
Programa de Formación de Becarios

Unidad de Servicios de Cómputo Académico - UNICA



Manual de uso de Pokedex

Raúl de Jesús Damián Magaña

Domingo 20 de febrero, 2021.

Objetivo.

El objetivo del presente manual guiar al usuario en la utilización del programa Pokedex para facilitar su uso y comprensión.

Instalación y preparación de Software

Para la utilización del programa, es necesario descargar los archivos necesarios de la plataforma github, desde <https://github.com/LumiNarada/Pokedex.git> o descomprimir el archivo .exe "DamiánMagañaRaúlDeJesús_Proyecto" adjunto para su posterior ejecución. Dentro de la carpeta principal se encontrarán varios archivos de extensión Python y una carpeta Data.

Para el correcto funcionamiento del programa, es necesario que en su equipo se haya instalado Python, junto con las librerías de Pandas para la creación de data Frame y Numpy para el manejo eficiente de arreglos.

Para ejecutar el programa debe abrirse la terminal de tu sistema operativo y ubicarla en la dirección de la carpeta descomprimida, a continuación, ejecutar el archivo mediante el comando

python "Pokedex.py"

Nota: Es vital ejecutar el comando desde la carpeta principal, o los DataFrames no serán registrados.

Utilización

Si es la primera vez que se utiliza, o se reinicia el Data Frame utilizado y no se encuentran registros en él, el programa introducirá al usuario al mundo pokemon con ayuda del profesor Oak. El usuario será guiado a partir de una serie de sencillas instrucciones para adquirir su primer pokemon.

Después del primer acercamiento al mundo pokemon, el usuario tendrá a su disposición un menú con distintas opciones para continuar. La primera es la visualización de la pokedex, solo podrá ver la información de los pokemon que haya capturado, por lo que en un inicio solo divisará un registro. Sin embargo, conforme capture pokemon irán siendo visibles las informaciones correspondientes.

También podrá interactuar con algunos rivales preparados para batallas pokemon, seleccionando ataques y viendo como los pokemon contrincantes reducen poco a poco sus barras de vida, con el propósito de aumentar el nivel del pokemon en pelea.

Además, será capaz de explorar la región de Kanto y encontrar algunos de sus respectivos pokemon con el propósito de capturarlos.

Finalmente, el progreso del usuario será guardado cuando seleccione la opción correspondiente en el menú.

De ser necesario se pueden ejecutar los archivos de Jupyter Notebook en la carpeta data para restablecer los valores de la Data Frames utilizados. Cabe recalcar que están mejor comentados que el código.

Faltaron varias características del código solicitado, principalmente las que engloba la librería numpy, debido a la absorción de tiempo que me tomaron las otras características.

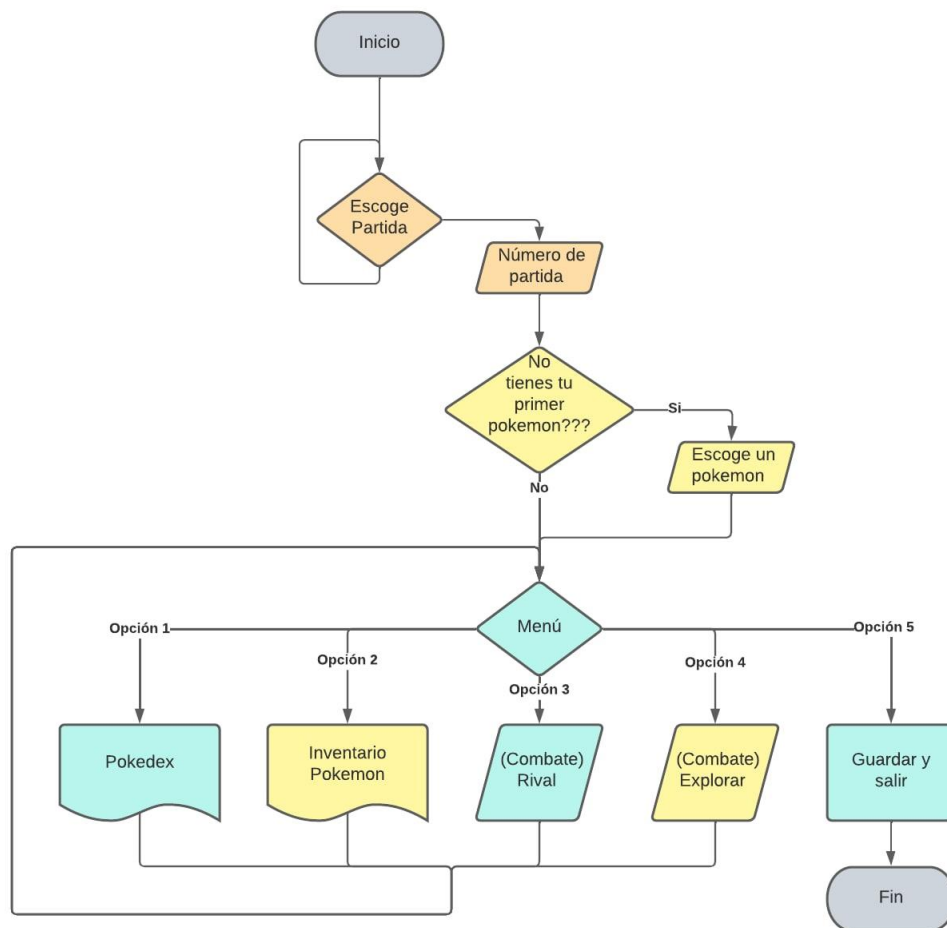
Clases y funciones usadas

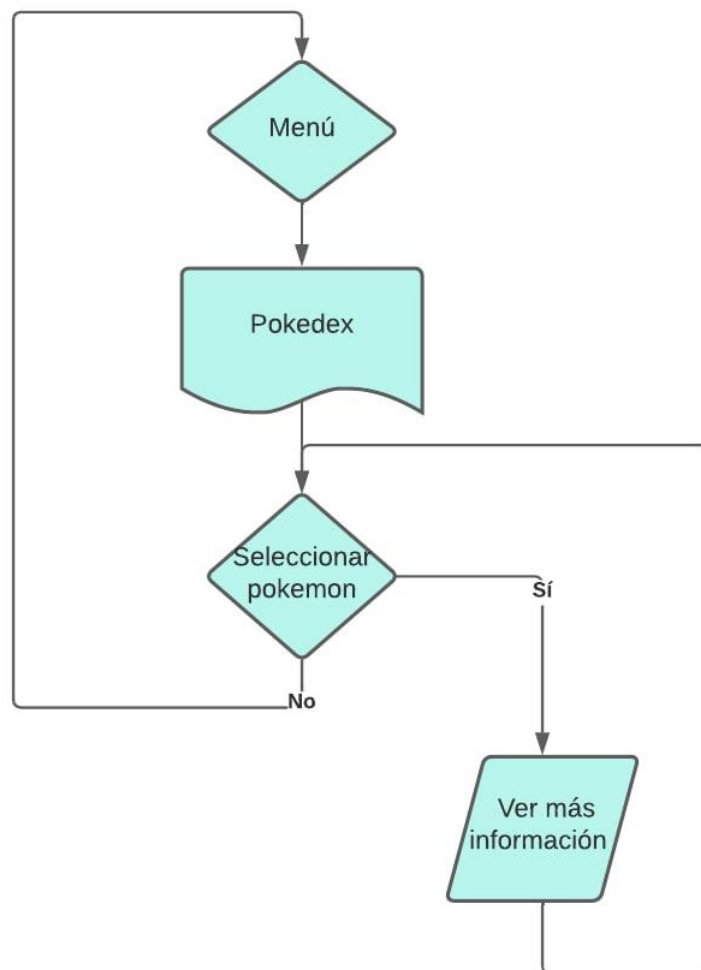
Dentro de archivo Pokedex se encuentran incluidos otros archivos con dos distintas clases vitales para el programa: DataFrame() y Pokemon(). Son las únicas dos clases que desarrollé y sirven para tratar los objetos que sus nombres indican, ambas cuentan con atributos privados que guardan los datos indispensables y métodos que permiten manejarlas cómodamente.

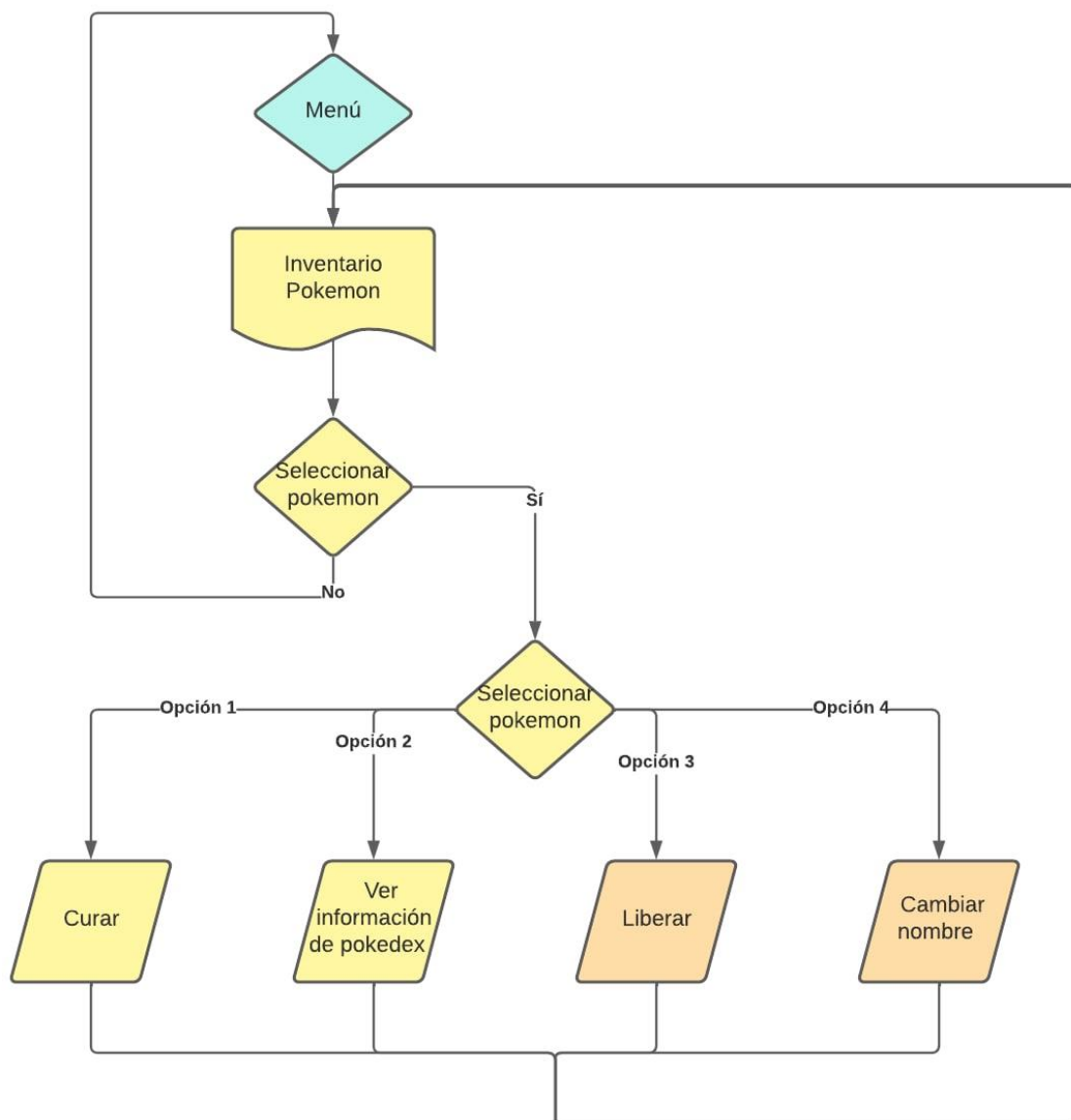
Dentro de las funciones que diseñé, la principal es menú(), la cual recibe como parámetros el rango de las opciones del menú que se quiere implementar para automatizar la verificación de las excepciones a las que podría conducir el usuario si ingresa caracteres no solicitados.

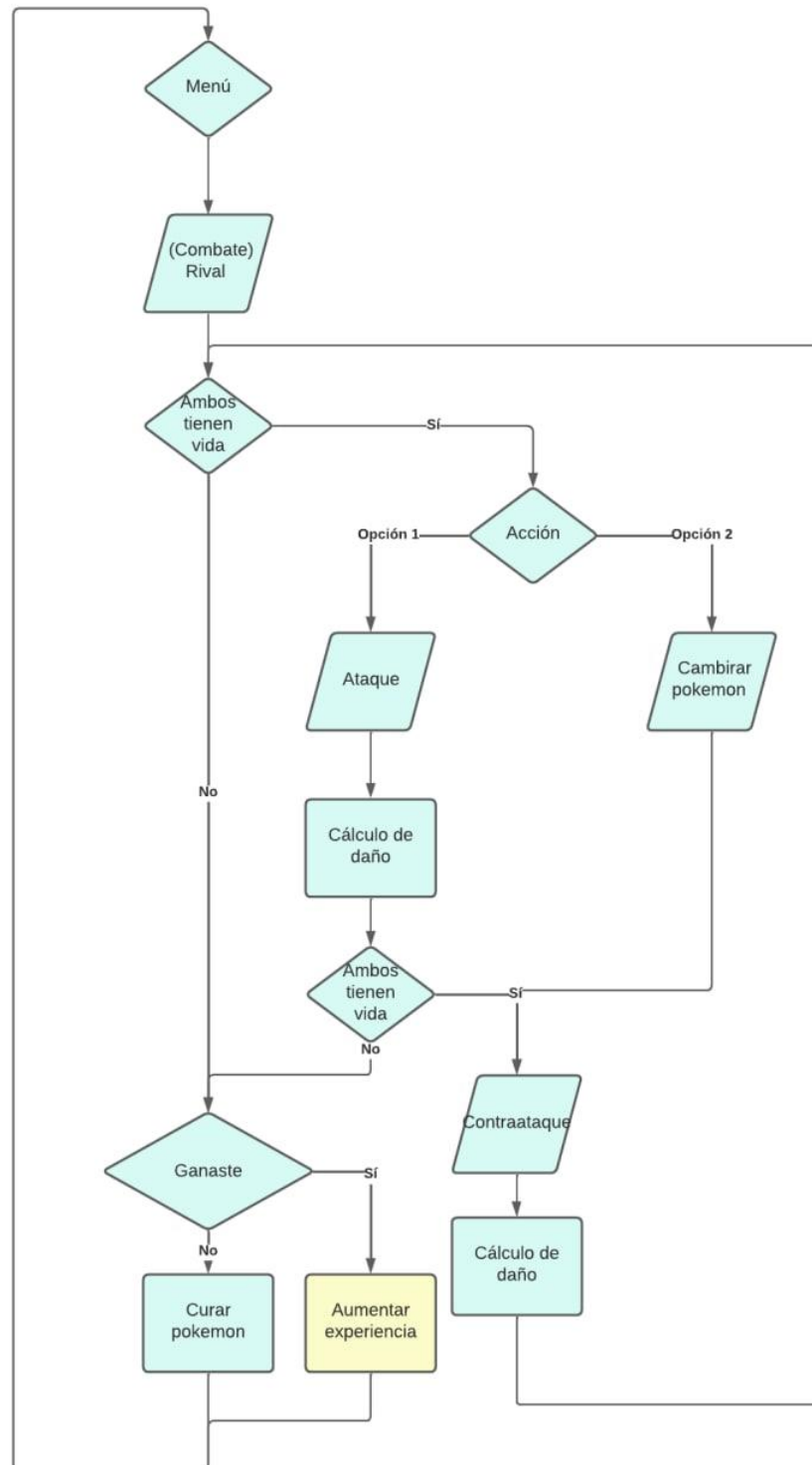
Planeación

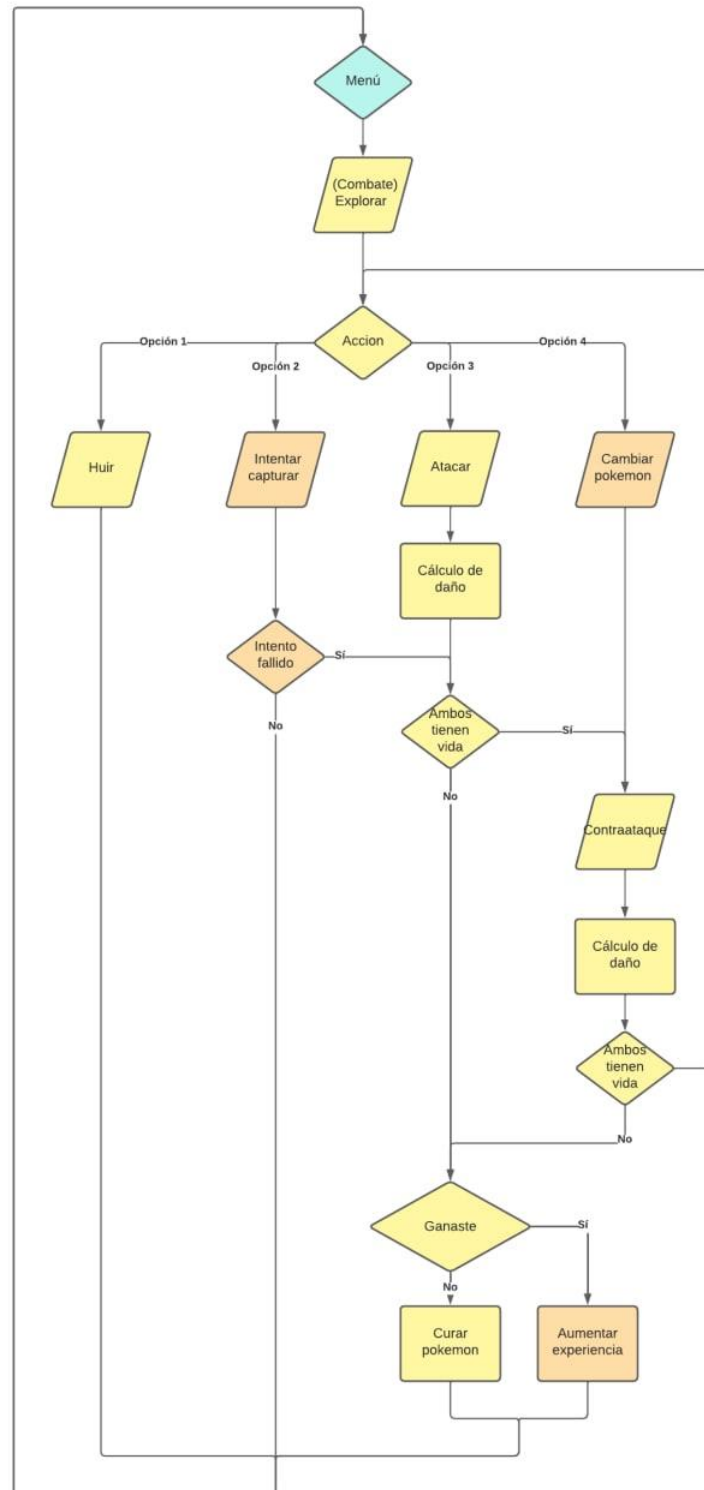
Para visualizar el desarrollo del programa, inicialmente diseñé un diagrama de flujo que separé en varias imágenes para su apreciación. Tiene un sistema de colores en donde se identifican los elementos urgentes o primordiales para desarrollar, para que el programa contara con los elementos necesarios para un mínimo desempeño óptimo, aunque visualicé también muchas otras ideas que me hubiera gustado implementar. El único registro de mi desempeño a lo largo de la semana es el repositorio de Github.











Conclusiones

A pesar de no completar el desarrollo de un programa que me interesó tanto, considero que logré un progreso aceptable para un solo desarrollador en una semana, me sirvió mucho para solidificar mis conocimientos sobre la librería de Pandas y el manejo de clases en Python, principalmente. Les agradezco mucho el curso, me está resultando muy fructífero y divertido. Gracias por su atención.

Fuentes Consultadas

[https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Lista de Pok%C3%A9mon seg%C3%BAn la Pok%C3%A9dex de Kanto](https://pokemon.fandom.com/es/wiki/Lista_de_Pok%C3%A9mon_seg%C3%BAn_la_Pok%C3%A9dex_de_Kanto)

Instructores:

Alfaro Domínguez Rodrigo

De los Santos Ortiz Carlos Alejandro

Kennedy Villa Carolina