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 atqeue 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 disminye el daño a recibir.

Mega Pie grande:

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

**PelajeDeAcero**(): Activa un escudo que disminye 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:

**SubeImpuestos()**: 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 mosntruo 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 heredea---

Guerrero:

-----solo los que heredea---

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 heredea---