

# MANUAL DE USUARIO

## SÚPER AUTO PETS

El juego es de tipo estrategia donde el usuario puede jugar en tres modos de juego, el primero llamado Arena donde como usuario juega contra equipos aleatorios controlados por la computadora y puede armar su equipo con forme a reglas de juego, también tiene el modo versus donde se siguen las mismas reglas que el modo arena a excepción de que después de armar el equipo y el jugador decida jugar se le mostrará un mensaje que le pedirá ingresar una dirección en su computadora donde guardará un archivo con un nombre y con extensión .txt y si ha ingresado una dirección correcta le pedirá ingresar otra dirección pero el archivo a leer será el de un equipo rival que ha hecho el procedimiento del usuario para conformar el equipo, por último puede jugar el modo creativo donde el funcionamiento es similar que el modo versus pero ambos usuarios no tienen límites para elegir sus equipos.

Para ejecutar el juego se debe de tener instalado una versión de java 15 en adelante seguidamente seguir los siguientes pasos correspondiendo al sistema operativo que este utilizando:

### **Windows:**

Debe abrir el cmd o power shell y buscar la carpeta donde esta guardado el archivo jar, seguidamente debe ejecutar el comando `java -jar SuperAutoPets-1.0-SNAPSHOT`, si ha ejecutado bien el comando comenzara el juego.

### **Linux:**

Para este caso debe abrir una terminal y ubicarse donde ha guardado el archivo jar, seguidamente debe ejecutar el comando `java -jar SuperAutoPets-1.0-SNAPSHOT` y si ha ejecutado el comando correctamente comenzará el juego.

Al ejecutarse el juego se le pedirá un nombre de usuario y al ingresarlo se le mostrará un menú principal donde puede elegir que tipo de partida desea jugar siendo estos Arena, Versus, Creativo, Estadísticas y Salir.

### **Modo de juego Arena**

El usuario verá en la parte superior un texto indicando cuantas monedas tiene que inicialmente después de cada batalla tendrá 10 monedas, luego tiene un indicativo donde podrá ver el equipo que ha conformado y en la parte inferior verá la tienda donde puede comprar mascotas y comida que le puede dar a las mascotas compradas, dependiendo de la comida elegida tendrá un efecto en la mascota seleccionada, el costo por comprar una mascota o algún tipo de alimento sera de 3 monedas y el usuario también tiene una opción donde puede cambiar las opciones que ve en la tienda y el costo por hacer un cambio es de 1 moneda, al acabarse las 10 monedas la única opción a seguir será jugar.

## Modo de juego Versus

El usuario verá las mismas opciones que en el modo arena y al momento de elegir la opción jugar se le pedirá guardar su equipo en un archivo con extensión .txt, deberá de ingresar una dirección para guardar el archivo en una carpeta de su computadora, si ha ingresado los datos requeridos correctamente se le pedirá ingresar otra dirección pero esta vez sera un archivo con extensión .txt que contendrá el el equipo que otro usuario ha conformado y seguidamente comenzará la batalla.

## Modo de juego Creativo

El funcionamiento es igual a el funcionamiento del modo Arena y Versus con la diferencia de que ambos usuarios no tienen límites para la elección de las mascotas y comida disponible para las mascotas en el equipo.

## Funcionamiento de la batalla

En la batalla las mascotas realizarán acciones dependiendo de su tipo, es decir, aquellas que realicen acciones al iniciar la batalla, luego se golpearán por posiciones, donde los animales que estén de frente se golpearán primero y se repite el proceso de hasta que uno de los 2 equipos se quede sin mascotas para luchar, si ambos equipo se quedan sin mascotas al mismo tiempo se considera empate y no pierden vida.

Al iniciar un juego el usuario tiene 10 vidas, y pierde dependiendo de la ronda en que haya llegado, la pérdida de vida se da de la siguiente manera: pierde 1 vida si se encuentra en la ronda 1, 2 o 3, pierde 2 vidas si se encuentra en la partida 4, 5 y 6, pierde 3 vidas si se encuentra en la ronda 7 o superior.

El usuario obtiene 1 trofeo cuando gana una batalla, al obtener 10 trofeos el usuario gana el juego.

## Resultados

El usuario podrá ver el daño ejercido por ronda, mascotas más utilizadas, mascotas menos utilizadas, partidas ganadas, partidas perdidas, todos los datos mostrados son para cada modo de juego.