

# Roll The Dice

## Instrucciones de Juego

1. En primer lugar, deberá ingresar en el cuadro de diálogo la cantidad de jugadores. En caso de no ingresar un número entero, el sistema le notificará que debe hacerlo.
2. Luego de ingresar la cantidad de jugadores, iniciará el programa principal mostrando el menú de opciones, a saber:
  - **“Comenzar Juego”**: Eligiendo esta opción, da lugar a que el programa comience su funcionamiento. Por cada jugador, deberá ingresar un nombre, además de elegir la raza. Cabe destacar que cada raza posee armas y/o ataques con distintas cualidades.
  - **“Listar Jugadores”**: Esta opción despliega la información de cada uno de los jugadores ingresados.
  - **“Mostrar Ganadores”**: Aquí se muestran solamente aquellos jugadores que hayan logrado vencer al monstruo, así como la cantidad de intentos en los que lo hicieron. Esto se logra ingresando al atributo de tipo *boolean* “ganó” mediante su correspondiente getter.
  - **“Ver Ganador (Por menos intentos)”**: Mediante un método de la clase *demoRPG* denominado *ordenarGanadores* (que trabaja con un algoritmo de ordenamiento de tipo bubble, se ordenan los jugadores teniendo en cuenta la cantidad de intentos que les llevó completar el juego. Una vez ordenado, se encuentra mediante búsqueda secuencial aquel jugador que haya ganado, y que a la vez posea la menor cantidad de intentos.
  - **“Listar Jugadores por Raza”**: Este es un informe personalizado que determina mediante *instanceof* a qué raza corresponde cada jugador, y devuelve la cantidad de jugadores que corresponden a cada una de las 3 razas del juego (Guerrero, Mago, Orco).
  - **“Ver Ganador (Por menos tiempo)”**: Esta opción funciona de manera parecida a la de ver los ganadores por menos intentos, pero en vez de acceder al atributo *intentos* de cada jugador, calcula el tiempo que le llevó completar la misión utilizando la librería *Time* de Java.
  - **“Buscar Jugador por Id”**: Uno de los atributos que se le asigna a los jugadores al momento de ser creados es su *Id*. Mediante esta opción se implementa un algoritmo de búsqueda de tipo binaria para que el usuario pueda encontrar el jugador que posea el *Id* que se pide mediante el cuadro de diálogo. De no corresponder el dato ingresado con el *Id* de alguno de los jugadores, se informará pertinentemente.
  - **“Salir del Juego”**: Haciendo click en esta opción, el usuario sale del programa.