PROYECTO FINAL

Las Aventuras Salvajes

**Introducción**

Las Aventuras Salvajes es un juego de RPG desarrollado con Python, que sumerge al jugador en una serie de mazmorras con diferentes enemigos. El objetivo del juego es avanzar a través de mazmorras cada vez más difíciles, enfrentando enemigos y mejorando las habilidades del personaje.

**Mecánicas de Juego**

**Exploración de mazmorras**: Los jugadores se adentran en mazmorras generadas aleatoriamente, donde encontrarán enemigos, enemigos y jefes.

**Combate por turnos**: Los enfrentamientos se desarrollan en turnos, donde puede empezar atacando el enemigo o el personaje, permitiendo al jugador planificar sus ataques y utilizar habilidades especiales(super ataque).

**Sistema de progresión**: A medida que el jugador avanza, y derrota al jefe de la mazmorra, sube de nivel y puede mejorar sus atributos (vida, fuerza, defensa y vuelve a cargar su super ataque).Y a medida que derrota enemigos, estos les dropean items que se almacenarán en el inventario. Los cuales pueden ser buenos o malos.

**Personalización de personajes**: Al inicio del juego, los jugadores pueden personalizar a su personaje eligiendo un animal que otorga bonificaciones únicas. Como Jabalí, Rinoceronte o Buey.

**Guardado y carga**: El juego permite guardar el progreso en cualquier momento para retomar la aventura más tarde.

**Estructura del Código**

El proyecto está organizado en varios archivos, separando así funcionalidades en módulos específicos:

**Manager**: Es la clase principal la cual controla el flujo del juego, incluyendo los menús, combates, progreso en la mazmorra y gestión de ítems, ataques, enemigos, etc.

**Item**: Clase encargada de definir objetos que afectan las estadísticas del personaje, como la vida ,la fuerza, y la defensa. Cada ítem tiene un nombre, un efecto, tipo, valor y consumible.

**Animations**: Clase que contiene a la función que le da animación a la consola.

**Enemy**: Clase que representa a los enemigos del juego. Cada enemigo tiene atributos como nombre, vida ,fuerza, defensa y dungeon. Además puede atacar al jugador de forma similar a como el jugador puede atacarlos.

**EnemyBoss**: Clase similar a Enemy pero para los jefes.

**Dungeon**: Clase encargada de generar las mazmorras y manejar el nivel en el cual se encuentre el jugador. Esta clase controla la progresión del juego y genera nuevas oleadas de enemigos en base al nivel de mazmorra en el que esté el jugador.

**SaveAndLoad**: Permite guardar y cargar el estado del juego.

**Character**: Representa al personaje del jugador, con sus atributos y habilidades. Los atributos son el nombre, fuerza, vida, defensa, nivel y súper ataque. Además tiene la funcionalidad de atacar.

**Decisiones técnicas**

Para el desarrollo de "Las Aventuras Salvajes", se seleccionó Pygame, para poner sonido al juego.

El código se organizó siguiendo un patrón de diseño basado en clases, con una clara separación de responsabilidades entre cada módulo. Esta estructura permitió una mayor modularidad y facilitó la adición de nuevas funcionalidades. Por ejemplo, la clase Enemy encapsula toda la lógica relacionada con los enemigos, lo que hace que sea más fácil crear nuevos tipos de enemigos.

El sistema de combate por turnos aleatorios se implementó para permitir a los jugadores planificar sus acciones y disfrutar de un ritmo de juego más pausado.

Para implementar la funcionalidad de guardar y cargar el juego, se utilizó el módulo Pickle de Python. Pickle permite serializar y deserializar objetos Python de forma eficiente, lo que significa que podemos convertir el estado completo del juego (incluyendo el personaje, el inventario, la mazmorra actual, etc.) en un archivo binario y luego cargarlo nuevamente cuando sea necesario. Esta elección se basó en la simplicidad de Pickle y su capacidad para manejar objetos complejos.

### 