EXPLICACION DEL JUEGO EN SI:

Descripción General:

un juego de rol (RPG) basado en decisiones con batallas por turnos al estilo de los clásicos rpg. En el juego, los jugadores asumen el papel de un aventurero solitario que recorre un mundo. A medida que exploran diversos escenarios, y participan en batallas por turnos contra enemigos variados. La historia se desarrolla a través de interacciones en la ciudad, misiones en el gremio y exploración en los pisos del portal.

Estructura del Juego:

Ciudad:

Los jugadores comienzan en la ciudad, donde pueden elegir entre diferentes lugares para visitar.

Pueden interactuar con personajes no jugables (PNJ) para obtener información, misiones.

En la ciudad, los jugadores pueden planificar su próxima acción: visitar la tienda, el gremio, la posada o el portal.

Tienda:

Los jugadores pueden comprar y vender objetos, equipos y pociones.

Los objetos comprados pueden mejorar las estadísticas del personaje o proporcionar ventajas tácticas en batalla.

Gremio:

Aquí los jugadores pueden aceptar y completar misiones variadas.

Las misiones pueden involucrar desde derrotar a ciertos enemigos hasta recolectar objetos raros o explorar áreas peligrosas.

Completar misiones otorga recompensas, experiencia.

Posada:

Los jugadores pueden descansar para restaurar su salud y energía.

Pueden comprar objetos adicionales para usar en la aventura.

La posada también ofrece la oportunidad de interactuar con otros aventureros, lo que puede llevar a consejos útiles o información adicional.

Portal:

Los jugadores pueden acceder al portal para explorar diferentes pisos, cada uno con su propio conjunto de enemigos y desafíos.

Pueden elegir a qué piso del portal desean aventurarse.

Cada piso del portal ofrece una experiencia única y enriquecedora.

Pisos del Portal:

Cada piso presenta un conjunto único de enemigos, rompecabezas y tesoros.

Los jugadores pueden explorar, recoger objetos y enfrentarse a enemigos en batallas por turnos.

Al completar los pisos, los jugadores pueden obtener valiosas recompensas, experiencia y desbloquear nuevas áreas.

Combate por Turnos:

Las batallas por turnos son fundamentales en el juego y se activan cuando el jugador se encuentra con enemigos.

El jugador y los enemigos se turnan para atacar, defender, usar habilidades y consumir objetos.

Cada habilidad tiene un costo de energía y puede tener efectos variados, como daño directo, efectos de estado o curación.

Los jugadores deben elegir estratégicamente sus movimientos y objetos para sobrevivir a las batallas desafiantes.

AGREGAR AL FINAL INFORMANDO DE DONDE SE SACO ALGUNOS ASSETS.

Player and monsters: Justin Nichol from “OpenGameArt.Org”

Objects Icons: https://game-icons.net

Logo style: @ pikisuperstar and @ upklyak from freepik

Background index:

For websites:

Please, copy this code on your website to accredit the author:

<a href="http://www.freepik.com">Designed by upklyak / Freepik</a>

JUEGO EN SI:

- se puede buscar datos del FLYFF para ver las estadisticas y valores?

- clasico rpg por turnos

- lo mismo que en el anterior proyecto, ir de CIUDAD a MAZMORRA con las ubicaciones de cada uno.

- la mazmorra por pisos que tenga unos niveles, ej: piso 1 - lv1 to lv 10

- colocar opcion de buscar y que si si sale un mounstruo salga uno entre los valores determinados del piso.

- que se pueda huir, (antes de luchar, que diga que encontro un enemigo identificado y decida si luchar o retirarse)

- si lucha y quiere huir ahi temar en cuenta las probabilidades....INVESTIGAR

- AGREGAR ESTADISTICA DE STAMINA: que se consume con acciones fuera de la pelea.

- si se agota la ESTAMINA vuelve a ciudad o muere?

-------------------------------------------------

- ~~GENERAR UN NUMERO RANDOM DE 20 DIGITOS Y LO GUARDE EN EL USUARIO AL REGISTRARSE. (que verifique si ya existe y lo vuelva a generar si es asi)~~

-Se necesitan 3 tablas, 1 personaje (estado en el momento de guardar, estadísticas actuales), 2 inventario (todo el tema de equipos, cantidad, posiciones), 3 JUEGO (datos como misiones, ubicación, tiempo) ESTO ES “POO” REVISAR CURSO.

-GENERAR MENU PRINCIPAL (background, titulo, opciones {nueva partida, cargar}) generar archivo game.html.

OBJETOS:

* Potion
* Sword
* Shield
* Paper (mission)
* Eyes
* Fang
* Hand
* Wand
* Staff
* Money
* Helmet
* Armor
* Core (núcleo monstruo)
* Ore
* Potion MP
* Torch?
* Camp
* Food

ESTRUCTURA Diseño de Ubicaciones:

* Battle
* City
* Shop
* PORTAL (cambiar mazmorra a portal, así explica que se mueve a diferentes mundos/dimensiones, lo que explica los fondos aire libre)
* Dungeon
  + Diferencia cada ciertos pisos
  + Cambia dependiendo de la acción (buscar, acampar…)
* Guild
* Inn (posada)
  + Recepcion
  + Habitación

GENERAR TABLA DE CLASIFICACION

Que muestre nombre de usuario, piso alcanzado, oro ganado (todo el oro que gano en el calabozo)

EPS

About us

“Proyect Dungeon” es un programa creado usando ChatGPT como asistente. Se trata de un juego RPG por turnos incluido dentro de la pagina web. Se genero como practica sin un objetivo en específico, simplemente como hobby y práctica. Si se llega a termina estaré muy feliz.

**CIUDAD:**

Superior izq mostrar estado básico del personaje (img, nombre, vida, mana)

Menú inferior:

-Mover a

-Personaje

-Guardar

* Mover a:
  + Posada
  + Tienda
  + Gremio
* Personaje:
  + Inventario (mostrar lista de objetos, detalle del objeto en un menu extra y opción de “Usar,Equipar,Tirar”)
  + Estado (estado detallado del personaje, estadísticas para sumar.)
* Guardar: (deseas guardar?, confirmar sobrescribir, guardar, volver al mismo sitio)

LOGROS-

* 1
  + Registrado
  + Bienvenido a Project Dungeon.
* 2
  + Personaliza
  + Cambiemos un poco el avatar.
* 3
  + Línea de partida
  + Comienza una nueva partida.
* 4
  + Nuevos horizontes
  + Atraviesa el portal por primera vez.
* 5
  + Primer asesinato
  + Vence un enemigo.
* 6
  + Cazador de Goblins
  + Mata 10 Goblins.

14/9/23

Actualmente se genero la variable global del personaje. Aun no acomodo la pagina por lo que no se verifico el funcionamiento correcto de la variable.

* Revisar que funcione correctamente la variable PJ\_active.
  + Que muestre nombre de personaje.
  + Muestre nivel de personaje
  + Muestre vida de personaje
  + Mostrar imagen de personaje
* Hacer que system\_m sea = 0, agregarlo a city.html y acomodar estilo de escenario.
* Revisar sistema de inventario y los pasos de su funcionamiento.
* Modificar base de datos y código para guardar los nuevos datos. (dinero e inventario).
* acomodar menú de city para que funcione correctamente.
* Agregar ventanas de inventario, equipo y estadísticas.
  + Que el inventario muestre los objetos y se pueda organizar. Que pueda inspeccionar objeto para mostrar detalles.
  + Equipo: que muestre la ventana de objetos equipados, que muestre detalles de objetos y pueda cambiarlos.
  + Estadísticas: que muestre estadísticas del personaje y pueda subirlas (modificar personaje para agregar puntos de estadísticas.)
    - Verifica si tiene puntos de estadísticas para mostrar icono + (<img>color gris , o <a><img>color blanco si hay puntos)
    - Ejecutar función para subir estadística correspondiente y actualizar estadísticas.
* PARA ESTE PUNTO YA MODIFICASTE SEGURAMENTE LAS COSAS
* Agregar a las opciones la función de guardar.
* Revisar función cargar partida para ver si toma los cambios y como guardaron las cosas modificadas en el juego.
* (modificaciones de ser necesario)
* Acomodar estilo de juego (FRAMEWORK?)
* Cambio de escenario => tienda

**TEMAS A REVISAR**

* Cuando se carga city.html hay momentos donde toma los datos de PJ\_active y otros donde dice que es null, revisar. (ver si se puede colocar que cargue todos los datos antes o que cargue la pagina y después modifique los datos?)
* Revisar el menú. Separar el sistema de menú en archivos apartes. Tanto html como javascript y CSS. Revisar que cuando cargue el sistema de menú muestre el inicio. Hasta ahora no lo muestra.
* Revisar cálculos de estadísticas personaje.