

Resumen Proyecto Final Reality

Nombre: Lucas Oyarzun Mendez

RUT: 20.214.801-8

Enlace a repositorio: <https://github.com/CC3002-Metodologias/final-reality-LucasOyarzun>

Último Pull Request:

<https://github.com/CC3002-Metodologias/final-reality-LucasOyarzun/pull/13>

Entrega final del proyecto. Este se trata de un clon simplificado del combate de los juegos *Final Fantasy* desarrollado por *Square Enix*. Presentando una batalla jugable de principio a fin, entre 4 personajes del jugador y 4 enemigos, permitiendo cambiar de armas en cada turno y elegir al enemigo al cual atacar.

Presenta una interfaz gráfica implementada con JavaFX, presentando a los personajes del jugador en la esquina inferior derecha y a los personajes del enemigo en la esquina superior derecha. Cada turno se divide en Main Phase, Attack Phase y End Phase. En la primera, los personajes del jugador pueden cambiar su arma equipada dependiendo de su clase (Si la clase del personaje no permite cierta arma, se le avisa al jugador). Los enemigos en esta fase no hacen nada.

Luego, se puede pasar a la Attack Phase, para seleccionar a qué enemigo atacar, en esta fase no se puede cambiar de armas y los enemigos en esta fase atacarán a un personaje del jugador al azar.

Finalmente, en la End Phase, se espera hasta que haya algún personaje listo en la cola de espera, y se posiciona como actualCharacter, comenzando su Main Phase.

En caso de ganar o perder, se presenta una escena con el título de Game Over, un texto de You Win o You Lose según corresponda y un texto que indica la última acción realizada que desencadenó la victoria o derrota respectivamente.

Para todo esto se sigue la arquitectura de diseño Modelo Vista Controlador, siendo la vista quien llama a métodos del controlador para decidir qué mostrar en la partida.

Diagrama del package character. Con sus respectivos métodos y tests. (Imagen pequeña pero con buena calidad, hacer zoom si es necesario).

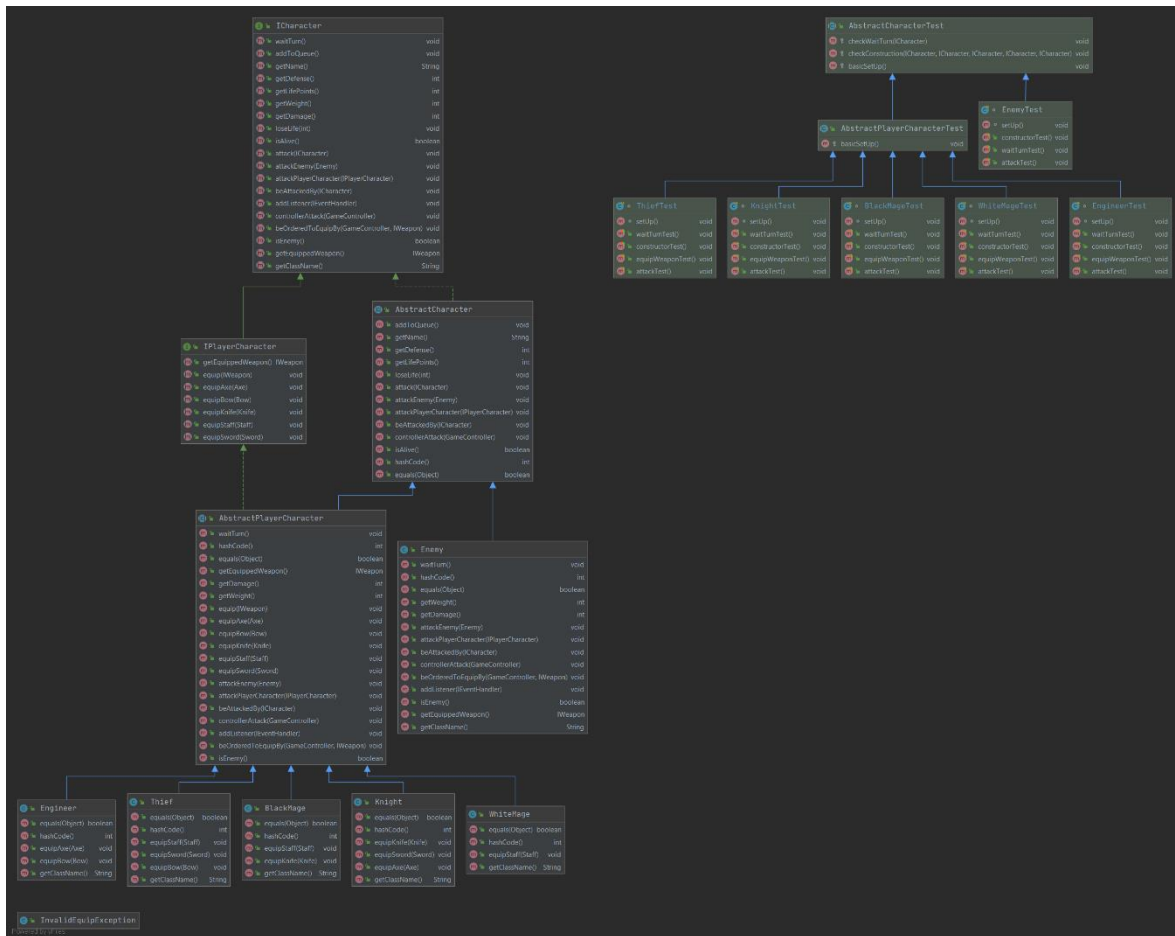


Diagrama del package weapon. Con sus respectivos métodos y tests. (Imagen pequeña pero con buena calidad, hacer zoom si es necesario).

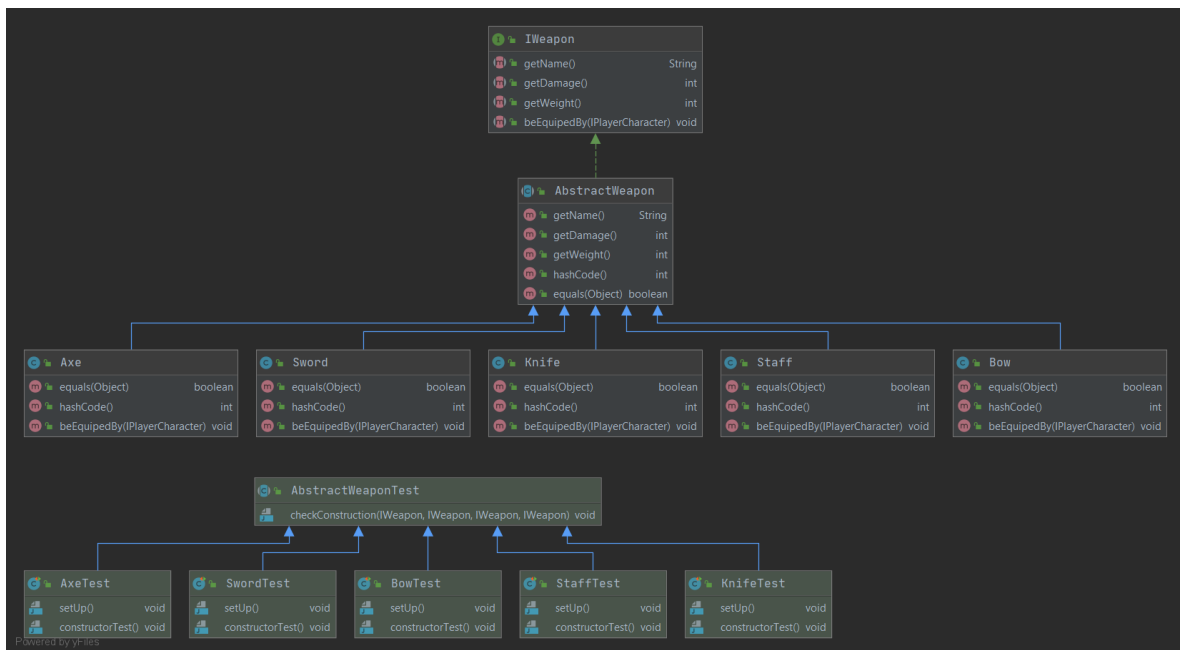


Diagrama del package controller y de las clases Player y Computer. Con sus respectivos métodos y tests. (Imagen pequeña pero con buena calidad, hacer zoom si es necesario).

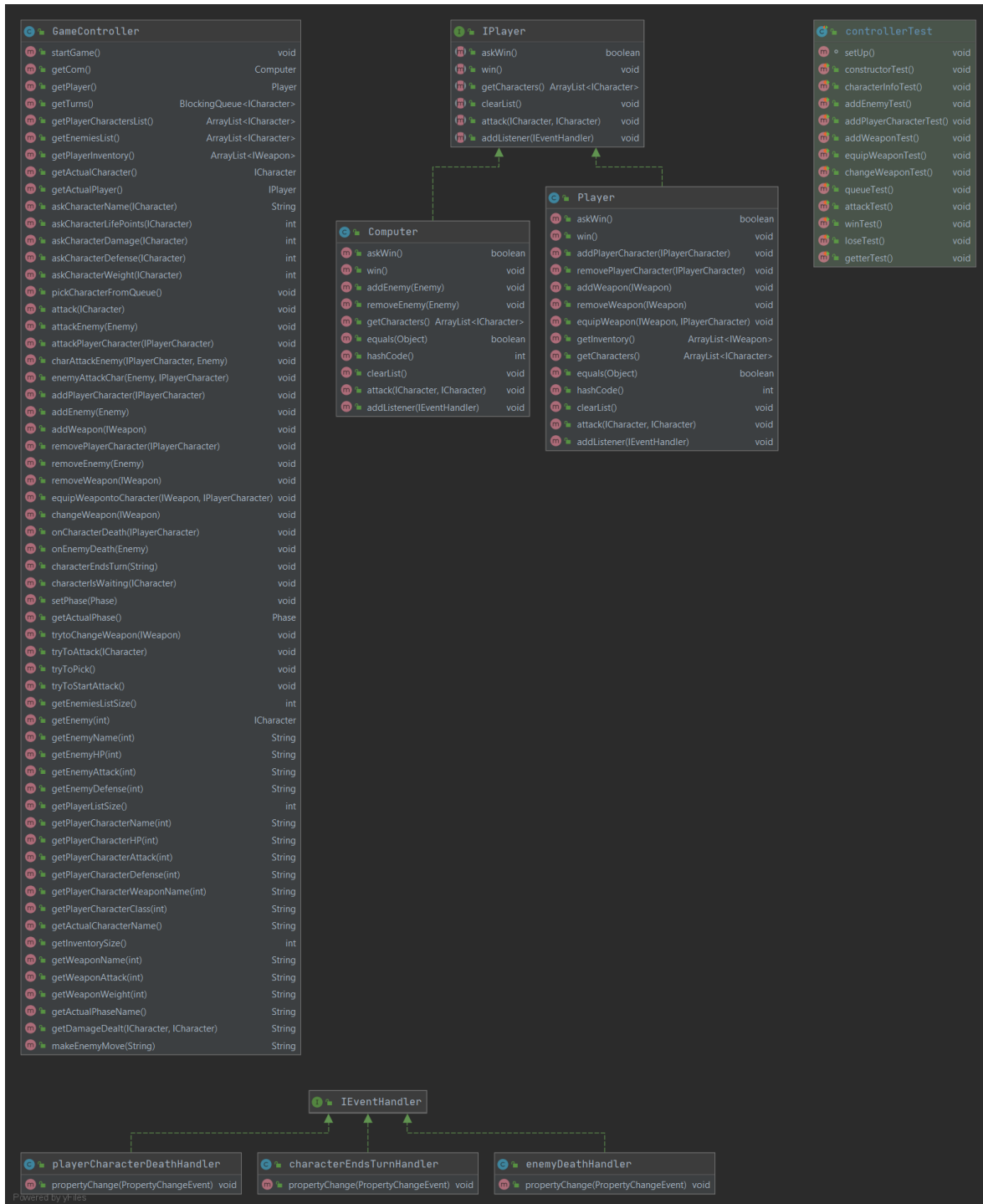


Diagrama del package Phases, estas pertenecen en la arquitectura MVC a la parte del controlador. Con sus respectivos Tests y exceptions.

