

Generador de Encuentros Aleatorios

Generador de encuentros aleatorios para Dragones y Mazmorras

Jon Maneiro García

¿Porqué?	2
Capacidades del Programa	2
Enemigos	2
Recompensas	2
Personajes	3
Encuentros	3
Otros	3
Como usar el programa	3

¿Porqué?

Al ser un proyecto con tema libre, aproveché para hacer algo que me gustara. Y como soy un gran fan de Dragones y Mazmorras(D&D) decidí intentar hacer algo con ese conocimiento, y ha salido este programa.

Puesta en marcha y variables de Exist

Para poner en marcha el programa, lo primero que habrá que hacer es crear una colección llamada "ProyectoUD5" en nuestra BBDD exist.

Después subir los archivos de "Grupos.xml" y "Combates.xml" encontrados en la carpeta XMLS Reserva, a nuestra colección de Exist.

Para configurar el programa a cada BBDD, en la clase "existOperaciones" en las primeras líneas se encontrarán las variables de conexión que habrá que cambiar según las especificaciones de la instalación personal de Exist.

IMPORTANTE - Si se quieren tener los datos actualizados, cada vez que se cree un Encuentro nuevo, o cada vez que se quiera actualizar la información de la BBDD, acceder al menu 5(Exist) y elegir la opción 1(Subir archivos);

Capacidades del Programa

Enemigos

Para poder generar un encuentro contra enemigos, se necesita una lista de enemigos de la que recoger información. Lo que he hecho ha sido modificar un excel que encontré por

internet para que tuviera los datos que yo necesitaba en el orden que los necesitaba, y volcar esos datos en **enemigos.dat** para después poder tratarlos en el programa.

Además de utilizar la lista de enemigos, también se pueden insertar(Que no modificar) enemigos en la lista, y visualizar esa lista.

Recompensas

De nuevo, un encuentro con monstruos que se precie, debería de tener unas recompensas para los jugadores, y ahí es donde entra este apartado. Modifiqué el mismo excel para, en otra pestaña, guardar las recompensas que encontré en otro excel de internet. Después volqué esos datos en **recompensas.dat**.

Al igual que los enemigos, se pueden añadir recompensas(Que no modificar), y visualizar la lista.

Personajes

Este apartado va separado del principal, que es la generación de encuentros, y es que he aprovechado para crear una funcionalidad que permita guardar personajes de una forma simple.

Los personajes guardados cuentan con información básica, se puede ver una lista de ellos, añadirlos, y hacerle una subida de nivel, que no es fiel a la realidad, pero algo hace.

Encuentros

Lo importante del programa. Los encuentros juntan los enemigos y las recompensas. Mediante unos cálculos que he sacado investigando las listas de la Guia del Dungeon Master, y un poco de imaginación. El programa genera aleatoriamente una lista de enemigos, y de recompensas y las junta en un llamado "Encuentro". Estos encuentros, se guardan en **Encuentros.xml** . Se puede mostrar una lista de los encuentros, que está hecha lo más amigable posible, aunque admito que no es perfecta.

Grupos

Los grupos juntan personajes y les asigna un grupo. A efectos de juego esto sería el conjunto de jugadores que participan en una campaña. Los Grupos se almacenan exclusivamente en Exist, y sirven para crear Combates, además de tener una lista comprensiva y organizada de los propios personajes.

Combates

Los combates unen un grupo con un encuentro, y añaden el resultado del combate, ya sea victoria o derrota. Se almacenan exclusivamente en exist y necesitan que exista minimo un grupo y un encuentro creados para poder crearse.

Otros

El programa descargado vendrá con los datos ya introducidos y preparados.

Si se quiere volver a un estado de fabrica, habría que eliminar los siguientes archivos:

- enemigos.dat
- recompensas.dat
- Encuentros.xml
- personajes.dat

Además, hay disponible en el repositorio un Javadoc con una pequeña explicación de cada función.

Si se vuelve al estado inicial, antes de poder crear grupos o combates, habria que volver a crear encuentros y personajes. Se recomienda hacer una copia de los archivos indicados en la parte superior, para minimizar riesgos, si se desea hacer un borrado.

Como usar el programa

Para utilizar el programa basta con seguir las instrucciones en pantalla al iniciarlo.

Para dejarlo por escrito, un desglose de las funcionalidades rapida:

1. Menu Encuentros
 - a. Generar Encuentro - Pide datos por pantalla para generar un encuentro
 - b. Listado de Encuentros - Saca por pantalla todos los encuentros generados
 - c. Añadir enemigos - Pide datos para guardar un enemigo
 - d. Añadir recompensas - Pide datos para guardar una recompensa
 - e. Listado Enemigos - Saca por pantalla una lista con todos los enemigos
 - f. Listado Recompensas - Saca por pantalla una lista con todas las recompensas
2. Menu Personajes
 - a. Crear Personaje - Pide la información del personaje y sus estadísticas para almacenarlo
 - b. Listar Personajes - Saca por pantalla un listado de los personajes guardados
 - c. Subir nivel - Pide el ID de un personaje, y le efectúa una subida de nivel
3. Menu Grupos
 - a. Crear Grupo - Pide una selección de Personajes y un Nombre
 - b. Borrar Grupo - Pide el nombre del Grupo para eliminarlo
 - c. Listar Grupos - Saca los grupos existentes por pantalla
 - d. Modificar Nombre - Modifica el nombre de un Grupo
4. Menu Combates
 - a. Crear Combate - Pide el nombre de un Grupo, el id de un Encuentro, y un booleano para victoria/derrota
 - b. Borrar Combate - Pide el Id de un combate para eliminarlo
 - c. Listar Combates - Lista los combates existentes por pantalla

- d. Modificar Victoria - Cambia el valor del campo "resultado"
- 5. Menu Exist/Consultas
 - a. Subir archivos a exist - Sube el xml de encuentros local a la BBDD
 - b. Consultar Grupos -.Abre 3 opciones distintas para consultar Grupos
 - c. Consultar Combates - Abre 3 opciones distintas para consultar combates

Cambios respecto a la ultima version

Para ver un resumen de los cambios respecto a la ultima version, por favor, consultar el documento de texto "CambiosRespectoUltimaVersion.txt" suministrado dentro de la carpeta del proyecto.