Fecha: 22/01/2025  
  
Árboles de nodos.  
  
  
nacegador.tscn:

navegador (node) (navegador.gd)

* mainmenu (control) (instancia de mainmenu.tscn) (mainmenu.gd)
* menuselpj (control) (instancia de menuselpj.tscn) (menuselpj.gd)
* menumejoras (control) (instancia de menumejoras.tscn) (menumejoras.gd)

mainmenu.tscn:

mainmenu (control) (mainmenu.gd)

* startbutton (señales: “\_on\_startbutton\_pressed()”)
* exitbutton (señales: “\_on\_exitbutton\_pressed()”)
* save1 (button) (señales: “\_on\_save1\_button\_down(), \_on\_save1\_pressed(), \_on\_save1\_toggled()”)
* save2 (button) (señales: “\_on\_save2\_button\_down(), \_on\_save2\_pressed(), \_on\_save2\_toggled()”)
* save3 (button) (señales: “\_on\_save3\_button\_down(), \_on\_save3\_pressed(), \_on\_save3\_toggled()”)
* borrar (button) (señales: “\_on\_borrar\_pressed()”)

menuselpj.tscn

menuselpj (control) (menuselpj.gd)

* pj1 (button) (señales: “\_on\_pj1\_button\_down(), \_on\_pj1\_pressed(), \_on\_pj1\_toggled()”)
* pj2 (button) (señales: “\_on\_pj2\_button\_down(), \_on\_pj2\_pressed(), \_on\_pj2\_toggled()”)
* pj3 (button) (señales: “\_on\_pj3\_button\_down(), \_on\_pj3\_pressed(), \_on\_pj3\_toggled()”)
* mejoras (button) (señales: “\_on\_mejoras\_pressed()”)
* siguiente (button) (señales: “\_on\_siguiente\_pressed()”)
* volver (button) (señales: “\_on\_volver\_pressed()”)

menumejoras.tscn

menumejoras (control)

* puntos (label)
* damage (label)
* damageup (button) (señales: “\_on\_damageup\_pressed()”)
* damagedown (button) (señales: “\_on\_damagedown\_pressed()”)
* salud (label)
* saludup (button) (señales: “\_on\_saludup\_pressed()”)
* saluddown (button) (señales: “\_on\_saluddown\_pressed()”)
* velocidad (label)
* velocidadup (button) (señales: “\_on\_velocidadup\_pressed()”)
* velocidaddown (button) (señales: “\_on\_velocidaddown\_pressed()”)
* reiniciar (button) (señales: “\_on\_reiniciar\_pressed()”)
* aceptar (button) (señales: “\_on\_aceptar\_pressed()”)
* cancelar (button) (señales: “\_on\_cancelar\_pressed()”)

menusellvl.tscn

menusellvl (control) (mivelsellvl.gd)

* nivel1 (button) (señales: “\_on\_nivel1\_pressed()”)
* nivel2 (button) (señales: “\_on\_nivel2\_pressed()”)
* nivel3 (button) (señales: “\_on\_nivel3\_pressed()”)
* Volver (button) (señales: “\_on\_nivel3\_pressed()”)

Responsabilidad de los scripts:  
  
SAVE.gd:

* Correr como autoload
* Crear el directorio user://saves/
* Crear los ficheros de guardado savegame1.json, savegame2.json y savegame3.json dentro del directorio user://saves/ usando como plantilla savegame\_template.json dentro de res://assets/savegame/remplate.json
* Validar la estructura de las 3 fichas de personaje en el interior de los savegame.
* Recibir la información de partida guardada o savegame seleccionado desde mainmenu y ponerlo a disposición de cualquier otro escenario que pueda necesitarlo
* Recibir la información de personaje pjX seleccionado desde menuselpj y ponerlo a disposición de cualquier otro escenario que pueda necesitarlo
* Enviar los datos de el savegame seleccionado y personaje seleccionado a menumejoras.
* Recibir datos de menumejoras para actualizar el fichero de guardado seleccionado
* Debe ser un entorno robusto para gestionar los ficheros de guardado en este estado del desarrollo pero sobretodo ser ampliable a futuro.

SYSLOG.gd:

* Correr como autoload
* Crear el directorio user://logs/SYSLOG
* Crear los ficheros de log para cada uno de los scripts que utilicen el sistema de log con el nombre del script como nombre del fichero.log
* Poder escribir en los ficheros de log generados.
* Debe ser un entorno robusto para gestionar todos los mensajes de error, alertas, eventos notables o cualquier mensaje que pueda servirnos para detectar fallos en cualquiera de los scripts que lo usen.
* Debe registrar todos los eventos en los ficheros de log generados para cada script.
* Debe mostrar por consola los mismos mensajes que registra para poder hacer un seguimiento en tiempo real del proceso.

navegador.gd:

* Debe ser el sistema central de la navegación del proyecto mainmenu-menuselpj-menumejoras en ambas direcciones y de la forma más robusta posible.
* Debe comunicarse con todos los menus para permitir la navegación entre ellos sin interferir en otras señales
* Debe conocer todas las señales de los botones de cada menú, informadas en este mismo documento en el apartado “árboles de nodos” y conocerlo para cada una de las escenas usadas.
* Debe servir de intermediario entre menus cuando sea necesario y siempre que no haya otro sistema que lo sustituya en la tarea.

mainmenu.gd

* Debe ser el menú principal del proyecto.
* Nos permite seleccionar uno de los 3 archivos de guardado 1: savegame1.json, 2: savegame2.json y 3: savegame3.json que se encuentran en user://saves/
* Guarda e informa savesys del archivo de guardado seleccionado.
* Nos permite cerrar el juego, o iniciar el juego utilizando el fichero de guardado seleccionado dirigiéndonos hacia el siguiente menú menuselpj
* Para la gestión de los botones usará las señales del gestor de señales de godot siguiendo el esquema del árbol de nodos de este mismo documento.

menuselpj.gd

* Debe ser el menú que permitirá seleccionar uno de los 3 personajes disponibles para elegir.
* Nos permite seleccionar una sola opción entre los 3 personajes, Pj1, Pj2 y Pj3.
* Guarda e informa a savesys del archivo de guardado seleccionado.
* Nos da acceso al menú de mejoras para el personaje seleccionado dentro del savegame elegido.
* Nos permite seguir con el flujo del proyecto
* Nos permite volver al menú principal mainmenu
* Para la gestión de los botones usará las señales del gestor de señales de godot siguiendo el esquema del árbol de nodos de este mismo documento.

menumejoras.gd

* Debe ser el núcleo del sistema de mejoras donde el jugador podrá mejorar permanentemente su personaje en esa partida guardada o savegame.
* Debe recibir de savesys la información del archivo de guardado (savegame1.json, savegame2.json o savegame3.json)
* Debe recibir de savesys la información del personaje elegido (Pj1, Pj2 o Pj3)
* Debe cargar los datos de la ficha del personaje seleccionado que se encuentra dentro del archivo de guardado elegido referente a “puntos”
* Debe cargar los datos de la ficha del personaje seleccionado que se encuentra dentro del archivo de guardado elegido referentes a “mejoras\_salud”, “mejoras\_daño” y “mejoras\_velocidad”
* Para la gestión de los botones usará las señales del gestor de señales de godot siguiendo el esquema del árbol de nodos de este mismo documento.
* Debe actualizar las label de cada bloque (salud, daño o velocidad) y la puntuación con los valores establecidos en la ficha del personaje en el savegame
* Debe permitir gastar los puntos a cambio de aumentar las estadísticas.
* Debe permitir guardar el cambio de estadísticas mediante el sistema creado y estipulado por savesys y volver a la selección de personajes menuselpj.gd
* Debe permitir volver al menú anterior menuselpj sin hacer cambios en el fichero.

menusellvl.gd

* Debe ser el menú que permite seleccionar el nivel que vamos a jugar
* Debe registrar y enviar una señal con el número del nivel elegido
* Permite volver atrás al menuselpj

Estructura de directorios.  
  
res://

* assets
  + savegame
    - savegame\_template.json
* scenes
  + elementos
  + menus
    - mainmenu.tscn
    - menuselpj.tscn
    - menumejoras.tscn
    - menusellvl.tscn
  + niveles
  + navegador.tscn
* scripts
  + menus
    - mainmenu.gd
    - menuselpj.gd
    - menumejoras.gd
    - menusellvl.gd
  + sistemas
    - SYSLOG.gd
    - SAVE.gd
    - CONTROL.gd
    - SCORESYS.gd
  + navegador.gd

user://

* logs
  + SYSLOG
* saves
  + savegame1.json
  + savegame2.json
  + savegame3.json

mejoras (control)

- ColorRect

- TextureRect

- menu (vBox)

-- points (hbox)

--- title (label)

--- value (label)

-- stats (vbox)

--- stats (gridcontainer)

---- health (vbox)

----- title (label)

----- valor (label)

----- modifier

------ menos (button)

------ mas (button)

---- damage (vbox)

----- title (label)

----- valor (label)

----- modifier

------ menos (button)

------ mas (button)

---- defense (vbox)

----- title (label)

----- valor (label)

----- modifier

------ menos (button)

------ mas (button)

---- attspeed (vbox)

----- title (label)

----- valor (label)

----- modifier

------ menos (button)

------ mas (button)

---- luck (vbox)

----- title (label)

----- valor (label)

----- modifier

------ menos (button)

------ mas (button)

---- crit (vbox)

----- title (label)

----- valor (label)

----- modifier

------ menos (button)

------ mas (button)

---- precision (vbox)

----- title (label)

----- valor (label)

----- modifier

------ menos (button)

------ mas (button)

---- dodge (vbox)

----- title (label)

----- valor (label)

----- modifier

------ menos (button)

------ mas (button)

--- reset (button)

-- options (hbox)

--- aceptar (button)

--- cancelar (button)