

Juego



Enero-Febrero 2019

Indice

Actividad 4: El Juego	3
Análisis y Diseño	4
Diseño Externo	7
Diseño de Estructura interna	8
Implementación	9
Bibliografía	11

Sistemas Informáticos

Actividad 4: El Juego

¡Que no cunda el panico! ¡Esta práctica es libre! :-D ¡Si sigues los pasos todo irá bien! :o)

- Crea un documento word o openwrite.
- Describe en el documento que juego quieres hacer, puedes basarte en algo que hayas visto en internet, pero no compliques demasiado el código y lo más importante, hazlo tu!
- Diseña el programa a realizar con pseudocodigo y/o con diagrama de flujo, con lo que más te sientas agusto.
- Antes de seguir adelante, llama al profesor para que le de el visto bueno!
- Implementa el programa, es decir, crea el juego diseñado con un fichero batch en cualquier editor (notepad++, sublime, etc), pruebalo en la ventana de cmd.exe de windows o donde quieras, mejoralo, amplialo.
- Antes de seguir adelante, llama al profesor para que le de el visto bueno!
- Da formato al documento pasandolo a pdf y entregalo en el aula virtual:

Requisitos.

Portada
Indice
Descripción
Diseño
Implementación
Bibliografía

Análisis y Diseño

Tras darle mil vueltas a la idea de mi proyecto, he tomado la decisión de realizar una especie de mascota digital (Pet) es tendrá cierta interacción con nosotros.

(El juego debe ser ejecutado desde juegoklever.bat)

(Ideas)

Al no tener casi ideas para continuar me descargue un juego a mi móvil para que me sirva de inspiración.



En el venia propuestas muy interesantes, parecían sencillas pero la cosa se me complicaría demasiado.

(Descripción)

En si el juego esta orientado a niños entorno a 5-12 años, y esta basado principalmente en Tamagotchi.

Un Tamagotchi es una mascota virtual creada en 1996 por Aki Maita y comercializada por Bandai. El Tamagotchi es un aparato electrónico con la forma y el tamaño de un huevo, que tiene una pantalla en blanco y negro pixelada, donde se puede ver a la mascota virtual.¹ Debajo de la pantalla hay 3 botones (A -seleccionar-, B -aceptar- y C -cancelar-) que permiten moverse por el menú.

En Europa y Estados Unidos llegó en mayo de 1997 siendo de aquí a 1998 su mayor época de apogeo, en 1999 su popularidad bajó con algún período esporádico de nueva popularidad, como con la salida de Tamagotchi Connexion en 2004, y parecido al que sucede con las peonzas, la comba y otros objetos de juego en los patios de recreo. Existen muchas formas y modalidades del Tamagotchi.²

Sistemas Informáticos

(Descripción)

El juego es muy complejo y con muchos caminos, además se le ha añadido sonidos (archivos.wav) que complementa en conjunto en su totalidad

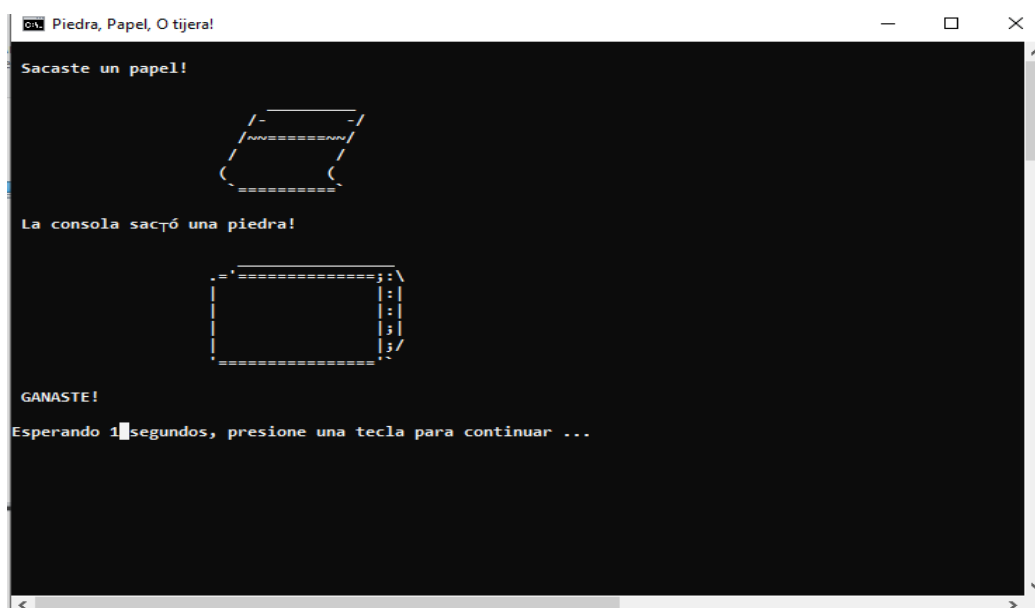
Además de eso, en su interior a dos juegos adicionales

1ª De piedra papel o tijera

Que incorpora un método random para su ejecución.

Este juego está en el interior del Juegoklever.bat

```
804 :ANI1
805 Echo:
806 Echo:      .-'=====;:\
807 Echo:      ^|                ^|: ^|
808 Echo:      ^|                ^|: ^|
809 Echo:      ^|                ^|: ^|
810 Echo:      ^|                ^|:/
811 Echo:      '=====^^ | MORE
812 If %PLAYER% EQU 2 (Set Win=SI)
813 If %PLAYER% EQU 3 (Set Win=NO)
814 Goto :EOF
815
816 :ANI2
817 Echo:
818 Echo:      /-      -/
819 Echo:      /NN=====NN/
820 Echo:      /          /
821 Echo:      (          (
822 Echo:      ===== | MORE
823 If %PLAYER% EQU 1 (Set Win=NO)
824 If %PLAYER% EQU 3 (Set Win=SI)
825 Goto :EOF
826
827 :ANI3
828 Echo:
829 Echo:
830 Echo:
831 Echo:
832 Echo:
833 Echo:
834 Echo:
835 Echo:
836 If %PLAYER% EQU 1 (Set Win=SI)
837 If %PLAYER% EQU 3 (Set Win=NO)
```



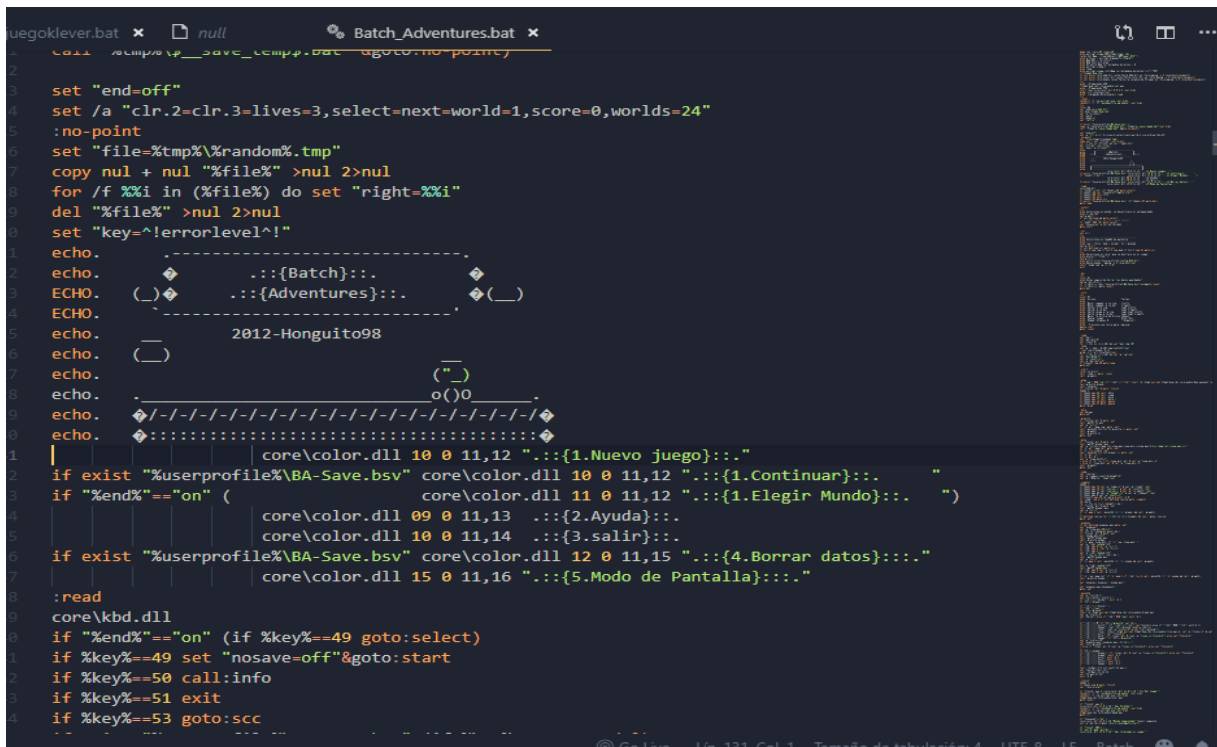
Sistemas Informáticos

(Descripción)

2ª Batch_Adventures.bat

Es un juego que encontré en Github y me resultó interesante por lo que quise incorporarlo a mi juego naque sea de forma externa (call)

Para ello tuve que meter dialogo que justificara este proceso, así como solucionar ciertos inconvenientes que me aparecieron , como la perdida de la formación de variables, y pedir de nuevo a usuario que ingrese los datos de nuevo. Estos pasos los justifique con el drama de la Historia.



```
1 set "end=off"
2 set /a "clr.2=clr.3=lives=3,select=next=world=1,score=0,worlds=24"
3 :no-point
4 set "file=%tmp%\%random%.tmp"
5 copy nul + nul "%file%" >nul 2>nul
6 for /f %i in (%file%) do set "right=%i"
7 del "%file%" >nul 2>nul
8 set "key=!errorlevel^!"
9 echo.
10 echo.      .::{Batch}::.
11 ECHO. ( ) .::{Adventures}::.
12 ECHO.      .
13 echo.      2012-Honguito98
14 echo.      ( )
15 echo.      (")
16 echo.      o()o
17 echo.      /-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/-/
18 echo.      ::::::::::::::::::::::::::::::::::
19 |
20 if exist "%userprofile%\BA-Save.bsv" core\color.dll 10 0 11,12 ".::{1.Nuevo juego}::."
21 if "end%"=="on" (
22     core\color.dll 11 0 11,12 ".::{1.Continuar}::."
23     core\color.dll 09 0 11,13 ".::{2.Ayuda}::."
24     core\color.dll 10 0 11,14 ".::{3.salir}::."
25 if exist "%userprofile%\BA-Save.bsv" core\color.dll 12 0 11,15 ".::{4.Borrar datos}::."
26 core\color.dll 15 0 11,16 ".::{5.Modos de Pantalla}::."
27 :read
28 core\kbd.dll
29 if "end%"=="on" (if %key%==49 goto:select)
30 if %key%==49 set "nosave=off"&goto:start
31 if %key%==50 call:info
32 if %key%==51 exit
33 if %key%==53 goto:scc
34 ..
35 ..
36 ..
37 ..
38 ..
39 ..
40 ..
41 ..
42 ..
43 ..
44 ..
45 ..
46 ..
47 ..
48 ..
49 ..
50 ..
51 ..
52 ..
53 ..
54 ..
55 ..
56 ..
57 ..
58 ..
59 ..
60 ..
61 ..
62 ..
63 ..
64 ..
65 ..
66 ..
67 ..
68 ..
69 ..
70 ..
71 ..
72 ..
73 ..
74 ..
75 ..
76 ..
77 ..
78 ..
79 ..
80 ..
81 ..
82 ..
83 ..
84 ..
85 ..
86 ..
87 ..
88 ..
89 ..
90 ..
91 ..
92 ..
93 ..
94 ..
95 ..
96 ..
97 ..
98 ..
99 ..
100 ..
```



Sistemas Informáticos

Diseño Externo

Por la parte del diseño de la parte gráfica que ve el usuario y escucha, se han tenido en cuenta cuatro factores

1ª Los efectos de sonido

La música así como los efectos, han sido seleccionados acorde con el marco de la Historia, así como las elecciones escogidas

2ª Diseño de personajes y situaciones

A nivel estético de la diferentes ventanas están escogidas y creadas para cada punto en evolución del juego. Todos los diseños son propios y creados específicamente para este trabajo.

3ª El dialogo o Historia

Se ha tenido en cuenta los errores de sintaxis y coherencia ya que el personaje carece de identidad de genero.

4ª Los colores en Ventana


Los colores en Ventana han sido seleccionados acorde con el marco de la Historia, así como las elecciones escogidas

5ª Regresar al Juego

En cierta etapa del juego, se le pedirá el jugador que vuelva al abrir el juego(juegoklever.bat)

Al usuario se le comunicara de este punto cuando sea necesario, para poder continuar con la partida.
(parte en la que das el juguete a tu PET)

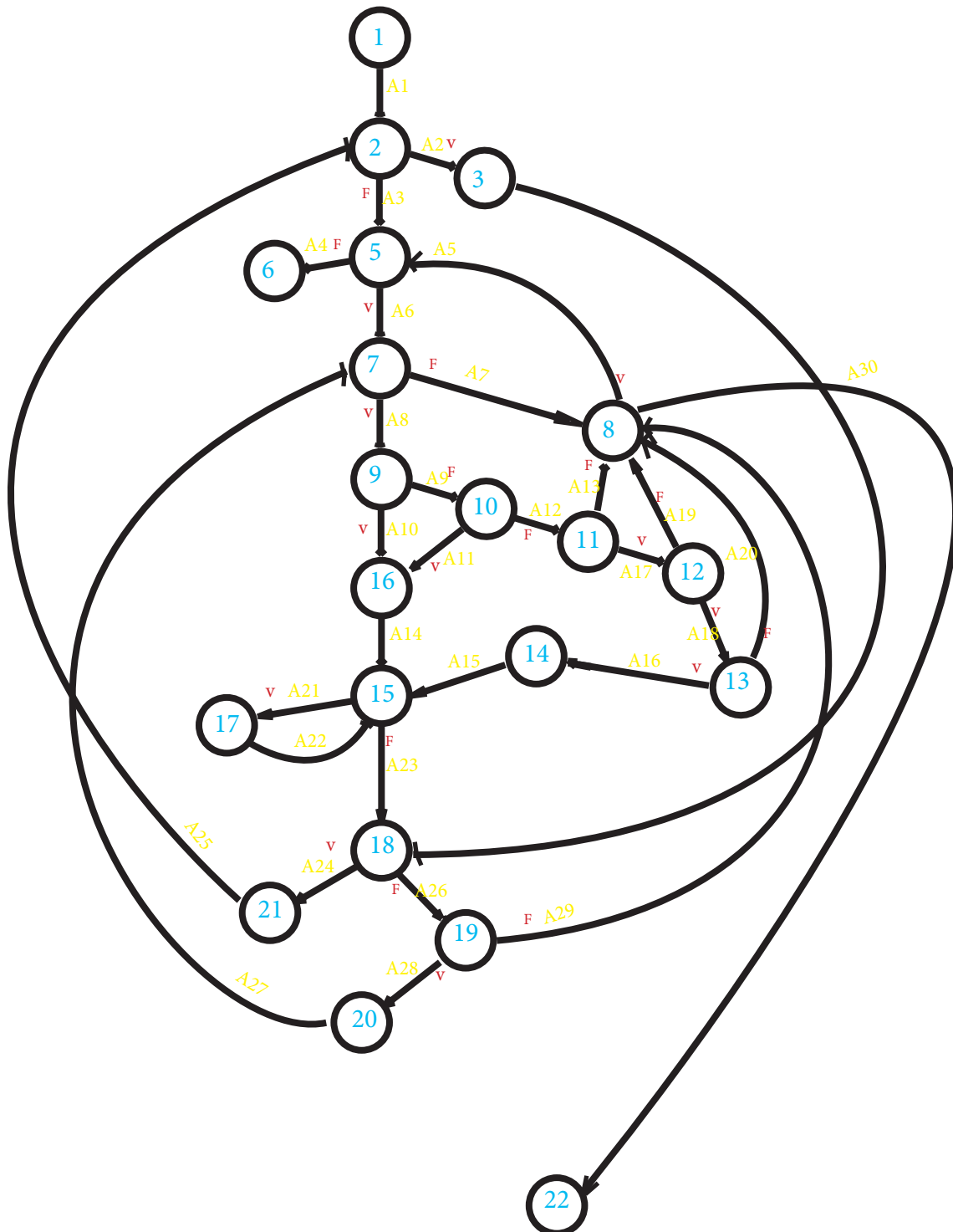
```
pause
cls
color 0F
call SpeechOff.wav
echo.
echo.
echo.
echo =====
echo =
echo = %pet% se olvida de todo jugando
echo =
echo.
echo =====
echo.
echo. Al finalizar de jugar la consola debes volver al juego principal manualmente.
echo. a juegoklever
pause>nul
call SpeechOn.wav
echo Ya que a %pet% le afectan los videojuegos y resetan su cabeza.
Pause>nul
call Batch_Adventures.bat
pause
exit
:paseo
```



Sistemas Informáticos

Diseño de Estructura interna

Respecto a este punto, me es imposible analizar cada punto del código del juego ya es muy largo, en total unas 1413 lineas, pero realice un diagrama de flujo para ver su complejidad ciclomatica.



Sistemas Informáticos

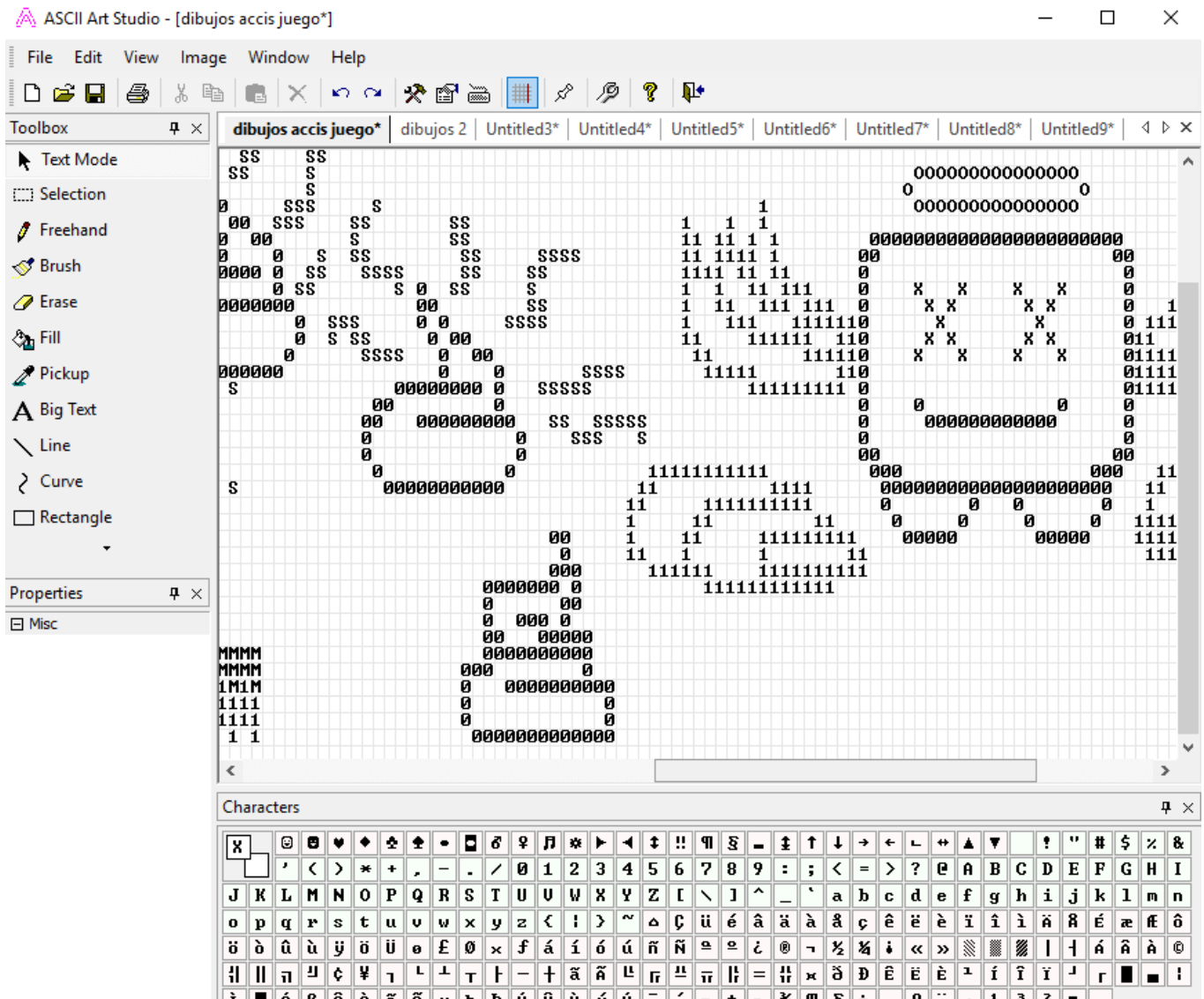
Implementación

Para poder en marcha el desarrollo y poder implementar cada uno de los apartados, se han utilizado varias herramientas que han facilitado de cierta manera, algunos de los apartados mas difíciles , como el el caso de dibujos y diseño .

Para este punto en concreto se a utilizado un software especifico para esta función

Ascii art studio

Que sirve para dibujar con letras números, entre otros.



Sonido

Con respecto al sonido se a implementado con el comando CALL en el código.

Se a utilizado archivos de tipo .wav que estaban en es Sistema Operativo.

Hubo un inconveniente respecto a este apartado, ya que al guardar los archivos de audio en una carpeta aparte, el .BATC no lo encontraba ni poniendo la dirección correcta, como lo que se opto por dejarlo todo en una sola carpeta.

Otros Archivos

El archivo llamado Batch_Adventures.bat se le a llamado con un CALL para su ejecución.

Sistemas Informáticos

Implementación

Para la realización del código se a Utilizado Visual Studio Code.
Que en una de las herramientas mas potentes que hay en la actualidad.
Gracias a el es trabajo se pudo realizar con mayor rapidez.

[illegible]

Colores en ventana

Se a tomado como referencia esta Tabla

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	A0	B0	C0	D0	E0	F0
01	11	21	31	41	51	61	71	81	91	A1	B1	C1	D1	E1	F1
02	12	22	32	42	52	62	72	82	92	A2	B2	C2	D2	E2	F2
03	13	23	33	43	53	63	73	83	93	A3	B3	C3	D3	E3	F3
04	14	24	34	44	54	64	74	84	94	A4	B4	C4	D4	E4	F4
05	15	25	35	45	55	65	75	85	95	A5	B5	C5	D5	E5	F5
06	16	26	36	46	56	66	76	86	96	A6	B6	C6	D6	E6	F6
07	17	27	37	47	57	67	77	87	97	A7	B7	C7	D7	E7	F7
08	18	28	38	48	58	68	78	88	98	A8	B8	C8	D8	E8	F8
09	19	29	39	49	59	69	79	89	99	A9	B9	C9	D9	E9	F9
0A	1A	2A	3A	4A	5A	6A	7A	8A	9A	AA	BA	CA	DA	EA	FA
0B	1B	2B	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9B	AB	BB	CB	DB	EB	FB
0C	1C	2C	3C	4C	5C	6C	7C	8C	9C	AC	BC	CC	DC	EC	FC
0D	1D	2D	3D	4D	5D	6D	7D	8D	9D	AD	BD	CD	DD	ED	FD
0E	1E	2E	3E	4E	5E	6E	7E	8E	9E	AE	BE	CE	DE	EE	FE
0F	1F	2F	3F	4F	5F	6F	7F	8F	9F	AF	BF	CF	DF	EF	

Bibliografía

<https://helloacm.com/wp-images/acm/2012/color.jpg>
<http://www.tamataalk.com/pixelmood/drslump.htm>
http://www.tamataalk.com/pixelmood/assets/slump_chara.gif
<https://es.wikipedia.org/wiki/Tamagotchi>
<https://github.com/Honguito98/batch-game-batch-adventures>
https://foro.elhacker.net/scripting/batchgame_piedra_papel_o_tijera_xd-t368701.0.html