

Pokémon – Análisis y diseño:

(5 puntos) Se listan correctamente todos los requisitos funcionales del sistema a desarrollar, punto por punto.

Requisitos funcionales:

- Listado e instancia de muchos Pokémon por escoger
- Impresión de un menú que permita al usuario comenzar un combate
- Sistema que calcule y decida el resultado de cada ronda del combate
- Narración de los combates

CLASES:

Sistema

Metodos:

generarEspecial(generador.generar(args))

CalcularStats(pokemon.get(args))

calcularDaño(pokemon1,pokemon2)

resultadoRonda()

Atributos:

InterTipos // lógica para los tipos

Generador()

Comentario:

La clase más compleja de todo el programa, ya que se encargara de la lógica de los combates y el control de otros parámetros. Es posible que incluya mas métodos, y en la programación se detallaran de manera mas completa sus requisitos. Instanciado en main

Combate

Metodos:

iniciarCombate(j1,j2)

siguienteRonda()

calcularGanador()

Atributos:

Rondas (1,2,3,4)

Juadores(1,2)

ganador

Comentario:

Clase combate que manda y recibe información del sistema, efectua los combates entre jugadores.
Instanciado en Main

Pokemon

Metodos:

Setters y getters de sus atributos

Atributos:

Nombre, tipo, ataque, defensa, movimiento(tipoA) movimiento(TipoE)

Comentario:

Los protagonistas del combate, instanciados en PokeDex con alias a los jugadores y usados para todos los cálculos del combate.

Jugador

Metodos:

Atacar()

Especial()

ordenPokemones()

Atributos:

Pokemon (1,2,3,4)

nombre

Comentario:

Usado por combate para determinar los combates e inicializado en main. El mismo decide el orden de los pokemones

Generador

Metodos:

Generar(max,min)

Atributos:

Ninguno

Comentario:

Por decisión, encapsulara la funcionalidad aleatoria que el sistema usara para calcular.

Main

Metodos:

inicializarCombate(j1,j2)

inicializarJugadores(args)

Atributos:

n/a

Comentario:

Se piensa mantener lo más sencillo posible, solo llamando a funcionalidad de otras clases.

Narrador

Metodos:

Menu()

narrarCombate()

narrarRonda()

Atributos:

n/a

Comentario:

Se encarga de imprimir el menú y la lógica de este, así como de narrar los resultados de los combates por lo que depende de esta.

PokeDex

Metodos:

PokeDex(constructor)(params como nombre, tipo, ataque, etc.)

Atributos:

Pokemon 1, Pokemon 2, Pokemon 3, etc.

Comentario:

Servira como base de datos en donde estarán instanciados todos los pokemon. Instanciado en main

Movimiento

Metodos:

getTipo

...getters

Atributos:

Tipo (especial o ataque)

Efecto

Nombre

Comentario:

Se instancian fuera de Pokémon por más orden, pero están compuestos por Pokémon.