

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.

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 Guía 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.

Otros

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

Si se quiere volver a un estado de fábrica, 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.

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 rápida:

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