

Universidad de San Carlos de Guatemala

Centro Universitario de Occidente

División de Ciencias de la Ingeniería

Laboratorio de Introducción a la Programación y Computación

Sección “A”

Manual de Usuario

Nombre completo: José Javier García Escobar

Registro Académico: 202031873

4 de abril del 2022

Índice

Introducción.....	3
Explicación del Funcionamiento.....	4
1. Menu principal.....	4
1 Modo Arena	4
1.1-Animales Tienda-	4
1.2 -Comida de Tienda-	5
1.3 Actulizar Tienda.....	5
1.4 Comprar Animal	6
1.5 Comprar Comida	6
1.6 Mirar Mascotas	7
1.6.1 Ordenar Mascotas.....	7
1.6.2 Sumar mascotas	8
1.6.3 Vender Mascota	8
1.6.4 Comida de la Mascota	9
1.6.0 Regresar	9
2 Modo Versus	10
3 Modo Creativo	10
3.1 Clasificación de Animales	11
3.2 Comprar Animal	11
3.3 Comprar Comida	12
3.4 Mirar Mascotas	12
Glosario.....	13

Introducción

El presente trabajo busca brindar al usuario un Manual Técnico de forma adecuada y comprensible, acerca del primer proyecto de laboratorio. El programa corre en el lenguaje de Java, y fue realizado con el IDE Netbeans Apache. Para la planeación del proyecto se contó con un diagrama de clases, un archivo jar ejecutable, un manual de usuario, el código fuente adjunto al IDE y, finalmente, el manual técnico. El programa cuenta con un menú principal donde se podrá navegar por los distintos menús del juego, para la interacción con el usuario, en el cual la lectura de datos se hará únicamente por medio del teclado.

Explicación del Funcionamiento

1. Menu principal

```
Bienvenido a SUPER_AUTO_PETS, la copia varata... no espere mucho jeje
Escoja un modo de juego:
1) Modo Arena -Gana 10 partidas-
2) Modo Versus -Pelea con otros jugadores-
3) Modo Creativo -Arma tu dream team-
0) Salida
```

Al inicio del programa se desplegará un menú de cuatro opciones donde cada una realiza una función distinta, para poder entrar alguna de las opciones del menú deberá escribir con el teclado el número de opción y para continuar la tecla enter.

1 Modo Arena

```
1
-----MODO AREMA-----
--Se le dara una dotacion inicial de 10 de oro para que arme su equipo--
-----
|| Oro: 10|| Vida: 10||
-----
--Cuando este preparado puche la opcion batalla--
1) Animales de tienda
2) Comida de tienda
3) Actualizar tienda
4) Comprar animal
5) Comprar comida
6) Mirar Mascotas
8) Batalla
```

En la opción uno del menú principal se encuentra “Modo Arena”, donde el usuario se le presentara el objeto principal del modo de juego, luego de eso se le despliega la información más importante para no saturar la vista con datos irrelevantes, luego se presenta un sub menú, con 7 opciones a realizar, donde se selecciona la opción que desea y luego se oprime la tecla enter.

1.1-Animales Tienda-

```
1
1)-----
Nombre: Mosquito--Nivle: 1.0--Agravio: 2--Vida: 2
Piquete inicial: Al inicio de la batalla realiza 1 de daño a: 1/2/3 enemigos
Tipo: Volador
-----
2)-----
Nombre: Castor--Nivle: 1.0--Agravio: 2--Vida: 1
Represa: Da a 2 aliados al azar: +1/+2/+3 de HP
Tipo: Terrestre--Acuatico
-----
3)-----
Nombre: Caballo--Nivle: 1.0--Agravio: 2--Vida: 1
Rugido alidao: Da: +1/+2/+3 de ATK hasta ek final de la batalla
Tipo: Mamifero--Domestico
-----
|| Oro: 10|| Vida: 10||
-----
--Cuando este preparado puche la opcion batalla--
1) Animales de tienda
2) Comida de tienda
3) Actualizar tienda
4) Comprar animal
5) Comprar comida
6) Mirar Mascotas
8) Batalla
```

En el **Menu Modo Arena**, primero tenemos la opcion Animales Tienda, la cual nos permite visualizar 3 animales (por el momento) al azar del tipo de tier designado por ronda(Tier No.2 ronda 2, Tier No.3 ronda 4, Tier No.4 ronda 6, Tier No.5 ronda 8, Tier No.6 ronda 10, Tier No.7 ronda12 o superiores). Al finalizar que animals tiene en tienda, regresamos al menu de **Modo Arena**.

1.2 -Comida de Tienda-

```
2
1)-----
Nombre: Naranja

-----
2)-----
Nombre: Miel

-----
|| Oro: 10|| Vida: 10||
-----
--Cuando este preparado puche la opcion batalla--
1) Animales de tienda
2) Comida de tienda
3) Actualizar tienda
4) Comprar animal
5) Comprar comida
6) Mirar Mascotas
8) Batalla
```

Esta opción permite al usuario ver solo 2 comidas en tienda, la cantidad de tienda será siempre la misma, lo que se debe de tomar en cuenta (para no tener inconvenientes) cada ronda agregada ya que el tier aumenta por ronda designada (explicación que se dio en el espacio 1.1 Animales Tienda-).

1.3 Actulizar Tienda

```
3
-----
Tienda actualizada, menos 1 de oro
-----
|| Oro: 9|| Vida: 10||
-----
--Cuando este preparado puche la opcion batalla--
1) Animales de tienda
2) Comida de tienda
3) Actualizar tienda
4) Comprar animal
5) Comprar comida
6) Mirar Mascotas
8) Batalla
```

Esta opción permite al usuario actualizar la tienda de comida y de animales para que tenga un poco mas de variedad al momento de crear su equipo.

1.4 Comprar Animal

```
4
-----
--Que animal desea comprar?--
2
-----
|| Oro: 6|| Vida: 10||
-----
--Cuando este preparado puche la opcion batalla--
1) Animales de tienda
2) Comida de tienda
3) Actualizar tienda
4) Comprar animal
5) Comprar comida
6) Mirar Mascotas
8) Batalla
```

Esta opción permite al usuario comprar un animal de tienda que se despliegan con la opción **Animales Tienda**. Al momento de escoger el animal deberá de seleccionar por número de posición que aparece en tienda y luego darle enter, el animal ya será su mascota y podrá visualizarlo en la opción **Mirar Mascotas**.

1.5 Comprar Comida

```
5
-----
--Que comida desea comprar?--
1
--A que mascota le quiere dar la comida?--
1
-----
|| Oro: 3|| Vida: 10||
-----
--Cuando este preparado puche la opcion batalla--
1) Animales de tienda
2) Comida de tienda
3) Actualizar tienda
4) Comprar animal
5) Comprar comida
6) Mirar Mascotas
8) Batalla
```

Esta opción es similar a la opción **Comprar Animal**, deberá de seleccionar una de las dos comidas que aparece en tienda y luego designársela a uno de sus mascotas, si la mascota ya tiene comida el sistema le preguntara si quiere sustituir la comida anterior o mantener la comida. CUIDADO, no debe de darle comida a una mascota que no existe, le aconsejo primero ver la opción **Mirar Mascotas** y luego comprar la comida para tener mayor seguridad.

1.6 Mirar Mascotas

```
6
1)-----
Nombre: Castor--Nivle: 1.0--Agravio: 3--Vida: 2
Represa: Da a 2 aliados al azar: +1/+2/+3 de HP
Tipo: Terrestre--Acuatico
-----
1) Ordenar mascotas
2) Sumar mascotas
3) Vender mascota
4) Comida de la mascota
0) Regresar
```

Esta opción permite al usuario mirar las mascotas que tiene, habiendo una interacción mas cercana con ellas. Dentro de la opción **Mirar Mascotas** se despliega un submenú donde están las interacciones que puede tener con sus mascotas.

1.6.1 Ordenar Mascotas

```
1
--Que mascotas quiere cambiar de posicion?--
1
--Segundo animalito:
2
Perdon pero no existe mascota en una de las 2 posicines
1)-----
Nombre: Castor--Nivle: 1.0--Agravio: 3--Vida: 2
Represa: Da a 2 aliados al azar: +1/+2/+3 de HP
Tipo: Terrestre--Acuatico
-----
1) Ordenar mascotas
2) Sumar mascotas
3) Vender mascota
4) Comida de la mascota
0) Regresar
```

Esta opción permite al usuario ordenar mascotas con un máximo de 5 posiciones, si el usuario quiere cambiar de posición una mascota con una inexistente el programa le dará a conocer el error.

1.6.2 Sumar mascotas

```
2
--Que mascotas quiere sumar?--
--Recuerde que debe de ser el mismo animalito para ganar experiencia--
1
--Segundo animalito:
1
-----
--La posicion es la misma--
1)-----
Nombre: Castor--Nivle: 1.0--Agravio: 3--Vida: 2
Represa: Da a 2 aliados al azar: +1/+2/+3 de HP
Tipo: Terrestre--Acuatico
-----
1) Ordenar mascotas
2) Sumar mascotas
3) Vender mascota
4) Comida de la mascota
0) Regresar
```

Esta opción permite al jugador sumar 2 mascotas de la misma especie, haciendo que su vida, agravio, nivel incrementen hasta cierto punto. No puede sumar la mascota de la misma posición (ya me vi que es un poco tramposo :D), tampoco puede sumar mascotas de diferentes especies o con una mascota inexistente. Si la mascota uno (el primero que selecciono) tiene comida y la mascota dos (el segundo que selecciono) se le dará la oportunidad de escoger cual de las 2 comidas quiere mantener.

1.6.3 Vender Mascota

```
3
--Que mascota quiere vender?--
1
1)-----
Nombre: --Nivle: 0.0--Agravio: 0--Vida: 0
Tipo:
-----
1) Ordenar mascotas
2) Sumar mascotas
3) Vender mascota
4) Comida de la mascota
0) Regresar
```

Esta opción permite al jugador vender una de sus mascotas, dándole a cambio una moneda de oro. Si el jugador quiere vender una mascota que no existe el programa le avisara de su fallo.

1.6.4 Comida de la Mascota

```
4
--De que animal quiere ver la comida?--
1
Nombre: Miel

-----
1)-----
Nombre: Pescado--Nivle: 1.0--Agravio: 2--Vida: 3
Level-up: Da a todos los aliados: (+1/+1)(+2/+2)
Tipo: Acuatico
-----
1) Ordenar mascotas
2) Sumar mascotas
3) Vender mascota
4) Comida de la mascota
0) Regresar
```

Esta opción permite saber si la mascota que tenemos tiene comida, de lo contrario se le notificara que la mascota “Nombre de la mascota” no tiene comida.

1.6.0 Regresar

```
0
-----
|| Oro: 4|| Vida: 10||
-----
--Cuando este preparado puche la opcion batalla--
1) Animales de tienda
2) Comida de tienda
3) Actualizar tienda
4) Comprar animal
5) Comprar comida
6) Mirar Mascotas
8) Batalla
```

La opción Regresar, accede al menú anterior que en este caso es el menú de Modo Arena.

2 Modo Versus

```
2
-----MODO Versus-----
--Se le dara una dotacion inicial de 10 de oro para que arme su equipo--
-----
|| Oro: 10|| Vida: 10||
-----
--Cuando este preparado puche la opcion batalla--
1) Animales de tienda
2) Comida de tienda
3) Actualizar tienda
4) Comprar animal
5) Comprar comida
6) Mirar Mascotas
8) Batalla
```

El Modo versus consta del mismo menú que el modo arena, solo que a diferencia del otro modo aquí no se genera un bot.

3 Modo Creativo

```
-----MODO CREATIVO-----
--En este espacio podra crear un dream team
--Para que luche con otros jugadores--
--Se le dara una dotacion de: 150--
-----
|| Oro: 150|| Vida: 10||
-----
--Cuando este preparado puche la opcion batalla--
1) Clasificacion de animales
2) Comprar animal
3) Comprar comida
4) Mirar Mascotas
5) Batalla
```

El Modo Creativo es un espacio donde le damos una dotación muy alta de oro para que pueda armar su equipo como guste. Solo se enfrentará a jugadores.

3.1 Clasificación de Animales

```
1
  1) Clasificacion por Tier
  2) Clasificacion por Vida
  3) Clasificacion por Agravio
1
Desea ver el orden en forma...
  1) De menor a mayor
  2) De mayor a menor
```

En este espacio se le dará a escoger en que categoría quiere ver los animales del juego, después de escoger la categoría deberá de escoger el orden de los mismos. Por cada tres animalitos que se desplieguen aparecerá el texto “Espere...” dándole un tiempo prudente para que pueda visualizar los animalitos desplegados.

3.2 Comprar Animal

```
2
-----
--Escriba el Nombre del animal con su inicial mayuscula--
--Que animal desea comprar? --
Franco
-----
--Escribio mal el nombre del animal,--
--O esa no es una opcion--
-----
|| Oro: 147|| Vida: 10||
-----
--Cuando este preparado puche la opcion batalla--
1) Clasificacion de animales
2) Comprar animal
3) Comprar comida
4) Mirar Mascotas
5) Batalla
```

Esta opción permite que el jugador seleccione el animal de tienda que quiere comprar, en esta ocasión se deberá de ingresar el nombre del animal para no tener alguna confusión más adelante. Si el jugador ingresa por número o escribe mal el nombre el programa notificara el error. ACLARACION, el nombre debe de ser con inicial mayúscula y sin tildar.

3.3 Comprar Comida

```
3
1)-----
Nombre: Manzana
Vida: +1--Agravio: +1--
-----
2)-----
Nombre: Naranja
-----
3)-----
Nombre: Miel
-----
--Que comida desea comprar?--
2
--A que mascota le quiere dar la comida?--
3
--No tiene mascota en esa posicion--
-----
|| Oro: 150|| Vida: 10||
-----
--Cuando este preparado puche la opcion batalla--
1) Clasificacion de animales
2) Comprar animal
3) Comprar comida
4) Mirar Mascotas
5) Batalla
```

En este espacio podrá comprar cualquier comida para sus mascotas, deberá de escogerlo por posición, si la posición no existe se le notificará del error. Si al momento de designar la comida a una mascota y selecciona una mascota inexistente se le notificará el error.

3.4 Mirar Mascotas

```
1)-----
Nombre: Elefante--Nivle: 1.0--Agravio: 5--Vida: 3
Tipo: Mamifero--Terrestre
-----
1) Ordenar mascotas
2) Sumar mascotas
3) Vender mascota
4) Comida de la mascota
0) Regresar
```

En la opción Mirar Mascotas se le desplegará un menú idéntico al espacio 1.6.

Glosario

- a) Consola: El símbolo del sistema es un intérprete de línea de comandos, y su propósito es permitirle introducir comandos utilizando una sintaxis especial.
- b) Enter: Permite ejecutar un comando escrito previamente, o introducir datos numéricos después de haber sido estos digitados.
- c) Dato: Representación simbólica de que permite ejecutar una acción en el entorno.
- d) Null: Equivalente a una cadena en blanco o vacío.
- e) Funcion: Significa una subrutina o subprograma como idea general, se presenta como un subalgoritmo que forma parte del algoritmo principal, el cual permite resolver una tarea específica.