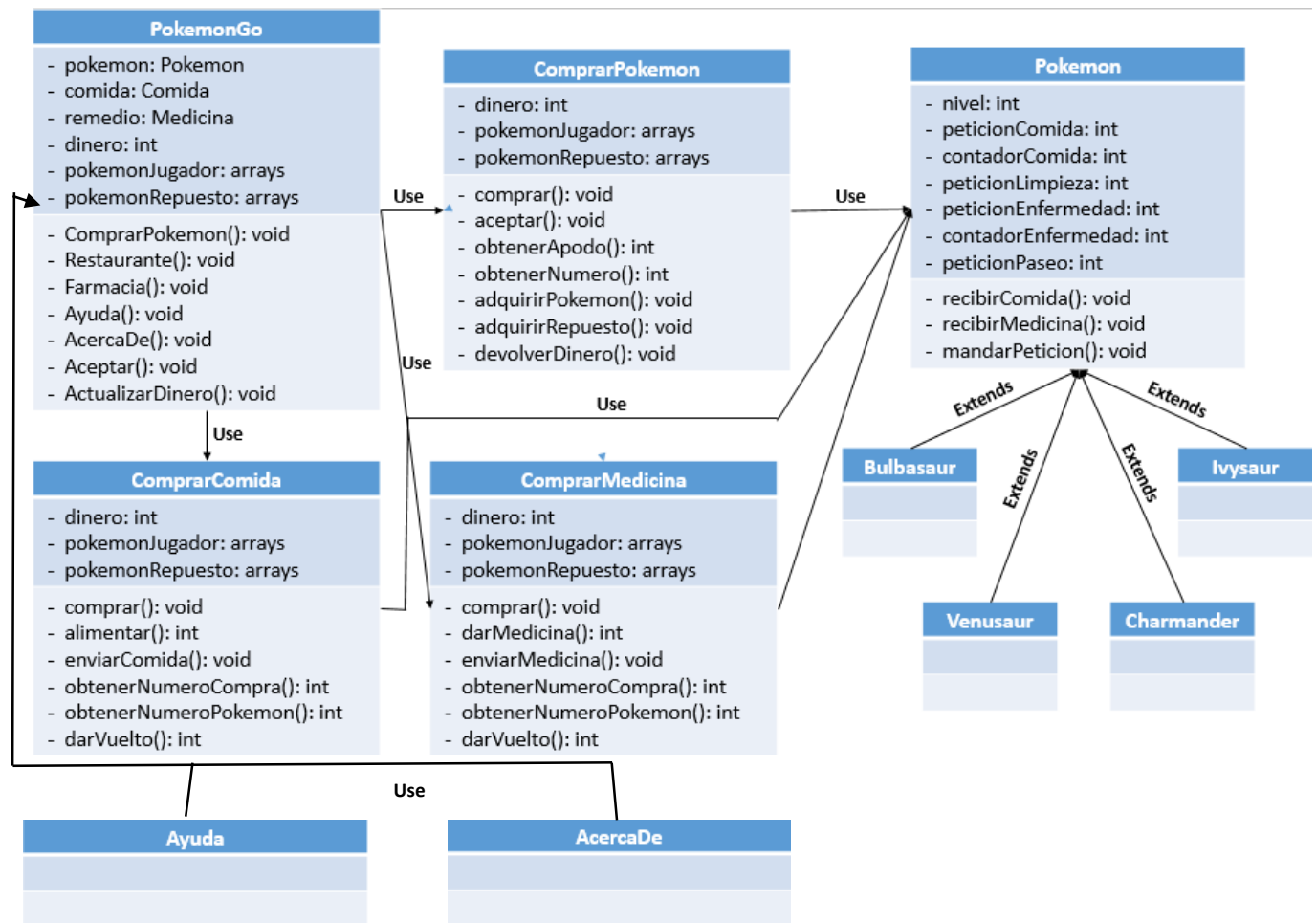


Manual Técnico



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()
```

```

    fin si
    Si ("Blastoise".equals(pokemon)) entonces
        Blastoise.recibirComida(comida)
        Blastoise.mandarPeticiónLimpieza()
    fin si
    Si ("Caterpie".equals(pokemon)) entonces
        Caterpie.recibirComida(comida)
        Caterpie.mandarPeticiónLimpieza()
    fin si
sino
    Escribir "    No tienes suficiente dinero para comprar comida"
fin si
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
    fin
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
        fin
    }
    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

            fin

        }

    fin

    timer.schedule(tarea,0,120000)

Fin
```