

Universidad Nacional Autónoma de México

Programa de Tecnología en Cómputo



Manual Proyecto Final Java: Pokemon Game

García Serrano Héctor Mauricio

Eyssautier Hernández Michel Karina

Cursos de Selección, Java

11 de Diciembre de 2020

Índice

1. Descripción
2. Ejecución
3. ¿Cómo jugar?. Flujo del programa



Descripción

El juego consiste en simular una batalla pokémon como sucede en otros juegos para consolas, la idea es que dos entrenadores pokémon se enfrenten en una batalla usando a sus mejores pokemon. Para ello se ha desarrollado un pequeño programa que permite este escenario otorgando al jugador una serie de pokemones que puede elegir libremente para su camino como entrenador pokemon, permite el enfrentamiento entre dos entrenadores con la posibilidad en batalla; de atacar, cambiar pokemon o usar pócima, se otorgan 2 pociones de todos los tipos a cada jugador para diferentes objetivos dando apertura a que el jugador elija su mejor estrategia.

Ejecución

Para su ejecución puede ser de dos maneras:

1. Desde la terminal: ingresar a la carpeta del proyecto "Pokemon_Game" y a continuación a la carpeta "dist", luego ejecutar el siguiente comando:

```
java -jar Pokemon_Game.jar
```

Esta opción tiene un fallo a la hora de ir a la carpeta de pokemones y extraer los nombres de las clases.

2. La otra es abrir el proyecto en NetBeans y ejecutar.

¿Cómo jugar? Flujo del programa

Ejecutando de la manera más segura y óptima para el programa:

En un principio el jugador deberá elegir el modo de juego, 1 o 2 jugadores, el programa pedirá el nombre o gamertag a cada jugador y en seguida mostrará los pokémon disponibles para elegir, se eligen 3 por jugador.

Cada jugador debe elegir sus 3 pokemon, el programa indica en todo momento quién debe elegir o actuar.

```

**__Pokemon PREBEWORLD__**

Numero de jugadores:

1 - Un jugador  (vs CPU)
2 - Dos jugador
0 - Salir

Opcion: 1

Ingrese el nombre del jugador 1:  Mau

Eleccion de personajes del jugador Mau
F:\Documentos\FacultadDeIngenieriaUNAM\PrebecarioPROTECO\Java\Pokemon_Game\src\pokemon_game\pokemon

POKEDEX
Pokemones disponibles:

1. Bulbasaur
2. Butterfree
3. Charmander
4. Chikorita
5. Machop
6. Onix
7. Pikachu
8. Poliwag
9. Ratata
10. Squirtle
11. Vulpix
12. Zubat

Selecciona a tus personajes de pokemones:
F:\Documentos\FacultadDeIngenieriaUNAM\PrebecarioPROTECO\Java\Pokemon_Game\src\pokemon_game\pokemon

Selecciona a tus personajes de pokemones:
F:\Documentos\FacultadDeIngenieriaUNAM\PrebecarioPROTECO\Java\Pokemon_Game\src\pokemon_game\pokemon

Pokemon 1: 2

¿Desea agregarle un apodo al pokemon elegido? [s: si / cualquier tecla: no]: n

Nombre del pokemon: ButterfreeF:\Documentos\FacultadDeIngenieriaUNAM\PrebecarioPROTECO\Java\Pokemon_Game\src\pokemon_game\pokemon

Pokemon 2: 10

¿Desea agregarle un apodo al pokemon elegido? [s: si / cualquier tecla: no]: n

Nombre del pokemon: SquirtleF:\Documentos\FacultadDeIngenieriaUNAM\PrebecarioPROTECO\Java\Pokemon_Game\src\pokemon_game\pokemon

Pokemon 3: 12

¿Desea agregarle un apodo al pokemon elegido? [s: si / cualquier tecla: no]: n

Nombre del pokemon: ZubatF:\Documentos\FacultadDeIngenieriaUNAM\PrebecarioPROTECO\Java\Pokemon_Game\src\pokemon_game\pokemon
F:\Documentos\FacultadDeIngenieriaUNAM\PrebecarioPROTECO\Java\Pokemon_Game\src\pokemon_game\pokemon

Sala previa

Jugador Mau seleccione el pokemon con el que desea combatir primero [1-3]: 1.- Butterfree
2.- Squirtle
3.- Zubat

```

Una vez seleccionados los pokémon (en este caso sólo eligió el jugador 1 porque el otro es la CPU y los elige automáticamente) comienza el juego pidiendo a cada jugador que elija su combatiente pokemon, una vez elegido comienza el duelo.

;Inicia el DUELO! - Mau vs CPU

Turno 1 - Combatientes: Squirtle vs Bulbasaur

Combate al momento:

Pokemon:	Squirtle	Bulbasaur
P. de Vida:	19.0	18.8
P. de Ataque:	11.2	13.1
P. de Defensa:	16.7	9.0
P. de Velocidad:	9.5	13.0

F:\Documentos\FacultadDeIngenieria

Jugador CPU seleccione una opcion:

1. Atacar
2. Usar pocima
3. Cambiar pokemon

Opcion [1-3]: 1

Bulbasaur ataca a Squirtle con Rayo psi

Se muestra en pantalla las estadísticas de cada pokémon en batalla y el programa indica de quién es turno, solo basta elegir opciones.

Los ataques se realizarán en función de la velocidad de cada pokémon en combate con una posibilidad de un segundo ataque seguido, esto sucede si la velocidad de ataque del pokémon más rápido es igual o mayor al doble de la velocidad del pokémon más lento. Cada ataque tiene una probabilidad del 80% de realizarse adecuadamente para todos los pokemon. Si este ataque se logra realizar, se mostrará en pantalla el ataque hecho

Jugador CPU seleccione una opcion:

1. Atacar
2. Usar pocima
3. Cambiar pokemon

Opcion [1-3]: 2

F:\Documentos\FacultadDeIngenieriaUNAM\PrebecarioPRO

Jugador CPU seleccione una pocima

1. Pocima de ataque
2. Pocima de defensa
3. Pocima de salud

Opcion [1-3]: 1

F:\Documentos\FacultadDeIngenieriaUNAM\PrebecarioPRO

Jugador Mau seleccione una opcion:

1. Atacar
2. Usar pocima
3. Cambiar pokemon

Si se desea tomar una pócima, el juego da 3 opciones ya que al comenzar, cada jugador dispone de dos pócimas de cada tipo para utilizar.

```
Jugador CPU seleccione una opcion:

1. Atacar
2. Usar pocima
3. Cambiar pokemon

Opcion [1-3]: 3
F:\Documentos\FacultadDeIngenieriaUNAM\PrebecarioPROTECO\Java\F

Seleccione al pokemon a intercambiar

1. Chikorita
2. Bulbasaur
3. Onix

Opcion: 3

El jugador CPU ha realizado un intercambio de pokemon ...
Bulbasaur ;regresa a la pokebola! Squirtle ;Sal!

Combatientes: Squirtle vs Chikorita
Combate al momento:

Pokemon:           Squirtle      Chikorita
P. de Vida:        18.48  15.8
P. de Ataque:      11.2   18.2
P. de Defensa:     16.7   10.2
```

Si se realiza un cambio de pokemon, se muestran los pokémon disponibles para cambio y también el que está en combate por si no se desea hacer el cambio, una vez elegido el pokemon de cambio, este entra al 100 de vida al combate y sigue el turno del otro jugador.

Al terminar la vida de un pokémon el jugador tiene la oportunidad de elegir otro de entre su pokebola, si ya no tiene más disponibles termina el juego.