

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Ingeniería  
Escuela de Ciencias y Sistemas  
Lenguajes Formales y de Programación  
Inga. Vivian Damaris Campos González  
Tutor académico: Luisa María Ortiz Romero



---

# Manual de Usuario - LFP Battle

---

José Alexander López López  
Carné: 202100305  
Fecha de Elaboración: 01/03/2025

# Contents

<b>1</b>	<b>Introducción</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Requisitos del Sistema</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Instrucciones de Uso</b>	<b>2</b>
3.1	Ejecución del Programa . . . . .	2
3.2	Menú Principal . . . . .	3
3.3	Cargar Archivo . . . . .	3
3.4	Comenzar el Juego . . . . .	4
3.5	Generar Reporte de Mayor Ataque . . . . .	4
3.6	Generar Reporte de Mayor Defensa . . . . .	5
3.7	Información del Desarrollador . . . . .	5
3.8	Salir del Programa . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Estructura del Archivo de Entrada</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Reportes Generados</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>Conclusión</b>	<b>6</b>

# 1 Introducción

LFP Battle es un juego de torneo de batallas desarrollado en Java que permite a los usuarios cargar personajes desde un archivo de texto, simular batallas entre ellos, y generar reportes de los personajes con mayor ataque y defensa. Este manual proporciona una guía paso a paso para utilizar todas las funcionalidades del programa.

## 2 Requisitos del Sistema

- Sistema operativo: Windows, macOS, o Linux.
- Java Runtime Environment (JRE) instalado.
- Archivo de texto con extensión `.lfp` que contenga la información de los personajes.

## 3 Instrucciones de Uso

### 3.1 Ejecución del Programa

Para ejecutar el programa, sigue los siguientes pasos:

1. Abre una terminal o línea de comandos.
2. Navega hasta el directorio donde se encuentra el archivo `LFP_BATTLE.jar`.
3. Ejecuta el siguiente comando:

```
java -jar LFP_BATTLE.jar
```

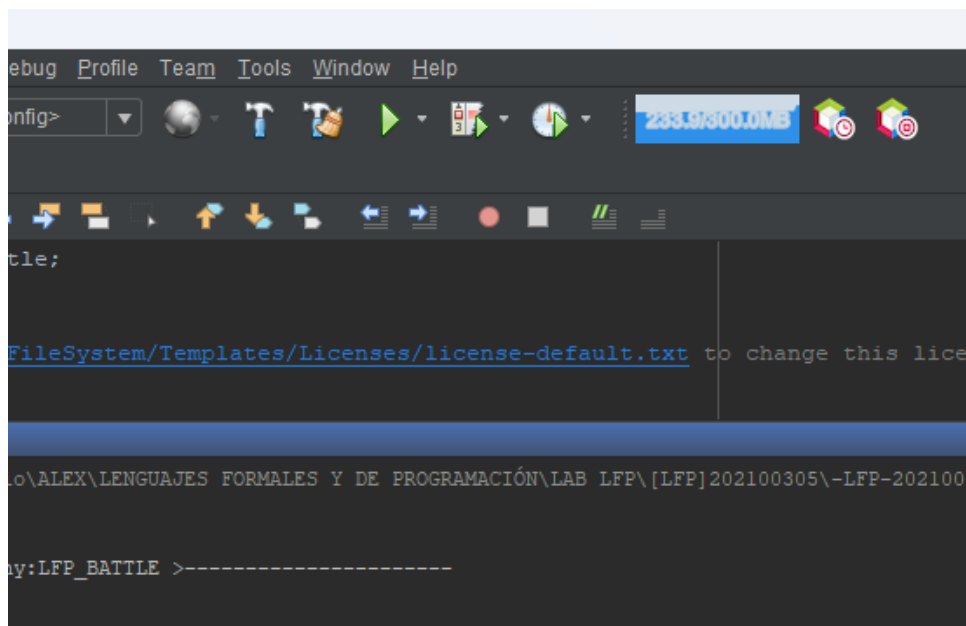


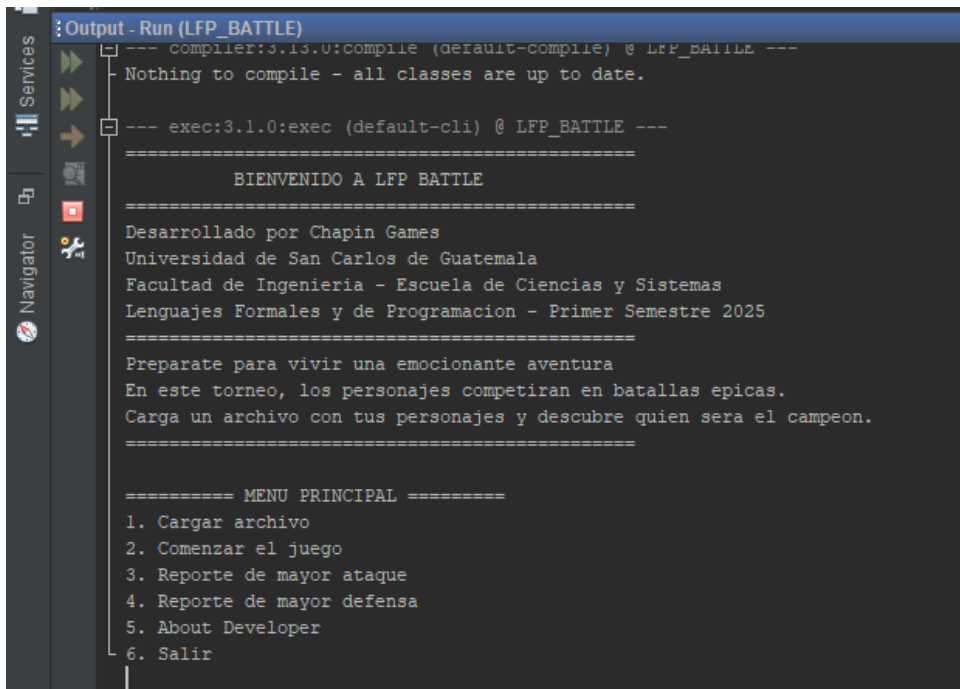
Figure 1: Pantalla de ejecución del programa.

## 3.2 Menú Principal

Al ejecutar el programa, se mostrará el siguiente menú principal:

```
=====
                BIENVENIDO A LFP BATTLE
=====
Desarrollado por Chapin Games
Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingenieria - Escuela de Ciencias y Sistemas
Lenguajes Formales y de Programacion - Primer Semestre 2025
=====
Preparate para vivir una emocionante aventura
En este torneo, los personajes competiran en batallas epicas.
Carga un archivo con tus personajes y descubre quien sera el campeon.
=====

===== MENU PRINCIPAL =====
1. Cargar archivo
2. Comenzar el juego
3. Reporte de mayor ataque
4. Reporte de mayor defensa
5. About Developer
6. Salir
```

A screenshot of a terminal window titled "Output - Run (LFP\_BATTLE)". The terminal shows the output of a program, which includes a welcome message and a main menu. The output is as follows:

```
--- Compiler:3.13.0:compile (default-compile) @ LFP_BATTLE ---
Nothing to compile - all classes are up to date.

--- exec:3.1.0:exec (default-cli) @ LFP_BATTLE ---

=====
                BIENVENIDO A LFP BATTLE
=====
Desarrollado por Chapin Games
Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Ingenieria - Escuela de Ciencias y Sistemas
Lenguajes Formales y de Programacion - Primer Semestre 2025
=====
Preparate para vivir una emocionante aventura
En este torneo, los personajes competiran en batallas epicas.
Carga un archivo con tus personajes y descubre quien sera el campeon.
=====

===== MENU PRINCIPAL =====
1. Cargar archivo
2. Comenzar el juego
3. Reporte de mayor ataque
4. Reporte de mayor defensa
5. About Developer
6. Salir
```

Figure 2: Menú principal del programa.

## 3.3 Cargar Archivo

Para cargar un archivo con la información de los personajes:

1. Selecciona la opción **1. Cargar archivo** del menú principal.
2. Ingresa la ruta del archivo `.lfp` que contiene los datos de los personajes.
3. Si el archivo se carga correctamente, se mostrará un mensaje de confirmación y se generará un archivo HTML con la lista de personajes.

```

6. Salir
|
Ingresa la ruta del archivo:
C:\Users\iosea\Downloads\Usuarios 31.lfp
Error en la línea 1: Los valores numéricos no son válidos.
Línea 2: Cargado -> Personaje(nombre='ShadowFury', salud=77, ataque=61, defensa=21, vida=770)
Línea 3: Cargado -> Personaje(nombre='IronClaw', salud=95, ataque=54, defensa=32, vida=950)
Línea 4: Cargado -> Personaje(nombre='BlazeStorm', salud=119, ataque=59, defensa=29, vida=1190)
Línea 5: Cargado -> Personaje(nombre='VenomStrike', salud=75, ataque=53, defensa=34, vida=750)
Línea 6: Cargado -> Personaje(nombre='TitanFist', salud=87, ataque=61, defensa=25, vida=870)
Línea 7: Cargado -> Personaje(nombre='ThunderBeast', salud=83, ataque=54, defensa=26, vida=830)
Línea 8: Cargado -> Personaje(nombre='CrimsonViper', salud=93, ataque=51, defensa=27, vida=930)
Línea 9: Cargado -> Personaje(nombre='NightSpecter', salud=101, ataque=57, defensa=30, vida=1010)
Línea 10: Cargado -> Personaje(nombre='FrostGuard', salud=96, ataque=50, defensa=27, vida=960)
Línea 11: Cargado -> Personaje(nombre='InfernoBlade', salud=95, ataque=62, defensa=21, vida=950)
Línea 12: Cargado -> Personaje(nombre='StormBreaker', salud=93, ataque=62, defensa=35, vida=930)
Línea 13: Cargado -> Personaje(nombre='DarkPhantom', salud=90, ataque=50, defensa=21, vida=900)
Línea 14: Cargado -> Personaje(nombre='SteelRaven', salud=107, ataque=59, defensa=29, vida=1070)
Línea 15: Cargado -> Personaje(nombre='ArcaneWolf', salud=81, ataque=56, defensa=32, vida=810)
Línea 16: Cargado -> Personaje(nombre='EmberKnight', salud=114, ataque=63, defensa=28, vida=1140)
Línea 17: Cargado -> Personaje(nombre='VoidReaper', salud=101, ataque=47, defensa=37, vida=1010)
Línea 18: Cargado -> Personaje(nombre='SpectralFang', salud=86, ataque=55, defensa=39, vida=860)
Línea 19: Cargado -> Personaje(nombre='LightningVortex', salud=115, ataque=54, defensa=20, vida=1150)
Línea 20: Cargado -> Personaje(nombre='ChaosWarden', salud=112, ataque=59, defensa=29, vida=1120)
Línea 21: Cargado -> Personaje(nombre='OblivionDrake', salud=93, ataque=45, defensa=24, vida=930)
Línea 22: Cargado -> Personaje(nombre='SolarSentinel', salud=107, ataque=45, defensa=28, vida=1070)
Línea 23: Cargado -> Personaje(nombre='LunarShade', salud=112, ataque=50, defensa=23, vida=1120)
Línea 24: Cargado -> Personaje(nombre='EclipseHunter', salud=103, ataque=48, defensa=31, vida=1030)
Línea 25: Cargado -> Personaje(nombre='WarbornTitan', salud=78, ataque=61, defensa=35, vida=780)
Línea 26: Cargado -> Personaje(nombre='DreadMonarch', salud=79, ataque=55, defensa=32, vida=790)
Archivo cargado correctamente.
Archivo HTML generado en: C:\Users\iosea\OneDrive\Escritorio\ALEX\LENGUAJES FORMALES Y DE PROGRAMACIÓN\LAB 1
===== MENU PRINCIPAL =====

```

Figure 3: Pantalla de carga de archivo.

### 3.4 Comenzar el Juego

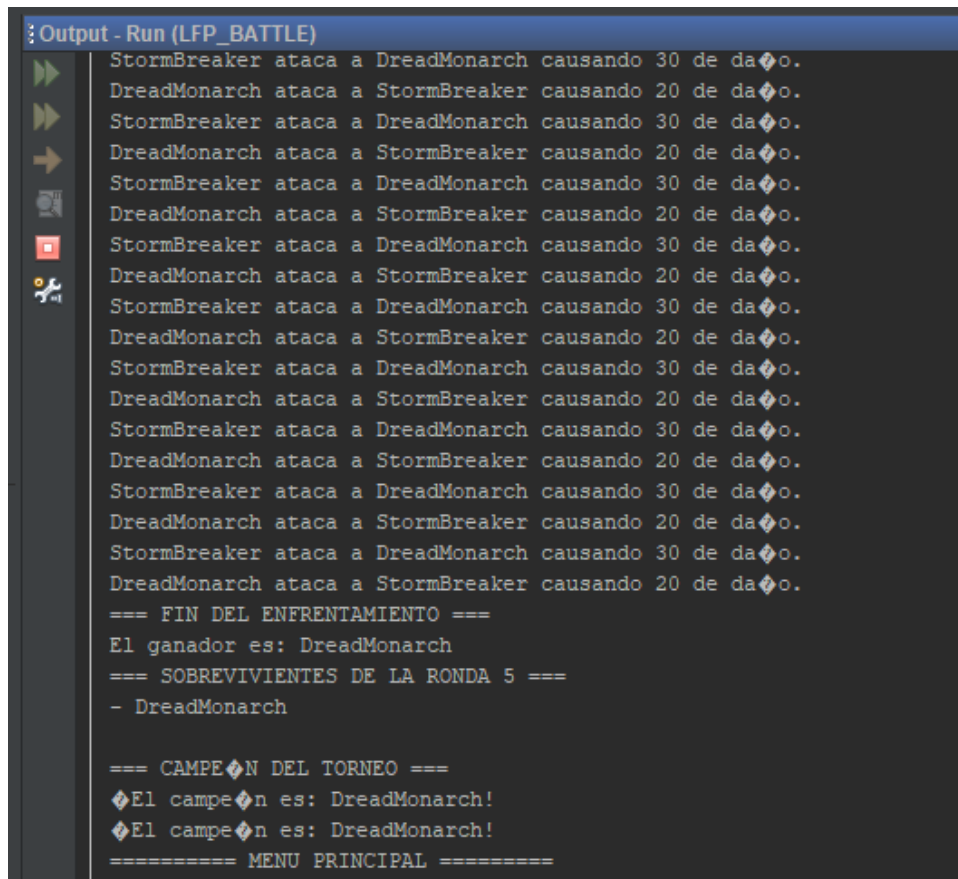
Para comenzar el torneo:

1. Selecciona la opción **2. Comenzar el juego** del menú principal.
2. El programa simulará las batallas entre los personajes y mostrará el desarrollo del torneo en la consola.
3. Al finalizar, se anunciará al campeón del torneo.

### 3.5 Generar Reporte de Mayor Ataque

Para generar un reporte con los personajes de mayor ataque:

1. Selecciona la opción **3. Reporte de mayor ataque** del menú principal.
2. El programa generará un archivo HTML con el top 5 de personajes con mayor ataque.
3. El archivo se guardará en la carpeta `output` con el nombre `reporte_ataque.html`.



```
: Output - Run (LFP_BATTLE)
StormBreaker ataca a DreadMonarch causando 30 de da o.
DreadMonarch ataca a StormBreaker causando 20 de da o.
StormBreaker ataca a DreadMonarch causando 30 de da o.
DreadMonarch ataca a StormBreaker causando 20 de da o.
StormBreaker ataca a DreadMonarch causando 30 de da o.
DreadMonarch ataca a StormBreaker causando 20 de da o.
StormBreaker ataca a DreadMonarch causando 30 de da o.
DreadMonarch ataca a StormBreaker causando 20 de da o.
StormBreaker ataca a DreadMonarch causando 30 de da o.
DreadMonarch ataca a StormBreaker causando 20 de da o.
StormBreaker ataca a DreadMonarch causando 30 de da o.
DreadMonarch ataca a StormBreaker causando 20 de da o.
StormBreaker ataca a DreadMonarch causando 30 de da o.
DreadMonarch ataca a StormBreaker causando 20 de da o.
StormBreaker ataca a DreadMonarch causando 30 de da o.
DreadMonarch ataca a StormBreaker causando 20 de da o.
StormBreaker ataca a DreadMonarch causando 30 de da o.
DreadMonarch ataca a StormBreaker causando 20 de da o.
StormBreaker ataca a DreadMonarch causando 30 de da o.
DreadMonarch ataca a StormBreaker causando 20 de da o.
=== FIN DEL ENFRENTAMIENTO ===
El ganador es: DreadMonarch
=== SOBREVIVIENTES DE LA RONDA 5 ===
- DreadMonarch

=== CAMPE N DEL TORNEO ===
 El campe n es: DreadMonarch!
 El campe n es: DreadMonarch!
===== MENU PRINCIPAL =====
```

Figure 4: Simulaci n de batallas en el torneo.

### 3.6 Generar Reporte de Mayor Defensa

Para generar un reporte con los personajes de mayor defensa:

1. Selecciona la opci n **4. Reporte de mayor defensa** del men  principal.
2. El programa generar  un archivo HTML con el top 5 de personajes con mayor defensa.
3. El archivo se guardar  en la carpeta `output` con el nombre `reporte_defensa.html`.

### 3.7 Informaci n del Desarrollador

Para ver la informaci n del desarrollador:

1. Selecciona la opci n **5. About Developer** del men  principal.
2. Se mostrar  en la consola el nombre y carnet del desarrollador.

### 3.8 Salir del Programa

Para salir del programa:

1. Selecciona la opci n **6. Salir** del men  principal.
2. El programa se cerrar  autom ticamente.

Top 5 Ataque		
#	Nombre	Ataque
1	EmberKnight	63
2	InfernoBlade	62
3	StormBreaker	62
4	ShadowFury	61
5	TitanFist	61

Figure 5: Ejemplo de reporte de mayor ataque.

Top 5 Defensa		
#	Nombre	Defensa
1	SpectralFang	39
2	VoidReaper	37
3	StormBreaker	35
4	WarbornTitan	35
5	VenomStrike	34

Figure 6: Ejemplo de reporte de mayor defensa.

## 4 Estructura del Archivo de Entrada

El archivo de entrada debe tener la siguiente estructura:

```
Nombre | Salud | Ataque | Defensa
Guerrero | 10 | 50 | 30
Mago | 12 | 40 | 20
Arquero | 8 | 35 | 25
Caballero | 15 | 45 | 30
```

## 5 Reportes Generados

Los reportes generados son archivos HTML que muestran el top 5 de personajes con mayor ataque y defensa. Estos archivos se guardan en la carpeta **output** y pueden ser abiertos en cualquier navegador web.

## 6 Conclusión

LFP Battle es una herramienta sencilla pero poderosa para simular torneos de batallas entre personajes. Con este manual, deberías ser capaz de utilizar todas las funcionalidades del programa y disfrutar de la experiencia de batalla que ofrece.

```
Reporte de mayor ataque generado en: output/reporte_ataque.html
===== MENU PRINCIPAL =====
1. Cargar archivo
2. Comenzar el juego
3. Reporte de mayor ataque
4. Reporte de mayor defensa
5. About Developer
6. Salir
5
=====
INFORMACION DE DESARROLLADOR
=====
Nombre: Jose Alexander Lopez Lopez
Carnet: 202100305
=====
===== MENU PRINCIPAL =====
```

Figure 7: Información del desarrollador.