

Manual Técnico

Super Auto Pets

Proyecto 1

Índice

Entorno de Desarrollo:	3
Análisis, Diagrama de Clases:	4
Métodos:.....	5
Escritura de Archivos:	6

Entorno de Desarrollo:

- IDE: NetBeans 13
- Java Versión: java version "15.0.2" 2021-01-19
- Java (TM) SE Runtime Environment (build 15.0.2+7-27)
- Java HotSpot(TM) 64-Bit Server.
- SO: Windows 10 (21H2)

Análisis, Diagrama de Clases:

Diagrama de Clases inicial:

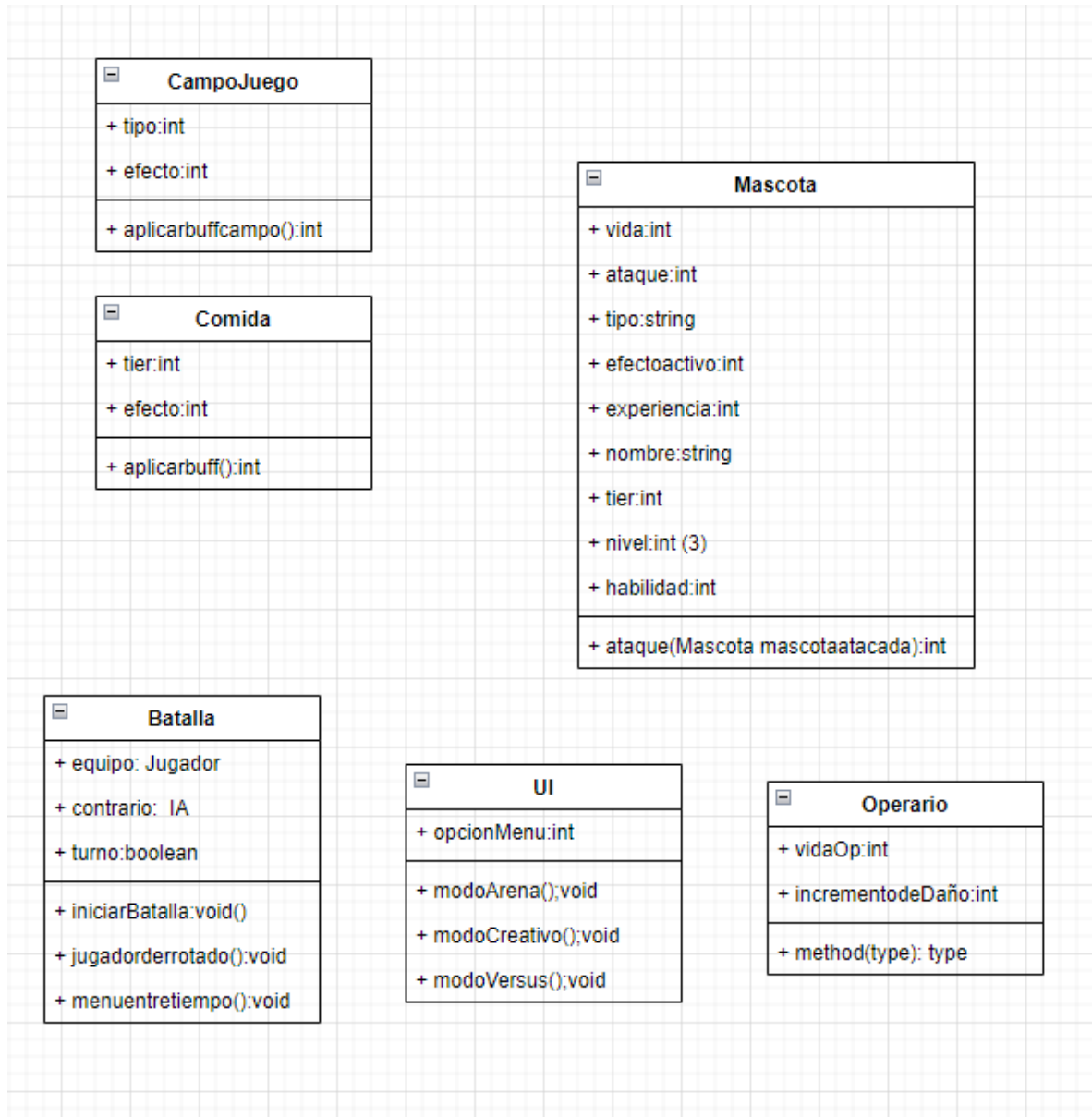


Diagrama de Clases Final:

Métodos:

RangoTier:

```
//cambia el valor del rango, para presentar los valores  
//aleatorios que genera el metodo  
//indiceAleatorio()  
public int rangoTier(){  
    int rango = 0;  
    switch(batalla.noRonda()){  
        case 1:  
            rango=7;  
            break;  
        case 2 : case 3 :  
            rango=7;  
            break;  
    }
```

```
//se genera un indice aleatorio para  
//el arreglo de mascotas que se presentan en tienda  
//el indice no se debe repetir, se crea una condicional  
public int indiceAleatorio(){  
    int cantidad=5;  
    int j=0;  
    int valorAleatorio=0;  
    int arreglo[] = new int[cantidad];  
    arreglo[j]=(int)(Math.random()*rangoTier());  
    for (j = 1; j < cantidad; j++) {  
        arreglo[j]=(int)(Math.random()*rangoTier());  
        for (int k = 0; k < j; k++) {  
            if (arreglo[j]==arreglo[k]) {  
                j--;  
            }  
        }  
    }
```

Este método, establece un valor que es el rango aleatorio del método índice Aleatorio: el cual se encarga de generar el valor para poder presentar a las mascotas en tienda según, la ronda y tier

establecida.

Escritura de Archivos:

Este método es el encargado de realizar el proceso por el cual se obtienen los datos de el arreglo equipo, que contiene datos de las compras de mascota realizadas por el usuario.

```

    public void escribirArchivo() {
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        comprarMascota();
        System.out.println("Ingrese un path a escribir");
        String path = sc.nextLine();
        File fileDestino = new File(path);
        try {

            PrintWriter printer = new PrintWriter(fileDestino);
            for (int i = 0; i < numeroMascotas() ; i++) {
                printer.println(
                    String.format(
                        "Nombre: %s, Ataque: %s, Vida: %s",

                        Equipo[i].getNombre(),
                        Equipo[i].getAtaque(),
                        Equipo[i].getVida()

                    )
                );
            }
            printer.close();
            System.out.println("Se ha escrito con exito");
        } catch (FileNotFoundException e) {
            System.out.println("El archivo que desea escribir no existe");
        }
    }

```