

Laboratorio de reposición

Un videojuego

Reemplaza Laboratorio 2

Análisis

Clases

Main: De interacción con el usuario.

Controlador: Administra acciones.

Protagonista: Clase abstracta que tiene los atributos básicos del protagonista, así como los métodos que todos los tipos de protagonistas tienen.

Mago: Hereda de protagonista y es un personaje seleccionable (tipo mago).

Conejo: Hereda de protagonista y es un personaje no seleccionable que ayuda al mago a pelear.

Guerrero: Hereda de protagonista y es un personaje seleccionable (tipo guerrero).

Arquero: Hereda de protagonista y es un personaje seleccionable (tipo arquero).

Monstruo: Personaje antagonistas que atacan y actúan en contra del protagonista.

Pie grande: Hereda de monstruo y cuenta con características especiales.

Mega Pie grande: Hereda de Pie Grande y cuenta con características especiales.

Covid (jefe): Hereda de monstruo y cuenta con características especiales.

Político corrupto: Hereda de monstruo y cuenta con características especiales.

Presidente corrupto: Hereda de político corrupto y cuenta con características especiales.

Métodos

Controlador:

AcontecimientoAleatorio(): Elige entre los posible acontecimientos uno para que llegue al protagonista y usuario.

BatallaMosntruo(): Acontecimiento que genera monstruo para que enfrente el usuario.

BatallaJefe(): Acontecimiento que genera al jefe para que enfrente el usuario.

GanaVida(): Acontecimiento que regala al jugador una cantidad de vida extra.

ItemCorrer(): Regala al usuario un token para poder escapar de una pelea.

Protagonista:

Curar(): Permite al protagonista curarse con recursos.

Protegerse(): Permite al protagonista protegerse.

Atacar(): Permite al protagonista atacar al monstruo

RecibeAtaque(): Recibe un ataque enemigo, afectando la vida total.

Mago:

Confusion(): Acción de ataque que baja poca vida pero hace al monstruo desperdiciar recursos.

Duplica(): Para el siguiente ataque, tanto del enemigo como propio, duplica el daño a causar.

SombreroDeMago(): Saca un conejo de su sombrero que pelea por el por 5 turnos.

Conejo

ComeZanahoria(): Regenera al vida perdida en el turno dos veces anterior.

Mordida(): Muerde al monstruo como ataque.

Guerrero:

TiroDeLanza(): A larga distancia permite atacar con una lanza que le permite evadir el ataque siguiente.

Espadachin(): Ataque fuerte que de sangrado que reduce la vida del monstruo gradualmente.

GritoDeGuerra(): Llama a un ejército para realizar un ataque fuerte (pierde 2 turnos).

Arquero:

TiroDeArco(): Tira 4 flechas que hacen el mayor daño del juego.

Esquivar(): Permite esquivar los siguiente 2 movimientos del monstruo.

RobinHood(): (Solo contra corruptos) elimina a los corruptos de un solo golpe (de socialismo).

Monstruo:

Reitrada(): Se retira de la batalla.

Ataque(): Ataque estándar a protagonista.

Pie grande:

LeyendaUrbana(): Aplasta al protagonista con su pie. (daño mayor al estándar).

PelajeDeAcero(): Activa un escudo que disminuye el daño a recibir.

Mega Pie grande:

DosPasos(): Aplasta al protagonista con dos pasos. (daño doble al de LeyendaUrbana).

PelajeDeAcero(): Activa un escudo que disminuye el daño a recibir.

Covid:

Expansion(): Ataque que hace un daño del 50% de la vida del protagonista.

HijoDelMurcielago(): Llama a batman para hacer daño con sus batarangs (daño medio).

Infeccion(): Inyecta un daño que aumenta con el tiempo.

Político corrupto:

Ladron(): Se roba un ítem para correr de protagonista.

Discurso(): Persuade para que no ataques en el siguiente turno. (60% probable de lograrlo)

Presidente corrupto:

SubelImpuestos(): Aumenta impuestos lo que te deja sin recursos para pagar un hospital lo que afecta tu salud (quita 20%de vida); obviamente roba los impuestos con la magia de la corrupcion.

Atributos

Controlador:

Protagonista: Tiene a un protagonista.

MonstruoDeTurno: Tiene al monstruo al que enfrente el protagonista.

Protagonista:

Vida: Indica la cantidad de vida restante del

ItemsDeCorrer: int que indica la cantidad de ítems para huir tiene.

dano float: Indica el porcentaje de daño que puede realizar el protagonista.

Escudo boolean: Indica si el escudo esta activo.

estadoJugador boolean: Indica si el jugador está vivo o no.

Mago:

MagiaRestante: Indica la magia que tiene a disposición para pelear.

Conejo

-----solo los que heredeas---

Guerrero:

-----solo los que heredeas---

Arquero:

FlechasRestante: Indica la cantidad de flechas restantes para atacar.

Monstruo:

Vida: Indica la vida restante.

Pie grande:

Zapatos: Indica la vida los zapatos que es lo que le permite dar pasos.

Mega Pie grande:

Covid:

LlamadasABatman: Indica la cantidad restante de veces que puede llamar a Batman.

Político corrupto:

Presupuesto: Indica el presupuesto restante para realizar discursos.

Presidente corrupto:

-----solo los que heredeas---