



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA  
FACULTAD DE INGENIERÍA

**PROYECTO FINAL:**

Juego De Rol

**Integrantes:**

Daniel Alberto Cota Ochoa, 329701  
Rubén Domínguez Chávez, 329806  
Axel Dalí Gómez Morales, 329881  
Juan Pablo Martínez Cantú, 329688  
Hugo Edibray Becerra Gándara, 329532

**Profesor:**

Raymundo Cornejo

**Materia:**

Conceptos avanzados de programación

05/04/2019

# Roundabout: Aballister's Curse

## Propósito

Con los aprendizajes obtenidos durante el semestre pretendemos realizar un juego de rol simple, con clases, niveles y jefes enemigos que derrotar, aunque suena un poco ambicioso, pretendemos que sea simple, no un juego comercializable, además que creemos firmemente que tenemos los conocimientos para desarrollar un proyecto tal como se acaba de describir.

## Alcance

Necesitaremos todos nuestros conocimientos de programación que hemos estado llevando estos dos semestres para obtener un juego que sea entretenido. Es posible que se aumenta a visuales si se acaba el sistema en el próximo mes.

## Características

Como ya se mencionó anteriormente el proyecto pretende tener:

- Un menú donde se pueda ingresar el nombre del jugador, seleccionar el sexo y la clase que el jugador escogerá.
- Las clases (Gladiator, Rogue, Priest, Bard y Spellcaster) aumentará ciertos atributos y disminuirá otros.
- Otro menú donde el jugador escogerá a su acompañante, y a la vez su clase
- El sistema de batalla será en turnos y cada personaje tendrá ataques dependiendo de su clase.
- Ítems como pociones, armaduras y armas.
- El personaje que escogerá el jugador tendrá niveles, que estos irán aumentando conforme el jugador vaya acumulando experiencia. Conforme vaya avanzado de nivel, el jugador aumentará la mayoría de los atributos.
- Atributos que le darán mejora a ciertas variables como hit chance, vida, damage, etc.
- En cada nivel tendrá un jefe final.
- Será en C++ o Visual C++.
- Tendrá una forma de guardar el progreso en el juego.

## Introducción

Este trabajo es un proyecto que elaboramos resumiendo todos los temas vistos durante el semestre en la materia de conceptos avanzados de programación, dicho programa será un videojuego tipo RPG (Roll Playing Game) que contará con diversas clases a seleccionar.

Algunos de los temas utilizados en el código fueron:

- Diferentes tipos de memoria
- Subprogramas
- Excepciones
- Aserciones
- Concurrencia/Paralelismo
- Estructuras de selección
- Arreglos bidimensionales
- Estructuras iterativas
- Castings
- Apuntadores
- Archivos\*

Realizamos este trabajo para demostrar nuestro aprendizaje y nuestra capacidad como programador y computólogo.

Estaremos trabajando exclusivamente en la consola debido a que de momento es en donde tenemos un mayor conocimiento.

## Objetivo

El objetivo principal es crear un videojuego funcional empleando los temas del semestre.

## Descripción de temas incluidos

- Diferentes tipos de memoria

Utilizamos los 4 tipos de memoria que vimos durante el semestre, los cuales son:

-Condigo

-Dinámica

-Stack

-Heap

- Subprogramas

Para este programa utilizaremos diversas funciones que llamaran a otras funciones crean un emparejamiento.

- Excepciones
- Aserciones
- Concurrencia/Paralelismo
- Estructuras de selección
- Arreglos bidimensionales
- Estructuras iterativas
- Castings
- Apuntadores
- Archivos\*

