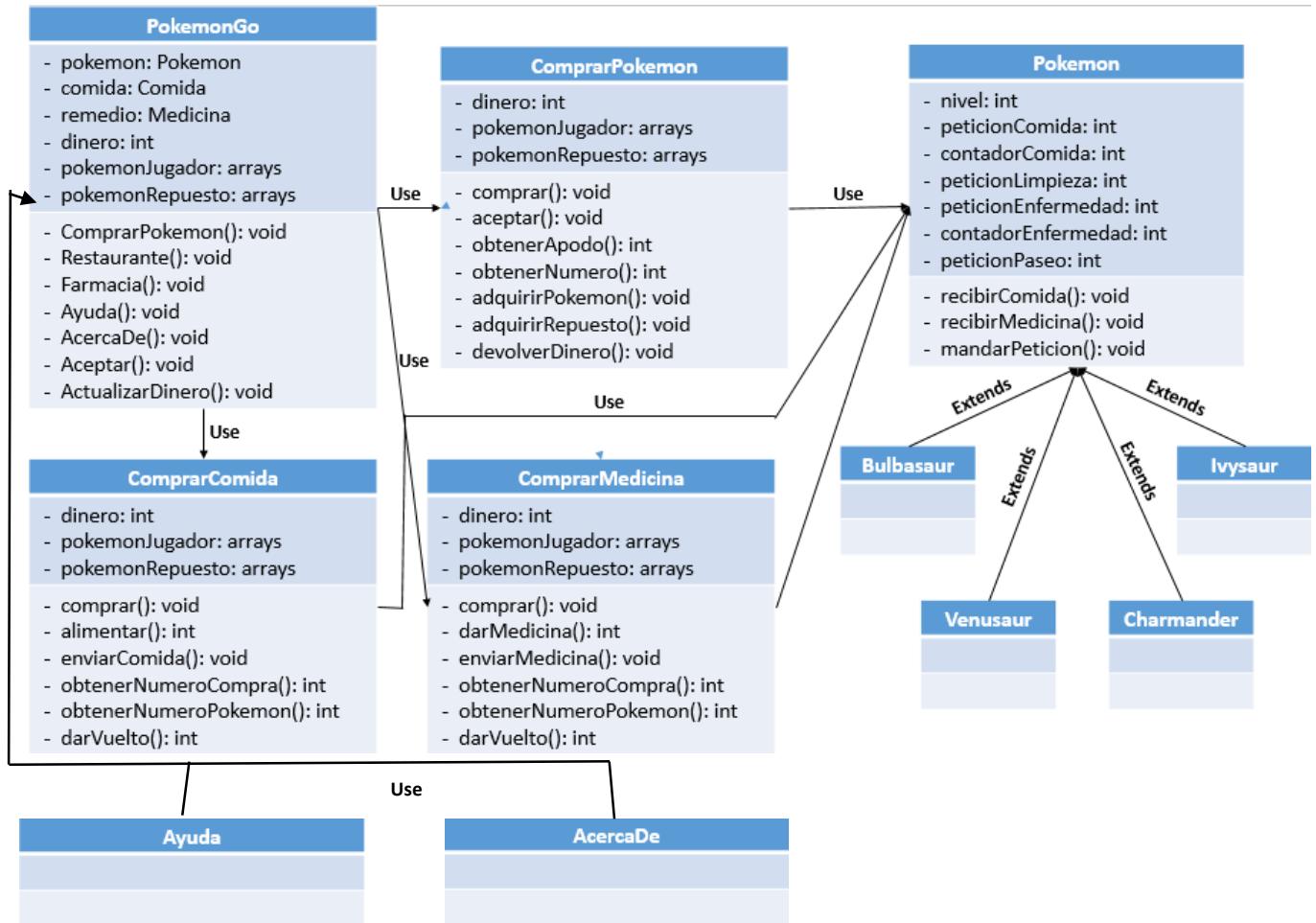


Manual Técnico



Versión de Java: 15

Versión de Netbeans: 12.6

Es siguiente pseudocódigo nos describe el modo de compra que se utilizara para adquirir Pokemons a nuestro equipo.

Var compra = null

Var aceptar = 0

Si (dinero >= 50) entonces

Mientras (aceptar == 0) hacer

Escribir "Eliga el numero del Pokemon que desea Comprar"

Escribir " 1. Bulbasaur"

Escribir " 2. Ivysaur"

Escribir " 3. Venusaur"

Escribir " 4. Charmander"

Escribir " 5. Charmeleon"

Escribir " 6. Charizard"

Escribir " 7. Ardilla"

Escribir " 8. Wartortle"

Escribir " 9. Blastoise"

Escribir " 10. Caterpie"

Leer opcion

interruptor (opcion)

case 1 -> compra = "Bulbasaur"

case 2 -> compra = "Ivysaur"

case 3 -> compra = "Venusaur"

case 4 -> compra = "Charmander"

case 5 -> compra = "Charmeleon"

case 6 -> compra = "Charizard"

case 7 -> compra = "Ardilla"

case 8 -> compra = "Wartortle"

```
case 9 -> compra = "Blastoise"  
case 10 -> compra = "Caterpie"  
  
fin_interruptor
```

Escribir "¿Está seguro de comprar al pokémon No." + opcion + " llamado " + compra + "?"

Escribir " 1. Si"

Escribir " 2. No"

Leer opcion

Si (indicador == 1) entonces

aceptar = 1

Si ("Bulbasaur".equals(pokemon)) entonces

Bulbasaur.mandarPeticionComida()

finsi

Si ("Ivysaur".equals(pokemon)) entonces

Ivysaur.mandarPeticionComida()

finsi

Si ("Venusaur".equals(pokemon)) entonces

Venusaur.mandarPeticionComida()

finsi

Si ("Charmander".equals(pokemon)) entonces

Charmander.mandarPeticionComida()

finsi

Si ("Charmeleon".equals(pokemon)) entonces

Charmeleon.mandarPeticionComida()

finsi

Si ("Charizard".equals(pokemon)) entonces

Charizard.mandarPeticionComida()

finsi

```

        Si ("Squirtle".equals(pokemon)) entonces
            Ardilla.mandarPeticionComida()

        finsi

        Si ("Wartortle".equals(pokemon)) entonces
            Wartortle.mandarPeticionComida()

        finsi

        Si ("Blastoise".equals(pokemon)) entonces
            Blastoise.mandarPeticionComida()

        finsi

        Si ("Caterpie".equals(pokemon)) entonces
            Caterpie.mandarPeticionComida()

        finsi

    finsi

fin_mientras

```

Escribir "Desea ponerle un apodo a su nuevo Pokemon, o prefiere dejarle el nombre normal?"

```

Escribir " 1. Si realizar Cambio"
Escribir " 2. No realizar Cambio"
Leer decision

```

```

Si (decision == 1) entonces
    Var apodo = null
    System.out.println("Escriba el apodo que le quiere poner a su Pokemon")
    Leer apodo
    compra = apodo

finsi

Si (decision != 1 || decision != 2) entonces
    Escribir "      Número no reconocido, vuelva a intentarlo"
finsi

```

```

Si (opcion <= 151 && opcion > 0) entonces
    Desde int contador = 0; hasta contador < 10; 1
        Si("----".equals(pokemonJugador1[contador])) entonces
            pokemonJugador1[contador] = compra
            dinero = dinero - 5
        finsi
    fin_desde
sino
    Escribir "    Número no reconocido, vuelva a intentarlo"
finsi
sino
    Escribir "    No tienes suficiente dinero para Comprar otro Pokemon"
finsi
return dinero

```

Es siguiente pseudocódigo nos describe el modo de compra de alimentos que se utilizara para adquirir comidas para alimentar a nuestro equipo.

```

Var alimento
Si (dinero >= 10) entonces
    Escribir "Seleccione el número de la Comida que desea Comprar"
    Escribir "    1. Manzana"
    Escribir "    2. Cereal"
    Escribir "    3. Waffle"
    Leer opcion
    Si (opcion == 1) entonces
        alimento = "Manzana"

```

```
dinero = dinero - 10
finsi
Si (opcion == 2) {
    alimento = "Cereal";
    dinero = dinero - 30
finsi
Si (opcion == 3) {
    alimento = "Waffle";
    dinero = dinero - 50
finsi
```

Escribir "Escribe el numero del pokemon que desea Alimentar"

Leer opcion

interruptor (opcion)

```
case 1 -> pokemon = "Bulbasaur"
case 2 -> pokemon = "Ivysaur"
case 3 -> pokemon = "Venusaur"
case 4 -> pokemon = "Charmander"
case 5 -> pokemon = "Charmeleon"
case 6 -> pokemon = "Charizard"
case 7 -> pokemon = "Ardilla"
case 8 -> pokemon = "Wartortle"
case 9 -> pokemon = "Blastoise"
case 10 -> pokemon = "Caterpie"
```

fin_interruptor

Si ("Bulbasaur".equals(pokemon)) entonces

```
Bulbasaur.recibirComida(comida)
```

```
Bulbasaur.mandarPeticionLimpieza()  
finsi  
Si ("Ivysaur".equals(pokemon)) entonces  
    Ivysaur.recibirComida(comida)  
    Ivysaur.mandarPeticionLimpieza()  
finsi  
Si ("Venusaur".equals(pokemon)) entonces  
    Venusaur.recibirComida(comida)  
    Venusaur.mandarPeticionLimpieza()  
finsi  
Si ("Charmander".equals(pokemon)) entonces  
    Charmander.recibirComida(comida)  
    Charmander.mandarPeticionLimpieza()  
finsi  
Si ("Charmeleon".equals(pokemon)) entonces  
    Charmeleon.recibirComida(comida)  
    Charmeleon.mandarPeticionLimpieza()  
finsi  
Si ("Charizard".equals(pokemon)) entonces  
    Charizard.recibirComida(comida)  
    Charizard.mandarPeticionLimpieza()  
finsi  
Si ("Squirtle".equals(pokemon)) entonces  
    Ardilla.recibirComida(comida)  
    Ardilla.mandarPeticionLimpieza()  
finsi  
Si ("Wartortle".equals(pokemon)) entonces  
    Wartortle.recibirComida(comida)  
    Wartortle.mandarPeticionLimpieza()
```

```

finsi
Si ("Blastoise".equals(pokemon)) entonces
    Blastoise.recibirComida(comida)
    Blastoise.mandarPeticionLimpieza()
finsi
Si ("Caterpie".equals(pokemon)) entonces
    Caterpie.recibirComida(comida)
    Caterpie.mandarPeticionLimpieza()
finsi
sino
    Escribir "    No tienes suficiente dinero para comprar comida"
finsi
return dinero

```

Es siguiente pseudocódigo nos describe el modo de compra de Medicina que se utilizara para curar a sus pokemons si así es requerido

```

Var dineroGastado = 0
Var medicina

Si (dinero >= 20) entonces
    Escribir "Seleccione el número de la Medicina que desea Comprar"
    Escribir " 1. Vitamina"
    Escribir " 2. Analgesico"
    Escribir " 3. Antibiotico"
    Leer opcion

    Si (opcion == 1) entonces

```

```
medicina = "Vitamina"  
dinero = dinero - dineroGastado  
finsi  
Si (opcion == 2) entonces  
    medicina = "Analgesico"  
    dinero = dinero - dineroGastado  
finsi  
Si (opcion == 3) entonces  
    medicina = "Antibiotico"  
    dinero = dinero - 80  
finsi
```

Escribi "Escribe el numero del pokemon que desea Curar"
Leer opcion

```
interruptor (opcion)  
case 1 -> pokemon = "Bulbasaur"  
case 2 -> pokemon = "Ivysaur"  
case 3 -> pokemon = "Venusaur"  
case 4 -> pokemon = "Charmander"  
case 5 -> pokemon = "Charmeleon"  
case 6 -> pokemon = "Charizard"  
case 7 -> pokemon = "Ardilla"  
case 8 -> pokemon = "Wartortle"  
case 9 -> pokemon = "Blastoise"  
case 10 -> pokemon = "Caterpie"  
fin_interruptor
```

Si ("Bulbasaur".equals(pokemon)) entonces

```
Bulbasaur.recibirMedicina(medicina)
finsi
Si ("Ivysaur".equals(pokemon)) entonces
    Ivysaur.recibirMedicina(medicina)
finsi
Si ("Venusaur".equals(pokemon)) entonces
    Venusaur.recibirMedicina(medicina)
finsi
Si ("Charmander".equals(pokemon)) entonces
    Charmander.recibirMedicina(medicina)
finsi
Si ("Charmeleon".equals(pokemon)) entonces
    Charmeleon.recibirMedicina(medicina)
finsi
Si ("Charizard".equals(pokemon)) entonces
    Charizard.recibirMedicina(medicina)
finsi
Si ("Squirtle".equals(pokemon)) entonces
    Ardilla.recibirMedicina(medicina)
finsi
Si ("Wartortle".equals(pokemon)) entonces
    Wartortle.recibirMedicina(medicina)
finsi
Si ("Blastoise".equals(pokemon)) entonces
    Blastoise.recibirMedicina(medicina)
finsi
Si ("Caterpie".equals(pokemon)) entonces
    Caterpie.recibirMedicina(medicina)
finsi
```

```
sino
    System.out.println("    No tienes suficiente dinero para comprar medicina"
finsi
return dinero
```

Es siguiente pseudocódigo nos describe el modo de revivir pokemons cuando alguno de ellos haya muerto.

```
int dineroGastado = 5
String revivir

Si (dinero >= 15) entonces
    Escribir "Seleccione el número del Pokemon que desea Revivir"
    Escribir " 1." + pokemonMuertos[0]);
    Escribir " 2." + pokemonMuertos[1]);
    Escribir " 3." + pokemonMuertos[2]);
    Escribir " 4." + pokemonMuertos[3]);
    Escribir " 5." + pokemonMuertos[4]);
    Escribir " 6." + pokemonMuertos[5]);
    Escribir " 7." + pokemonMuertos[6]);
    Escribir " 8." + pokemonMuertos[7]);
    Escribir " 9." + pokemonMuertos[8]);
    Escribir " 10." + pokemonMuertos[9]);
    Leer opcion

    interruptor (opcion)
        case 1 -> revivir = pokemonMuertos[0];
        case 2 -> revivir = pokemonMuertos[1];
```

```
case 3 -> revivir = pokemonMuertos[2]);;  
case 4 -> revivir = pokemonMuertos[3]);;  
case 5 -> revivir = pokemonMuertos[4]);;  
case 6 -> revivir = pokemonMuertos[5]);;  
case 7 -> revivir = pokemonMuertos[6]);;  
case 8 -> revivir = pokemonMuertos[7]);;  
case 9 -> revivir = pokemonMuertos[8]);;  
case 10 -> revivir = pokemonMuertos[9]);;  
  
fin_interruptor
```

Si (opcion <= 151 && opcion > 0) entonces

Desde (int contador = 0; hasta contador < 10; 1

Si ("----".equals(pokemonJugador1[contador])) entonces

pokemonJugador1[contador] = revivir

pokemonMuertos[opcion - 1] = "----"

dineroGastado = (dineroGastado * nivel) + 10

dinero = dinero - dineroGastado

finsi

fin_desde

sino

Escribir " Número no reconocido, vuelva a intentarlo"

finsi

sino

Escribir " No tienes suficiente dinero para revivir Pokemons"

finsi

return dinero

Es siguiente pseudocódigo nos describe los métodos que va tener cada Pokemon con el cual va controlar su contadores

```
public void recibirComida(String comida)
    Si ("Manzana".equals(comida)) entonces
        contadorComida = 0
    finSi

    Si ("Cereal".equals(comida)) entonces
        peticionComida = peticionComida + 2
        contadorComida = 0
    finSi

    Si ("Waffle".equals(comida)) entonces
        peticionComida = peticionComida + 5
        contadorComida = 0
    finSi

Fin

public void recibirMedicina(String medicina) {
    Si ("Vitamina".equals(medicina)) entonces
        Si (contadorEnfermedad == 0) entonces
            contadorEnfermedad = 0
        sino
            contadorEnfermedad = contadorEnfermedad - 1
        finSi
    finSi

    Si ("Analgesico".equals(medicina)) entonces
```

```
Si (contadorEnfermedad == 0) entonces
    contadorEnfermedad = 0
sino
    contadorEnfermedad = contadorEnfermedad - 2
finsi
finsi
```

```
Si ("Antibiotico".equals(medicina)) entonces
    if (contadorEnfermedad == 0) entonces
        contadorEnfermedad = 0
    sino
        contadorEnfermedad = contadorEnfermedad - 3
    finsi
finsi
```

Fin

```
public void mandarPeticionComida()
{
    Timer timer = new Timer()
    TimerTask tarea = new TimerTask()
    {
        @Override
        public void run() {
            Si (contadorComida < peticionComida) entonces
                JOptionPane.showMessageDialog(null,"Articuno tiene Hambre"
                contadorComida = contadorComida + 1
            finsi
        fin
    finsi
    timer.schedule(tarea,0,120000)
}
```

Fin

```
public void mandarPeticionLimpieza()

    Timer timer = new Timer()

    TimerTask tarea = new TimerTask()

        @Override

        public void run() {

            if (contadorLimpieza < peticionLimpieza) entonces

                JOptionPane.showMessageDialog(null,"Articuno necesita Limpieza"

                    contadorLimpieza = contadorLimpieza + 1

                finsi

            fin

        finsi

    timer.schedule(tarea,0,120000)

Fin
```