

Manual técnico

1. Resumen del Programa

Este sistema desarrollado en Java ofrece una solución para administrar personajes ficticios, permitiendo almacenar y consultar sus atributos principales como denominación, habilidades especiales, equipamientos de armas y rango de fuerza. La herramienta presenta una interfaz de opciones múltiples para interactuar con los registros de personajes.

2. Organización del Código

2.1. Componentes Principales

- **Agrupación de clases:** CreadordePersonajes_1

2.2. Elementos de Almacenamiento

- ContadordePersonajes: Registro numérico de personajes creados.
- scanner: Mecanismo para capturar información del usuario
- NombresPersonajes: Conjunto de datos para almacenar designaciones (capacidad máxima: 100)
- habilidades: Estructura bidimensional para guardar hasta 5 habilidades por personaj.
- Armas: apartado de array para instrumentos de combate
- nivelPower: Registro de índices de nivel de poder (en una escala de 1-100)

3. Funcionalidades Implementadas

3.1. Punto de Inicio (main)

Propósito: Coordina la interacción principal con el usuario mediante un sistema de menú.

Proceso:

1. Presenta un apartado de 9 alternativas

2. Recoge la preferencia del usuario
3. Activa la rutina correspondiente
4. Mantiene el ciclo hasta solicitud de terminación (opción 9 “salir”)

3.2. Incorporación de Entidades (agregar un Personaje)

Objetivo: Añade nuevos personajes al sistema.

Secuencia:

1. Confirma disponibilidad de espacio (límite 100)
2. Requiere y verifica designación exclusiva
3. Solicita armas de combate
4. Pide 5 habilidades especiales por personaje
5. Recoge medición de poder de (1-100)

3.3. Ajuste de Registros (modificar el Personaje)

Finalidad: (no desarrollado, perdón 😞) Permitirá editar características existentes de los personajes creados.

Situación actual: Solo comprueba existencia de registros.

3.4. Eliminación de Datos (eliminar Personajes)

Meta: (No desarrollado, perdón) facilita la modificación del sistema de personajes para crear otros personajes nuevos.

3.5. consultas específicas (Ver datos de un Personaje)

Utilidad: Exhibe detalles de los personajes creados individualmente, mediante la solicitud de su respectivo ID.

Metodología:

1. Verifica existencia de datos de personajes

2. Muestra relación de personajes disponibles
3. Permite elección por identificador
4. Expone todos los atributos del personaje creado

3.6. Simulación de Enfrentamientos (peleasdePersonajes)

Planificación: (No desarrollado ; () Simulará combates entre personajes existentes.

Actualidad: da una notificación de falta de desarrollo al seleccionar la opción, perdón por eso.

3.7. Visualización General (verlistadodePersonajes)

Aplicación: Proporciona un listado completo de todos los personajes creados.

Mecánica:

1. Confirma presencia de personajes
2. Recorre todos los registros de todos los personajes creados en base a su ID
3. Muestra las características de cada personaje.

3.8. Registro Histórico (HistorialdePeleas)

Previsión: (No desarrollado) Mostrará historiales de combates entre personajes.

Circunstancia: Indica que aún no se ha implementado algo.

3.9. Información del Autor (DatosdeEstudiante)

Contenido: Datos identificativos del desarrollador (ósea yo el estudiante xdd).

Detalles:

- Identificación: Jonathan Eduardo Fuentes García
- Código académico: 202408977
- Área de estudio: Ingeniería en ciencias y sistemas
- Disciplina: Introducción a la programación y computación

- Grupo: A

4. Dinámica Operativa

El flujo del programa se estructura en:

1. Preparación de estructuras de almacenamiento
2. Presentación de menú interactivo
3. Ejecución de funciones al gusto de cada quien.
4. Gestión de operaciones básicas mediante métodos/funciones.
5. Conservación de datos en arreglos y vectore.

5. Aspectos Técnicos Relevantes

- **Controles:** Verificaciones para nombres repetidos (sin distinción de mayúsculas) y aptitudes vacías.
- **Restricciones:** Admite hasta 100 personajes
- **Almacenamiento:** Datos volátiles (solo durante ejecución)
- **Por desarrollar:** Múltiples funciones pendientes, perdón por eso 😞