

Manual del Programador

Sly the Spiro

□ Estructura del Código

- El proyecto está organizado en carpetas para separar las responsabilidades:
 - index.html: Página principal del juego.
 - pantallas: Contiene las pantallas del juego (lobby, tienda, combate, etc.).
 - scripts: Contiene la lógica del juego, dividida en módulos.
 - styles: Contiene los estilos CSS para cada pantalla.

□ Clases Principales

1. *Personaje (src/scripts/personaje.js)*:
 - Representa al jugador.
 - Métodos principales:
 - equiparArma(arma): Equipa un arma del inventario.
 - recibirDanio(danio): Reduce la vida del personaje al recibir daño.
 - subirDeNivel(): Incrementa las estadísticas al subir de nivel.
2. *Enemigo (src/scripts/enemigo.js)*:
 - Representa a los enemigos.
 - Métodos principales:
 - atacar(personaje): Inflige daño al personaje.
 - calcularDanio(defensaObjetivo): Calcula el daño infligido.
3. *Combate (src/scripts/combate.js)*:
 - Gestiona los combates por turnos.
 - Métodos principales:
 - iniciarCombate(): Configura el escenario y enemigo.
 - atacar(): Realiza un ataque al enemigo.
 - defender(): Incrementa temporalmente la defensa del jugador.
 - usarPocion(): Restaura vida del jugador.
 - ganarCombate(): Gestiona la victoria en combate.
4. *Tienda (src/scripts/tienda.js)*:
 - Gestiona la compra de armas y pociones.
 - Métodos principales:
 - comprarArma(arma): Añade un arma al inventario del jugador.
 - comprarPocion(pocion, cantidad): Añade pociones al inventario.
5. *Inventario (src/scripts/inventario.js)*:
 - Gestiona los objetos del jugador.
 - Métodos principales:
 - agregarArma(arma): Añade un arma al inventario.
 - equiparArma(arma): Equipa un arma del inventario.

□ Funciones Principales

- continuarPartida (src/scripts/main.js):
 - Carga el personaje desde localStorage y redirige al lobby.
- nuevaPartida (src/scripts/main.js):

- Redirige al creador de personajes.
- eliminarDatos (src/scripts/main.js):
 - Elimina los datos guardados en localStorage.
- mostrarEstado (src/scripts/combate.js):
 - Actualiza la interfaz con las estadísticas del combate.