

## **Proyecto final: Sistema de Gestión de Aventureros**

Vamos a acabar de pulir el proyecto que hemos terminado

### **Requerimientos**

#### **1. Arquitectura MVC**

- Se parte sobre la base, que el proyecto esta bien implementado tomando todo lo anterior de los 3 anteriores miniproyectos

#### **2. Gestión de Excepciones (25% de la calificación)**

Deben crear y manejar excepciones personalizadas de acuerdo a lo que usted considere necesario

#### **3. Estructuras de Datos (50% de la calificación)**

Implementar un sistema de "deshacer/rehacer" acciones

Registrar historial de batallas completadas

Sistema de turnos para atención en el gremio

**Registro** de aventureros registrados

Inventario de objetos (clave: nombre del objeto, valor: cantidad). Esto es lo único nuevo del proyecto, los 4 aventureros van a poder tener cada uno 5 objetos que podrán usar en batalla. Los detalles de esto determínelo usted, pero que existan al menos 5 objetos diferentes sacados del juego original

Aquí debe usar las estructuras de datos nuevas que vimos en el curso, y debe tener la justificación de cual usa, cuando y porque

#### **4. Persistencia de Datos (25% de la calificación)**

- Guardar y cargar el estado de las batallas en un archivo de texto

Si alguien quiere, puede dar guardar la partida, esta debe guardarse en un archivo de texto, y cuando se requiera se debe reanudar con el estado en que se dejo

### **Entregables**

Repositorio de github como en los anteriores

Fecha de entrega y sustentación el 9 de diciembre