



Eso Brad Pets®

Equipo: Los Eso Brad

Integrantes:

Gómez López Erik Eduardo
Sánchez Victoria Leslie Paola
Vázquez Reyes Jesús Elías



Problemática

La empresa Zakeh, creadora de Pou, ha encomendado la tarea de lanzar un videojuego de mascotas virtuales inspirado en Tamagotchi.

En este juego, los jugadores cuidarán de una de tres mascotas virtuales seleccionables, cada una con características diferentes (se incluyen dificultades fácil y difícil).

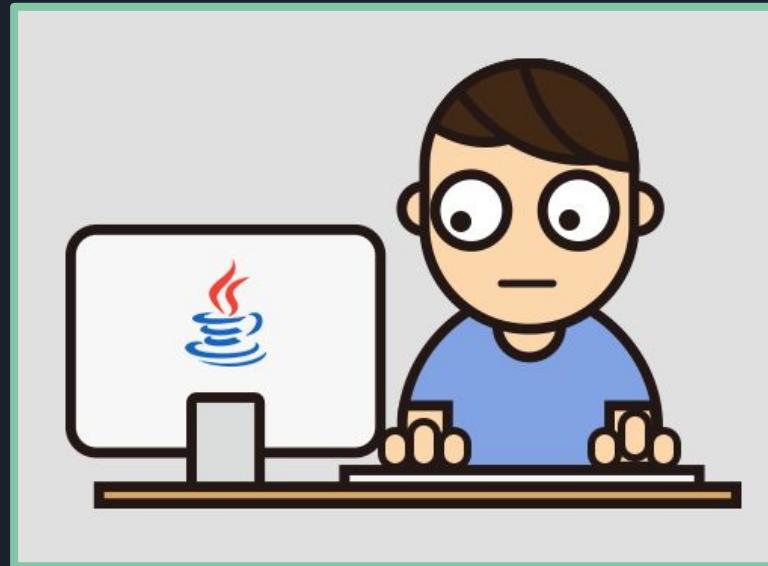
Las acciones permitidas incluyen jugar, dormir, despertar y alimentar, ajustadas según el estado de la mascota.

La calidad de la comida adquirida afecta la salud de la mascota, y se pueden ganar monedas y puntos de felicidad a través de minijuegos. Las mascotas pueden morir por diversas causas, al final el jugador verá cuántos días logró cuidar a la mascota al finalizar el juego.



Patrones utilizados

- *Facade*
- *Prototype*
- *Composite*
- *Iterator*
- *State*
- *MVC*





Facade

La solución al problema la podemos ver por partes:

1. Darle una breve introducción del juego al usuario.
2. Elegir un nivel (fácil o difícil, también puede rechazar la misión).
3. Adoptar una mascota (Si ocurre el paso 2).
4. Convivir con su mascota (Si ocurre el paso 2).
5. Agradecer al usuario por jugar (Si ocurre paso 2) ó un pequeño mensaje al rechazar la misión.

Si decides no aceptar la mision...

¡Bienvenido a Eso Brad Pets!

En este juego, tu mision es cuidar de la mascota que elijas adoptar.

Puedes jugar con el, alimentarlo, dormirlo y despertarlo.

Para alimentarlo debes elegir un alimento de tu refrigerador.

Si se acaba su comida, puedes comprar mas en la tienda.

Si no tienes monedas Pejecoins, puedes conseguir mas jugando.

Sencillo, ¿no? Lo interesante es averiguar cuantos dias puedes mantenerlo vivo.

¿Aceptas la mision?

----- N I V E L D E J U E G O -----

- 1. Facil
- 2. Dificil
- 0. Abandonar mision

Antes de comenzar, selecciona el nivel de dificultad del juego: 0

Lastima que decidiste rechazar la mision :(

Todas las mascotas fallecieron de tristeza por tu culpa u.u

Gracias a facade, nuestra clase *main* se ve así:

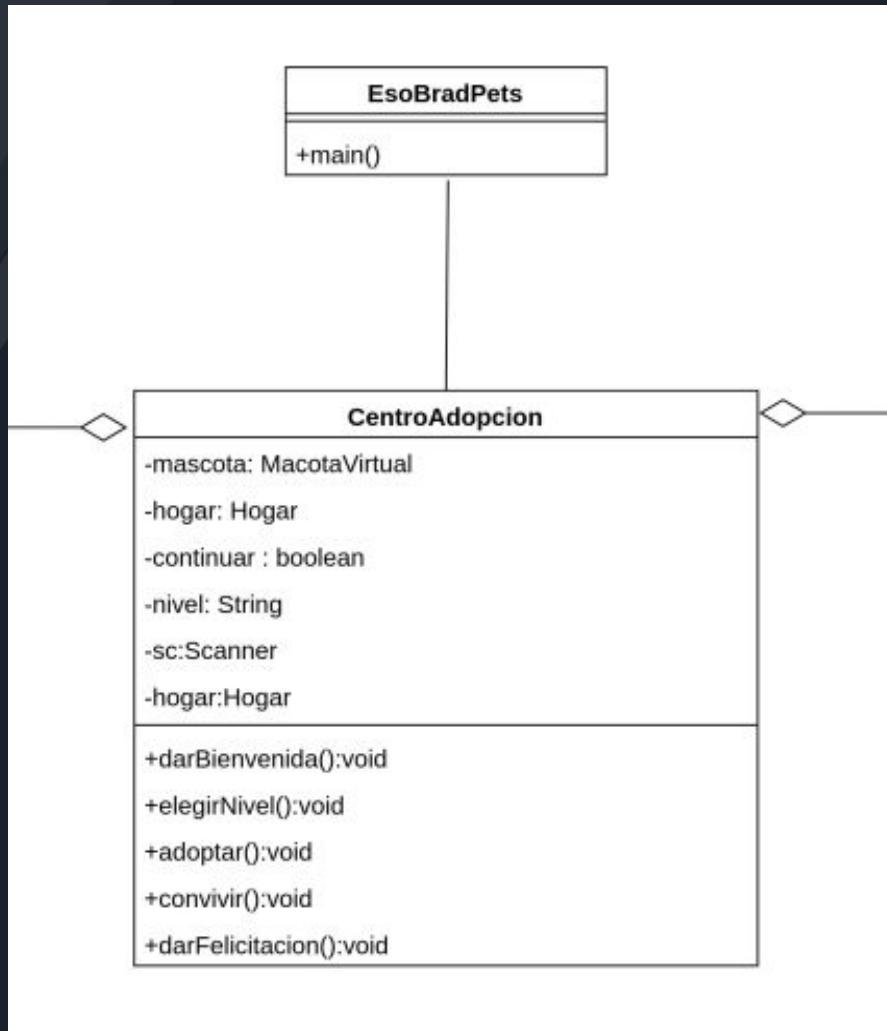
```
/*
 * Clase principal del juego "Eso Brad Pets".
 *
 */
public class EsoBradPets{

    public static void main(String[] args){

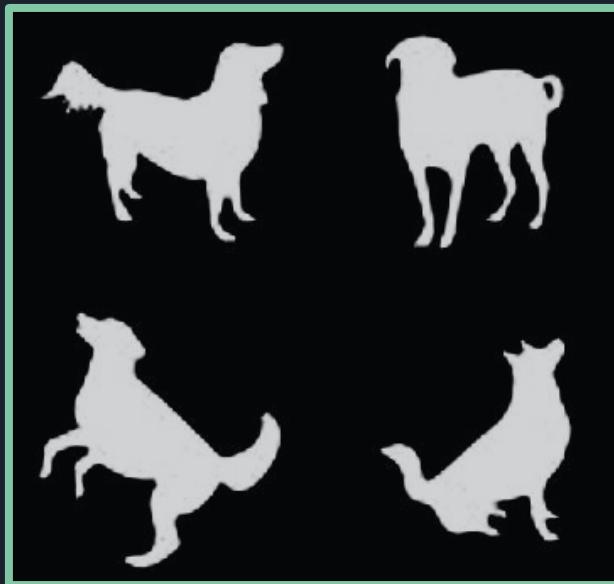
        CentroAdopcion c = new CentroAdopcion();

        c.darBienvenida();
        c.elegirNivel();
        c.adoptar();
        c.convivir();
        c.darFelicitacion();

    }
}
```



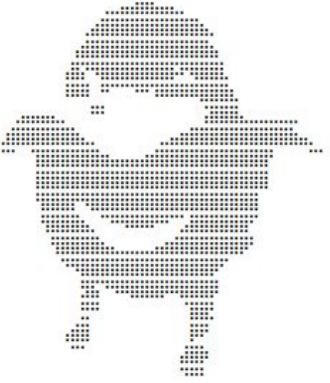
Prototype



Lo único que cambia entre cada mascota, son las estadísticas iniciales (definidas según el nivel elegido por el usuario).

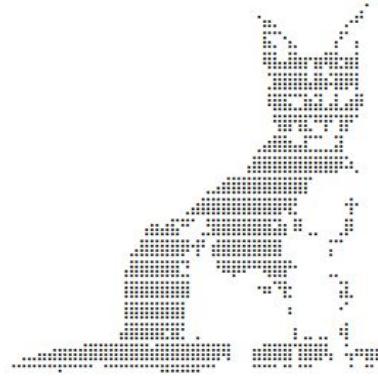
Prototype nos permitió crear el molde general.

Podemos brindarle al usuario *2 versiones distintas* por cada mascota.



Nombre: UGANDIANO

Descripcion: Esta criatura de aspecto curioso aún no se ha extinguido, por alguna razón pone a su dueño en la jerarquía 'my queen' y está buscando cómo llegar a 'da wae', lo que no sabe es que 'da wae' son los brodas que haces en el camino.



Nombre: FLOPPA

Descripcion: Este enérgico lince siempre está preparado para las carnitas asadas, ha aprendido el idioma loquendo para comunicarse con los humanos y le sabe al lvl final destination no items.



Nombre: CHERK

Descripcion: El ogro más conocido modificado genéticamente para que sea de bolsillo! Le gustan las chimichangas y da clases de Java los jueves, no cobra mucho

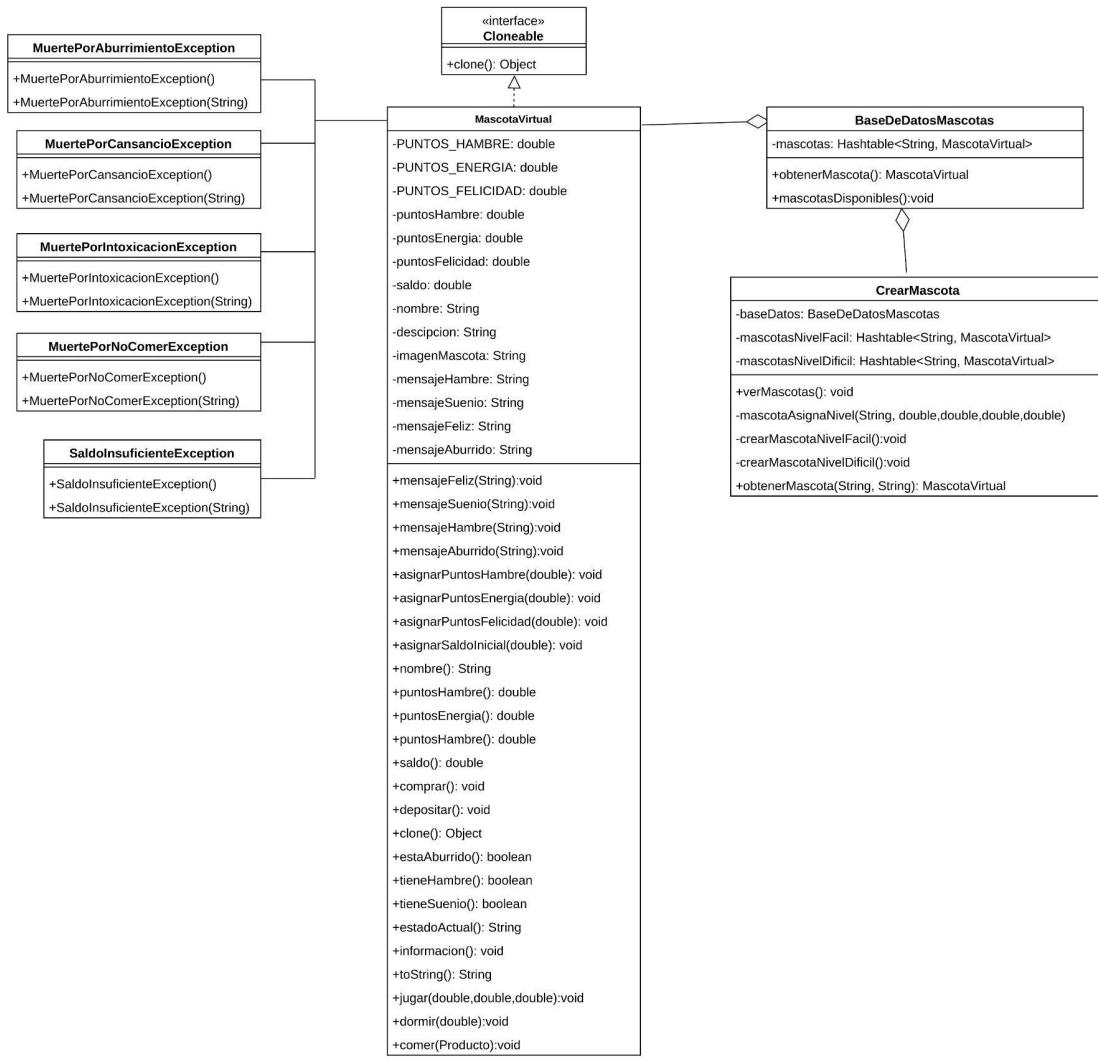
Las mascotas:



Modo Fácil				
Mascota	Puntos de Hambre	Puntos de Energía	Puntos de Felicidad	Saldo inicial
Cherk	120	100	90	40
Ugandiano	110	100	100	50
Floppa	110	90	90	45

Modo Difícil				
Mascota	Puntos de Hambre	Puntos de Energía	Puntos de Felicidad	Saldo inicial
Cherk	70	80	70	30
Ugandiano	70	70	70	40
Floppa	60	80	90	35

- Al dormir, recupera toda su energía pero su felicidad disminuye (entre 15-30 puntos).
- Al jugar, aumenta su felicidad pero su energía y hambre disminuyen (los valores cambian según el minijuego).
- Al comer, puede aumentar o disminuir el valor del hambre y felicidad (depende del alimento).
- Si sus puntos llegan al 30% o menos del total, el mensaje de su estado cambia.
- Si cualquiera de sus puntos llega a 0, la mascota fallece.





Composite e Iterator

El usuario tiene la responsabilidad de cuidar a su mascota, dado que puede ganar monedas realizando actividades, es claro que también debe ganarse sus alimentos (comprando en el minisuper).

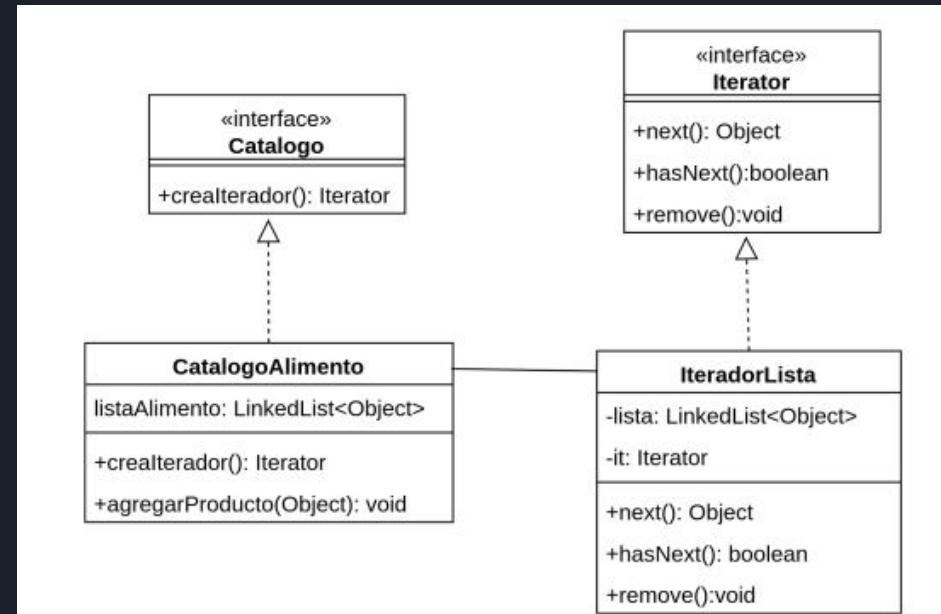
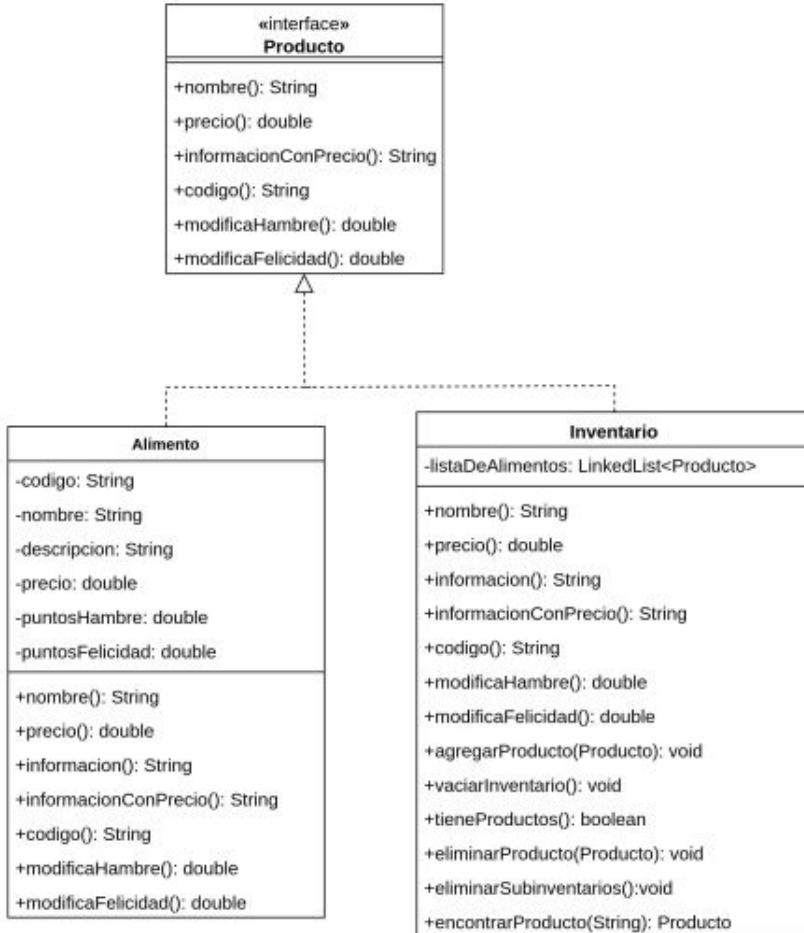
Iterator nos ayuda a mostrar el menú de alimentos disponibles del minisuper, y también la lista de eventos en el apartado de minijuegos. No hay necesidad de modificar esta colección.

De venderse más productos, estos se pueden añadir a un nuevo catálogo.

Composite nos ayuda a guardar los alimentos en un “carrito virtual” a la hora de comprar y si el usuario tiene saldo suficiente, guarda lo adquirido en su “refrigerador”.



Composite



Iterator

State

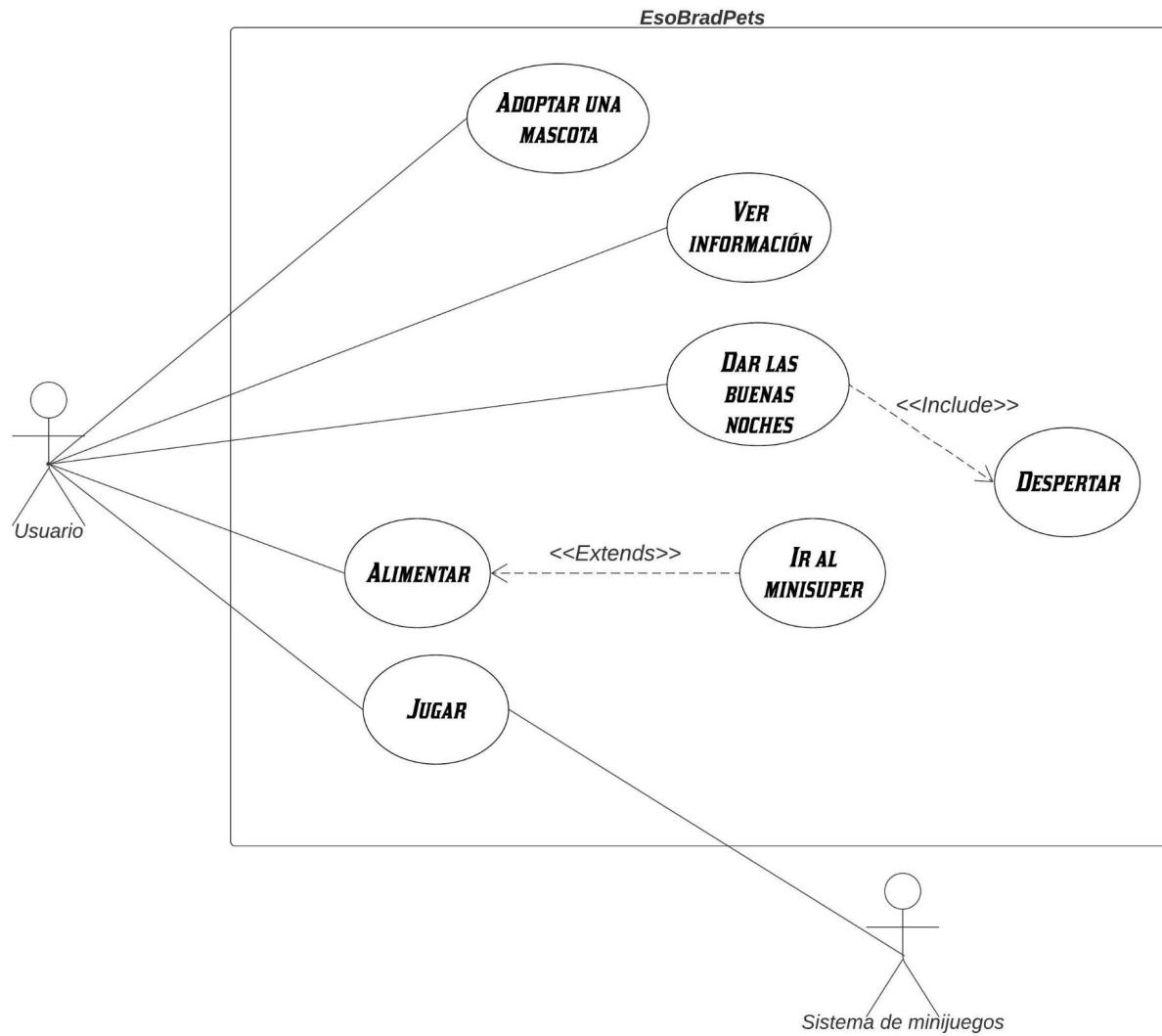
Se requiere que la mascota **NO** pueda realizar todas las acciones en cualquier momento (como ‘jugar’ mientras duerme) , por ello se usa el patrón *State*.

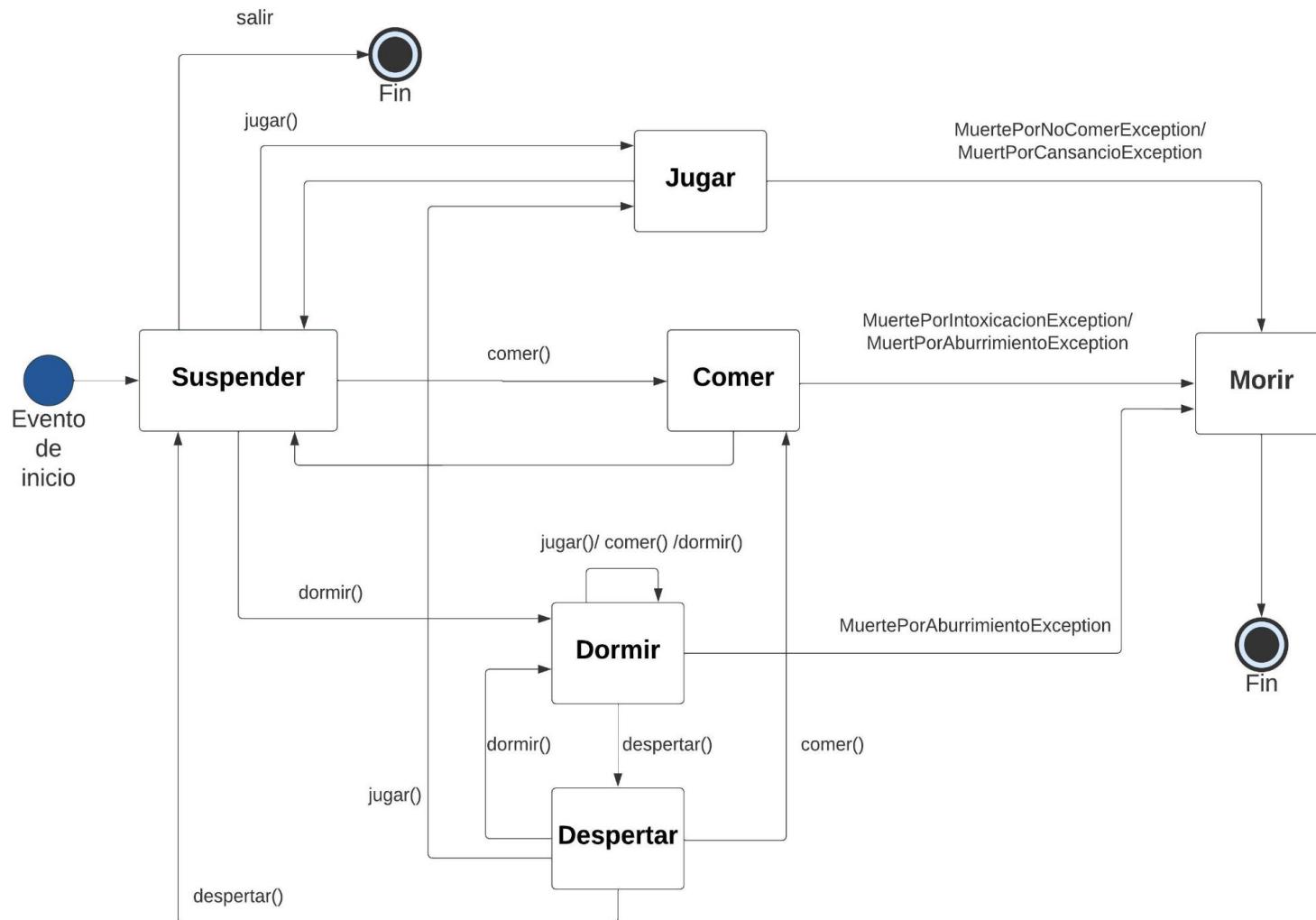
Acciones que puede hacer el jugador

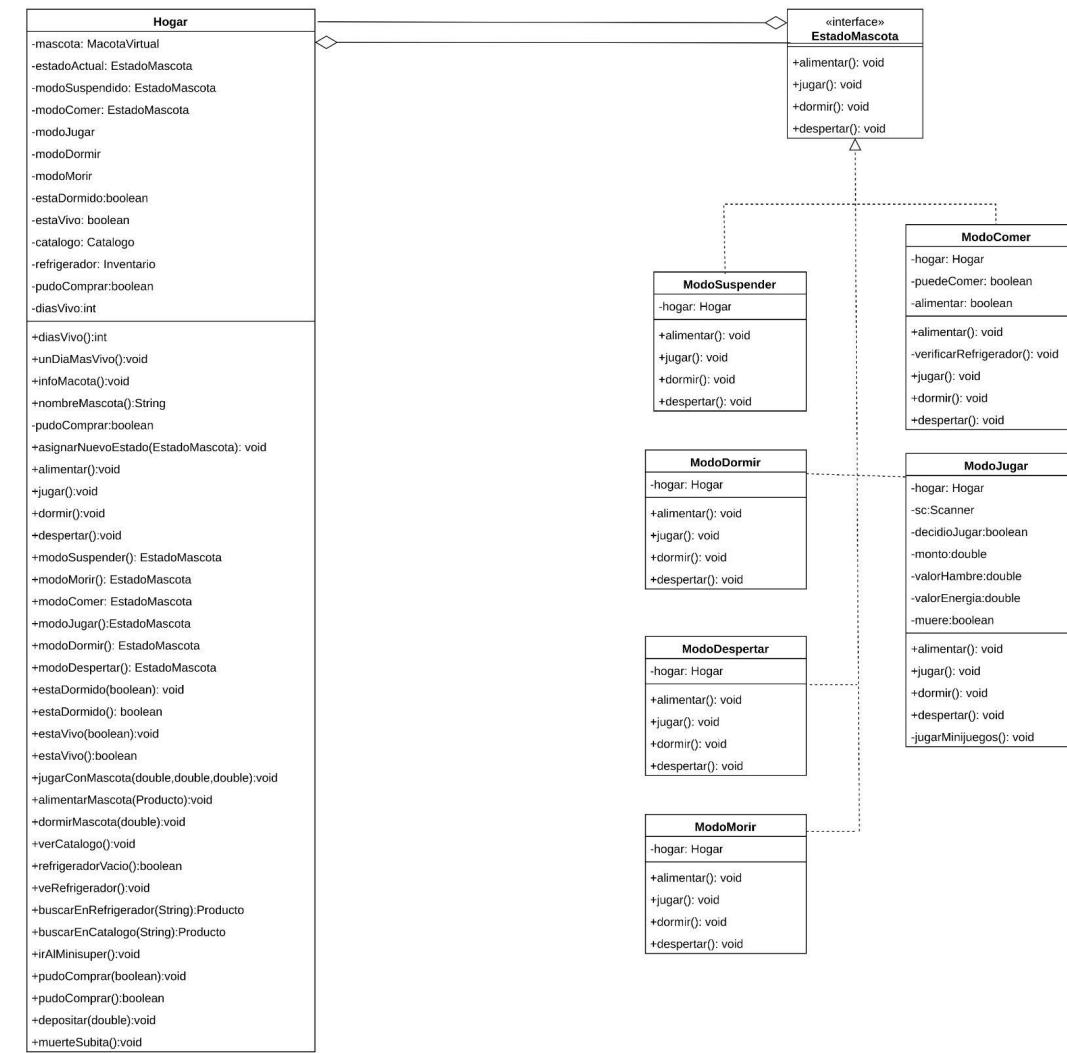
1. Jugar con mi mascota
2. Alimentar a mi mascota
3. Darle las buenas noches
4. Darle los buenos días
5. Ver mi mascota
0. Salir de la app

Estados de la mascota

1. Suspender
2. Jugar
3. Comer
4. Dormir
5. Despertar
6. Morir







mvc

Tenemos mejor control de las clases y organización.



Un mejor vistazo a la organización

```
└─ Modelo
    └─ Composite
        └─ Alimento.java
        └─ Inventario.java
        └─ Producto.java
    └─ Iterator
        └─ Catalogo.java
        └─ CatalogoAlimento.java
        └─ IteradorLista.java
    └─ Prototype
        └─ BaseDeDatosMascotas.java
        └─ CrearMascota.java
        └─ MascotaVirtual.java
        └─ MuertePorAburrimientoExcepti...
        └─ MuertePorCansancioException.j...
        └─ MuertePorIntoxicacionExceptio...
        └─ MuertePorNoComerException.j...
        └─ SaldoInsuficienteException.java
```

```
└─ Vista/Facade
    └─ CentroAdopcion.java
    └─ EsoBradPets.java
```

```
└─ Controlador/State
    └─ EstadoMascota.java
    └─ Hogar.java
    └─ ModoComer.java
    └─ ModoDespertar.java
    └─ ModoDormir.java
    └─ ModoJugar.java
    └─ ModoMorir.java
    └─ ModoSuspender.java
```

Plus: Minijuegos

->-> MINIJUEGO DE LA TORTUGA MECÁNICA <-<-

Bienvenido! En este minijuego, debes ayudar a una tortuga mecanica que esta en busca de una moneda dorada que le ayudara a funcionar sin baterias, ya que las tortugas terrestres y acuaticas no lo quieren cerca U.U (dicen que es poco eco-friendly).

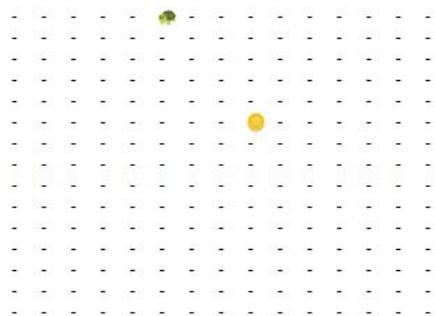
Como la tortuga esta hecha de un metal muy pesado, debes recoger la moneda en el punto exacto. (Es decir, en el tablero debes colocar a la tortuga JUSTO encima de la moneda, ni mas, ni menos) Ya que sus patas de metal puden aplastar la moneda, perdiendo su oportunidad de hacer amigos :((aunque tu solo perderas una partida)

Mucha suerte!

- Acciones disponibles -----
1. Ver tablero
2. Moverse en el tablero
0. Terminar partida
-

Seleccione un numero correspondiente a la accion que deseas realizar: 1

T A B L E R O

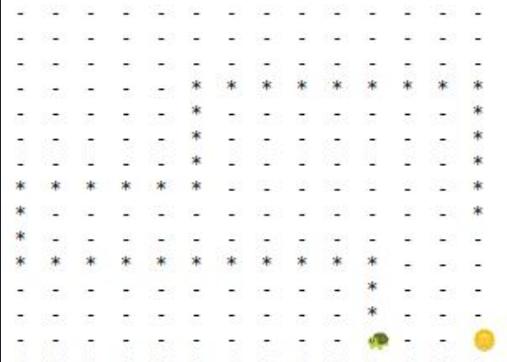


Tortuga Mecánica

- Acciones disponibles -----
1. Ver tablero
2. Moverse en el tablero
0. Terminar partida
-

Seleccione un numero correspondiente a la accion que deseas realizar: 1

T A B L E R O



->-> E V E N T O S <-<-

¡Bienvenido a los eventos, donde puedes salir a explorar el mundo con tu mascota y realizar todo tipo de actividades!

Cuando participas un evento, pueden ocurrir diversos escenarios en los que tú y tu mascota puedan ganar monedas por ello, pero también esta la posibilidad de fallar y perder moneditas.

Tu mascota cambia sus estadísticas dependiendo del evento.

A mayor dificultad, es mayor el rango en el que le puede dar hambre, cansarse y modificar su felicidad. Además, también aumenta el riesgo o recompensa por evento.

-----Dificultad -----

- 1. Facil
 - 2. Medio
 - 3. Difícil
 - 4. EXTREMO
 - 0. Salir
-

Elige una opcion: |

Nivel Fácil

Codigo: 2 Evento: Paseo en el parque
Sal a explorar el parque con tu mascota.

Escribe el numero del evento: 2

--RESULTADO--

Posibles resultados

En el paseo, le dijiste la direccion de la plaza a una ancianita, por lo que en agradecimiento les dio 3 pejecoins.

Durante el paseo, te encontraste 8 pejecoins en el suelo. ¡Que suerte!

Se escapo el bulldog llamado Princesa, el cual los persiguió por todo el parque. Despues de tanto correr, lograron escapar de el.

Nivel Medio

Codigo: 4 Evento: Ruleta Mágica

El mago brujo que vive afuera del Oxxo reta a la gente a tirar en su ruleta magica! (Es para un TikTok dice :v)

Escribe el numero del evento: 4

--RESULTADO--

Possible resultados

¡Deposito magico: Se agregaron magicamente 15 pejecoins a tu monedero electronico!

¡Doxxeo magico: Salio re troll el mago brujo, obtuvo tu informacion y te cambio a Movistar! El spam de mensajes y llamadas es agobiante (ayudenme no me puedo cambiar).

/tp @s -48120 301 15644: Fueron teletansportados a un bosque en medio de la carretera! El viaje de regreso fue largo y cansado.

¡Poción magica: +15 pts a cada estadística de tu mascota!

¡Hechizo de vision futura: Finalmente lograron ver el gameplay de Buscaminas 2! ¡Felicidad aumentada por severa obra que va a ser lanzada!

¡Deposito magico: Se agregaron magicamente 15 pejecoins a tu monedero electronico! Eso diria si hubiera salido bien el hechizo. Solo perdiste 15 pejecoins :/.

Nivel Difícil

Código: 5 Evento: Fraude fiscal

¿Necesitas dinero? Puedes conseguir una gran cantidad realizando encargos a desconocidos, si no te importa ser descubierto...

Possibles resultados

Con unas horas explotando el sistema, lograste hackear el Banco Azteca para que tu cliente saldara su gran deuda, obtienes 45 pejecoins como pago.

Despues de un arduo trabajo, lograste con exito que tu cliente evadiera impuestos, obtienes 35 pejecoins como pago.

- Drake, he leido sobre la prisión...
- ¿Y?
- No es bonita :(

(Tu cliente declaro mal los impuestos luego de que lavaras dinero con su taquería 'El John Cecinas'. Despues de estar casi todo el dia encerrados, un papu misterioso los ayudo a salir con tremendos genjustsus...)



Nivel EXTREMO

(Tu mascota tiene posibilidad de morir)

Codigo: 7 Evento: ¿¡RULETA RUSA!?

En un callejon solitario, unos sujetos con traje adinerados sospechosos ponen a sus mascotas a jugar, pero les falta una...

Posibles resultados

Comienza el juego...

6...

5...

4... *BANG!!

Se reparte el dinero entre los ganadores, te han tocado 56 pejecoins.

No deberías hacer esto de nuevo, a tu mascota casi le da un infarto...

Comienza el juego...

6...

5... *BANG!!

Se reparte el dinero entre los ganadores, has obtenido 60 pejecoins...

Seguro que puedes conseguir dinero de otra forma.

Comienza el juego...

6...

5...

4...

3...

2... *BANG!!

Se reparte el dinero entre los ganadores, esta vez te ha tocado 64 pejecoins...

¿De verdad valió la pena?

Comienza el juego...

6...

5...

4...

3... *BANG!!

Se reparte el dinero entre los ganadores...

Pero tú no eres uno de ellos.

- - - - - _ W A R N I N G _ - - - - -

¡Oh no!

Tu mascota murió por un evento, quizá no fue buena idea apostar...

- - - - -

Ejecución del programa

