### **1. Fase de Planificación**

En esta etapa se definió la idea principal del proyecto:

* Objetivo del proyecto: Crear un juego basado en consola donde el jugador pueda enfrentarse a un enemigo en un combate por turnos.
* Características clave:
  1. Sistema de combate con acciones como atacar, defenderse, realizar ataques cargados y la posibilidad de escapar.
  2. Dos clases de personajes jugables: Guerrero y Mago.
  3. Finalización del juego al vencer al enemigo o si el jugador es derrotado.
* Lenguaje de programación: Java.

### **2. Fase de Análisis de Requisitos**

Se analizaron las necesidades funcionales del juego para que este cumpla con el propósito planteado.

Requisitos funcionales:

1. El jugador debe elegir entre dos clases de personaje (Guerrero o Mago).
2. El juego debe tener un sistema de combate por turnos entre el jugador y un enemigo.
3. Las acciones disponibles en cada turno deben incluir atacar, realizar un ataque cargado, defenderse o intentar escapar.
4. El enemigo debe reaccionar de forma automática después de cada acción del jugador.

Requisitos técnicos:

* Utilización de clases para organizar la lógica del juego:
  + Juego: Control del flujo principal.
  + Personajes: Clase base para Jugador y Enemigo.
  + Pelear: Control del combate.

### **3. Fase de Diseño**

En esta fase se diseñó la estructura del código utilizando programación orientada a objetos.

Organización del código:

* Clase Personajes: Define los atributos principales de los personajes (nombre, clase, vida, fuerza y velocidad) y contiene métodos comunes como estaVivo().
* Clase Jugador: Subclase de Personajes. Implementa acciones específicas como atacar, defenderse, superAtaque y escapar.
* Clase Enemigo: Subclase de Personajes. Contiene el método atacar.
* Clase Pelear: Controla la lógica del combate, donde se gestionan las acciones por turno hasta que el jugador o el enemigo sean derrotados o el jugador escape.
* Clase Juego: Es la clase principal, donde se configura el personaje del jugador, se inicia el combate y se finaliza el juego.

Flujo básico del juego:

1. El jugador elige su clase (Guerrero o Mago).
2. Comienza la batalla contra un enemigo predefinido.
3. El jugador selecciona acciones por turno mientras el enemigo responde automáticamente.
4. El juego termina al cumplirse alguna de las condiciones de victoria o derrota.

### **4. Fase de Desarrollo**

El juego fue programado en Java, implementando los elementos diseñados:

* Estructura básica del juego:
  1. El jugador y el enemigo son objetos creados a partir de sus respectivas clases.
  2. El combate ocurre dentro de un bucle que finaliza cuando se cumple una condición de victoria, derrota o escape.
* Acciones disponibles:
  1. Atacar: Reduce la vida del enemigo según la fuerza del jugador.
  2. Ataque cargado: Aplica daño extra si el tipo de enemigo tiene una debilidad específica.
  3. Defenderse: Reduce el daño recibido del enemigo en el turno.
  4. Escapar: El jugador tiene una probabilidad de éxito dependiendo de su velocidad.

### **5. Fase de Pruebas**

Se realizaron pruebas manuales para verificar que el juego funciona como se espera:

1. Prueba de selección de clase: Se comprobó que el jugador pudiera elegir entre Guerrero y Mago.
2. Prueba de acciones: Se verificaron las respuestas del juego al usar las opciones de ataque, ataque cargado, defensa y escape.
3. Prueba de flujo del combate: Se probó el desarrollo completo de una batalla hasta el final, verificando mensajes de victoria y derrota.

### **6. Fase de Implementación**

El juego se ejecutó correctamente desde la consola.  
Pasos seguidos:

1. Compilar el programa con javac.
2. Ejecutar el programa con java.

### **7. Fase de Mantenimiento**

Se identificaron posibles mejoras para realizar en el futuro:

1. Permitir al jugador enfrentarse a más de un enemigo.
2. Añadir diferentes tipos de ataques con efectos adicionales.