

7 DE NOVIEMBRE DE 2025

EJERCICIO HALLOWEEN, CAPTURAR MONSTRUOS

ENRIQUE GONZÁLEZ



CAMPUSFP
1º DAM GETAFE

Contenido

Programa 2

 Código: 2

 MAIN.PY 2

 FUNCIONES.PY..... 5

Comprobación: 6

 Captura exitosa:..... 6

 Captura fallida: 7

Ejercicio HALLOWEEN

Para mi caza de monstruos me he basado en el funcionamiento de la famosa formula de los Pokemon:

He creado 2 diccionarios, uno para los monstruos y otro para los objetos; los monstruos serian como “pokemons” y los objetos como las “pokebolas”, estas últimas actúan con un multiplicador del ratio de captura asignando a cada monstruo, subiendo la probabilidad de éxito de captura de este.

Mi programa se basa en dos archivos: el main.py y el funciones.py. Además, he usado las librerías random y rich. **¡Le recomiendo probarlo personalmente!**

Programa

Código:

```
MAIN.PY
import random

from rich import print

from funciones import *

#LISTADO MONSTRUOS, RATIOS COMPRENDIDOS ENTE 0.1 Y 1
monstruos=[

    {"nombre": "Conde-Mor", "ratio": 0.3},

    {"nombre": "Perro Demonio", "ratio": 0.1},

    {"nombre": "Cola-cuerno", "ratio": 0.2},

    {"nombre": "Rey Vampiro", "ratio": 0.4},

    {"nombre": "Evil Lamin Yamal", "ratio": 0.25},

    {"nombre": "Piramid Head", "ratio": 0.2},

    {"nombre": "Principe De Las Tinieblas", "ratio": 0.06}

]

#LISTADO DE OBJETOS, USAN UN MULTIPLICADOR
objetos=[

    {"nombre": "Estaca común", "multiplicador": 1.0},

    {"nombre": "Agua bendita", "multiplicador": 1.2},
```

```
{ "nombre": "Balas de plata", "multiplicador": 1.5},  
{ "nombre": "Cetro de escarcha", "multiplicador": 1.7},  
{ "nombre": "Necronomicón", "multiplicador": 2.0}  
]  
  
print("--- ¡Bienvenido a la [red]Caza del Monstruo![red] ---")  
  
#ELEGIR MONSTRUO  
  
monstruo=elegir_monstruo(monstruos)  
  
##VARIABLES  
  
#INTENTOS  
  
intentos=3  
  
intento=1  
  
capturado=False  
  
#OBJETOS  
  
objetos_disponibles=objetos  
  
objeto=objetos[0]  
  
#BUCLE MIENTRAS SE FALLA EL CAPTURAR  
  
while intento <= intentos and not capturado and len(objetos_disponibles)>0:  
  
    print(f"Intento {intento} de {intentos}")  
  
    mostrar_objetos(objetos)  
  
    #ELECCION OBJETO  
  
    try:  
  
        eleccion=int(input("Elige un objeto(1-5): "))  
  
        if 1 <= eleccion <= len(objetos):  
  
            objeto=objetos[eleccion -1]  
  
        else:  
  
            print("Número fuera de rango, se usará [magenta]Estaca  
Común[/magenta].")  
  
            objeto=objetos[0]
```

```
except ValueError:

    print("Entrada inválida, se usará [magenta]Estaca Común[/magenta].")

    objeto = objetos[0]

#CÁLCULOS PORCENTAJE CAPTURA

prob_captura=monstruo["ratio"] * objeto["multiplicador"]

exito=random.random() < prob_captura


print(f"Eliges usar [magenta]{objeto['nombre']}[/magenta]...")

if exito:

    print(f"¡Has capturado a [green]{monstruo['nombre']}[/green]!")

    capturado=True

else:

    print("El [green]monstruo[/green] escapó...")

    intento += 1

if not capturado:

    print(f"\nEl [green]{monstruo['nombre']}[/green] huyó sin dejar rastro...")

    print("¡Has perdido!")
```

ENRIQUE GONZÁLEZ
1º DAM GETAFE

FUNCIONES.PY

##FUNCIONES PARA EJERCICIO CAPTURAR MONSTRUOS

import random

from rich import print

#ELEGIR MONSTRUO ALEATORIO

def elegir_monstruo(monstruos):

 monstruo=random.choice(monstruos)

 print(f"Te has encontrado con un [green]{monstruo['nombre']}[/green] (Ratio
captura: [yellow]{monstruo['ratio']}[/yellow])")

 return monstruo

#LISTAR OBJETOS DISPONIBLES

def mostrar_objetos(objetos):

 print("Objetos de captura disponibles:")

 for i, obj in enumerate(objetos):

 print(f"{i+1}. [magenta]{obj['nombre']}[/magenta]
[yellow](x{obj['multiplicador']}[/yellow] de captura)")

Comprobación:

Captura exitosa:

```
PS C:\Users\CampusFP\Desktop\MONSTRUOS> & C:\Users\CampusFP\Aplicaciones\monstruos\monstruos.exe
--- ¡Bienvenido a la Caza del Monstruo! ---
Te has encontrado con un Pyramid Head (Ratio captura: 0.2)
Intento 1 de 3
Objetos de captura disponibles:
1. Estaca común (x1.0 de captura)
2. Agua bendita (x1.2 de captura)
3. Balas de plata (x1.5 de captura)
4. Cetro de escarcha (x1.7 de captura)
5. Necronomicón (x2.0 de captura)
Elige un objeto(1-5): 5
Eliges usar Necronomicón...
El monstruo escapó...
Intento 2 de 3
Objetos de captura disponibles:
1. Estaca común (x1.0 de captura)
2. Agua bendita (x1.2 de captura)
3. Balas de plata (x1.5 de captura)
4. Cetro de escarcha (x1.7 de captura)
5. Necronomicón (x2.0 de captura)
Elige un objeto(1-5): 5
Eliges usar Necronomicón...
¡Has capturado a Pyramid Head!
```

Captura fallida:

```
PS C:\Users\CampusFP\Desktop\MONSTRUOS> & C:\Users\CampusFP\Desktop\MONSTRUOS\monstruo.exe
--- ¡Bienvenido a la Caza del Monstruo! ---
Te has encontrado con un Rey Vampiro (Ratio captura: 0.4)
Intento 1 de 3
Objetos de captura disponibles:
1. Estaca común (x1.0 de captura)
2. Agua bendita (x1.2 de captura)
3. Balas de plata (x1.5 de captura)
4. Cetro de escarcha (x1.7 de captura)
5. Necronomicón (x2.0 de captura)
Elige un objeto(1-5): 2
Eliges usar Agua bendita...
El monstruo escapó...
Intento 2 de 3
Objetos de captura disponibles:
1. Estaca común (x1.0 de captura)
2. Agua bendita (x1.2 de captura)
3. Balas de plata (x1.5 de captura)
4. Cetro de escarcha (x1.7 de captura)
5. Necronomicón (x2.0 de captura)
Elige un objeto(1-5): 3
Eliges usar Balas de plata...
El monstruo escapó...
Intento 3 de 3
Objetos de captura disponibles:
1. Estaca común (x1.0 de captura)
2. Agua bendita (x1.2 de captura)
3. Balas de plata (x1.5 de captura)
4. Cetro de escarcha (x1.7 de captura)
5. Necronomicón (x2.0 de captura)
Elige un objeto(1-5): 1
Eliges usar Estaca común...
El monstruo escapó...

El Rey Vampiro huyó sin dejar rastro...
¡Has perdido!
```