

# Trabajo Práctico Final SPD GRUPO G

## Don't Ask The Cat

---

### Integrantes

**Antenni Lucas** [lucasg.antenni@estudiantes.unsam.edu.ar](mailto:lucasg.antenni@estudiantes.unsam.edu.ar)

**Cidron Maximiliano** [mcidron@estudiantes.unsam.edu.ar](mailto:mcidron@estudiantes.unsam.edu.ar)

**Solis Matias** [msolis@estudiantes.unsam.edu.ar](mailto:msolis@estudiantes.unsam.edu.ar)

### Juego a Desarrollar

#### Descripción

El juego Don't Ask the Cat es una aventura de texto con elementos de rol, cuenta con el primer acto de la campaña con toma de decisiones a través de conversaciones predefinidas y donde se presenta la creación de personaje para así obtener las estadísticas utilizadas más adelante en el sistema combate que utiliza valores aleatorios y ecuaciones para devolver valores como el ataque, la probabilidad de un golpe crítico o la probabilidad de fallar el ataque, así como también la probabilidad de que el enemigo realice las mismas acciones durante el combate hasta que se reduzca la estadística de vida de uno de los dos a 0.

#### Instrucciones de juego

Solo vas a necesitar apretar las teclas indicadas en pantalla 1, 2, 3, ENTER, etc. cuando pierdas una batalla vas poder elegir ir al menú principal o empezar la batalla de vuelta.

La única manera de salir del juego es desde el menú principal o terminar el juego

---

---

## Compilación, Instalación y Ejecución

Colocar todos los archivos del .zip en la carpeta del tasm. Para Compilar, Instalar y Ejecutar, ejecutar el juega.bat en dosbox (pasar el juega.txt a juega.bat)

## Funciones implementadas

Desarrollo de cada una de las funciones indicando cómo reciben los datos y cómo los envían

### En la librería lib:

- **printarbmp:** Para imprimir imágenes. Recibe por bx el offset de la variable con la imagen a imprimir, espera a que se presione una tecla para continuar y devuelve por AL la tecla presionada
- **modovideo:** Cambia al modo gráfico 12h de 640\*480, no recibe ni devuelve nada
- **poscursor:** Para mostrar texto en determinada ubicación de la pantalla, recibe por DL la columna y por DH la fila de la pantalla donde se quiera imprimir el texto, no devuelve nada
- **random:** Genera un número aleatorio del 0 al 9 y lo devuelve DX, no recibe nada

### En la librería texto

- **texto:** Imprime determinado texto (de la historia del juego) que queramos, recibe por DX el número del texto que queremos imprimir y espera a que se presione una tecla para continuar, devuelve por al la tecla presionada
- **guardotexto:** sirve para guardar los datos del personaje creado, según sea el caso recibe por DX
  - 1) cuando se requiera guardar el nombre
  - 2) guardar el sexo elegido
  - 3) guardar la raza elegida
    - guarda en la variable fdive las estadísticas de la raza elegida
  - 4) guardar la clase elegida

- 
- guarda en la variable fdivc las estadísticas de la clase elegida
  - **flclase:** imprime la clase que elegimos. Recibe por BX la variable “clase” y va comparando las opciones hasta encontrar la elegida y la imprime
  - **fraz:** imprime la raza que elegimos. Recibe por BX la variable “raza” y va comparando las opciones hasta encontrar la elegida y la imprime
  - **armaelegida:** Imprime el arma según la clase que elegimos. va comparando la variable “arma” con las opciones disponible y la imprime
  - **personaje:** Devuelve la clase elegida y las estadísticas del personaje para ser usada en las batallas. Por DX devuelve la clase elegida y por BX devuelve la variable fdivc con las estadísticas de la raza

#### **En el MAIN (cdp01)**

- **combate:** Lleva a cabo toda la secuencia de combate. Llama la funcion personaje para obtener las estadísticas del personaje, imprime el menú de combate, llama a las funciones cal\_damage\_player y cal\_damage\_enemy para calcular el daño recibido por el jugador y el recibido por el enemigo, para definir quién es el ganador, si perdes te da la opcion de reintentar o volver al menú y si ganas la historia continua.
- **cal\_damage\_player:** Calcula a través de una fórmula el daño que hace el personaje, recibe por la función personaje las estadísticas del personaje, devuelve por bh el daño que realiza nuestro personaje
- **cal\_damage\_enemy:** Calcula a través de una fórmula el daño que hace el enemigo, utilizando la función random, si el numero da 0 el enemigo falló su ataque, si da 9 hace un ataque critico, del 1-8 será un ataque normal, devuelve el daño por bh
- **calculo\_tipocritico:** Calcula que tipo de daño hará el jugador utilizando la funcion random, si el numero da 0 el enemigo falló su ataque, si da 9 hace un ataque critico, del 1-8 será un ataque normal

## Diagrama de bloques

