

Universidad de San Carlos de Guatemala

Centro Universitario de Occidente

División de Ciencias de la Ingeniería

Área Profesional

Introducción a la Programación y Computación 1

Sección “A”

Ing. José Moisés Granados Guevara



“MANUAL DE USUARIO PROYECTO 1”

Melvin Eduardo Ordoñez Sapón RA | 202230552

Quetzaltenango, marzo del 2024

“Id y enseñad a todos”

RPG_GUERREROS DE LA LUZ

Se debe de abrir la consola en la ubicación del archivo.jar y debe de colocar lo siguiente

```
PS D:\Documentos\Documents\NetBeansProjects\RPG_GuerrerosDeLaLuz\target> java -jar RPG_GuerrerosDeLaLuz-1.0-SNAPSHOT.jar
```

Una vez hecho eso cargará el menú principal del juego donde tendrá las siguientes opciones

```
-----  
BIENVENIDO AL RPG  
-----  
1. Iniciar Partida  
-----  
2. Mostrar Estadisticas  
-----  
3. Salir  
-----  
|
```

OPCIONES:

```
-----  
1. Iniciar Partida  
-----
```

En la primera opción se tiene la de iniciar partida que al momento de ser seleccionado se le pedirá que ingrese un nombre y se generara un tablero aleatorio de dimensión 7x7, 10x10, 12x12

```
Bienvenido.. Ingese su nombre
PLAYER1|
```

En esta parte el jugador deberá de ingresar su nombre para poder continuar

[illegible]

A continuación, se mostrará lo siguiente en donde podrá ver el nombre ingresado junto con el tablero generado con sus diferentes tipos de casillas aleatoriamente

Al inicio de cada partida el jugador inicia con los 4 guerreros de la luz los cuales son los RYDIA, VANN, CELES, LOCKE... cada guerrero de la luz tiene un trabajo predefinido en donde existen trabajos de tipo daño físico como lo son paladín, guerrero, ninja. Cada uno otorga estadísticas diferentes a los guerreros de la luz

LOCKE	Nivel: 1	Ninja
HP 136.0/136.0	Fuerza 70.0	EXP 0
Defensa 15.2	Espiritu 12.0	Velocidad 31.049999999999997
Concentracion 55.0	Vivo true	Arma No hay
RYDIA	Nivel: 1	MagoOscuro
HP 138.0/138.0	Fuerza 28.0	EXP 0
Defensa 26.45	Espiritu 22.0	Velocidad 24.0
Concentracion 55.0	Vivo true	Arma No hay
VANN	Nivel: 1	Guerrero
HP 131.0/131.0	Fuerza 85.0	EXP 0
Defensa 19.0	Espiritu 18.0	Velocidad 16.15
Concentracion 64.0	Vivo true	Arma No hay
CELES	Nivel: 1	MagoBlanco
HP 123.0/123.0	Fuerza 31.0	EXP 0
Defensa 26.45	Espiritu 20.0	Velocidad 16.0
Concentracion 63.0	Vivo true	Arma No hay

El jugador también inicia con 1000 de oro que se puede utilizar en la tienda para adquirir diferentes cosas y también inicia con 8 pociones, 2 tiendas de campaña y dos plumas fenix

Oro disponible: 1000

Poción: 8 PocionMayor: 0 PlumaFenix: 2
TiendaCampaña: 2 Velocidad: 0 Freno: 0

Para moverse para arriba, abajo, izquierda, derecha deberá de ingresar el carácter indicado por los siguientes mensajes

```
                Arriba (w)
Izquierda(a)   Abajo (s)   Derecha(d)
ingrese una opcion
|
```

En este apartado podrá ver cuantas ciudades se generaron por dicho mapa. el jugador deberá reconquistar todas las ciudades para poder ganar.

```
CiudadesPorReconquistar 5
```

Al presionar la tecla p el jugador abandona la partida y regresa al menú principal

```
Abandonar Partida(p)
```

Este icono de color azul es el que representara al jugador y el que indicara en donde se encuentra en el mapa, puede realizar los movimientos antes mencionados en donde se puede encontrar con casillas especiales, casilla de ciudades, casilla de la tienda, casilla de la posada, y la casilla que contienen diferentes tipos de enemigos.



Esta casilla representa una zona fuerte en donde hay una probabilidad de que aparezca enemigos de diferentes niveles



Esta casilla representa una zona débil en donde se puede encontrar con enemigos de nivel débil



Esta casilla representa la tienda, al momento que el jugador entre a dicha casilla se iniciara la tienda en donde puede conseguir diferentes objetos.



Esta casilla representa una ciudad. Al momento de que el jugador se posición en dicha casilla iniciara la batalla con los 4 caballeros de la oscuridad que iniciaran con armas, trabajos y niveles aleatorios, se recomienda farmear a los enemigos de las casillas antes de entrar a una ciudad, esto para que los caballeros de la luz puedan subir de nivel



Esta casilla representa a la posada, al momento de que el jugador se posicione en esta casilla podrá recuperar el HP de los guerreros pagando 150 de oro



Al momento de cambiar de posición y que la probabilidad de encontrar a un enemigo sea verdadera se mostrará un mensaje donde podrá ver con que tipo de enemigos se encontró

```
W
se ha encontrado con enemigos de tipo fuerte
Presione enter para continuar
|
```

Se mostrará la información del enemigo encontrado en caso de que sea solo uno, estos pueden aparecer en grupos de 1-3, los daños que tienen definidos estos tipos de guerreros son finales para los guerreros de la luz

```
Werewolf TipoHielo [0]
Daño: 35.0
Magia: 28.0
HP: 95.0
```

Se mostrará también este apartado en donde se podrá visualizar todas las estadísticas de los guerreros de la luz, el más rápido ataca de primero

26/03/2024

```
LOCHE HP: 136.0/136.0 Daño: 70.0 Defensa: 15.2 Concentracion: 55.0 Espiritu: 12.0 Velocidad: 31.049999999999997
RYDIA HP: 138.0/138.0 Daño: 28.0 Defensa: 26.45 Concentracion: 55.0 Espiritu: 22.0 Velocidad: 24.0
VANN HP: 131.0/131.0 Daño: 85.0 Defensa: 19.0 Concentracion: 64.0 Espiritu: 18.0 Velocidad: 16.15
CELES HP: 123.0/123.0 Daño: 31.0 Defensa: 26.45 Concentracion: 63.0 Espiritu: 20.0 Velocidad: 16.0
Atacaran en el orden mostrado
Presione enter para continuar
```

Empieza la batalla y se muestra en la parte superior las estadísticas de los enemigos y también a que guerrero le corresponde atacar

```
Werewolf TipoHielo [0] HP: 95.0/95.0 Daño: 35.0 Defensa: 12.0 Concentracion: 28.0 Espiritu: 12.0
-----
turno de:LOCKE
1. Atacar
2. Objeto
3. Saltar
|
```

En el menu de batalla cada guerrero de la luz podrá realizar una acción entre ellos los siguientes mostrados a continuación

```
-----
turno de:LOCKE
1. Atacar
2. Objeto
3. Saltar
|
```

ATACAR:

Si el guerrero en su turno decide atacar se mostrarán las estadísticas de dicho guerrero para que elija correctamente a que enemigo desea atacar.

```
LOCKE HP: 136.0/136.0 Daño: 70.0 Defensa: 15.2 Concentracion: 55.0 Espiritu: 12.0 Velocidad: 31.049999999999997
Elija un objetivo
|
```

Se mostrará el daño realizado por el guerrero en donde se puede visualizar todo el daño defendido por el enemigo así como los puntos de vida restante

```
Werewolf TipoHielo [0] ha reducido 12.0 puntos de daño con su defensa
Werewolf TipoHielo [0] ha recibido un daño físico de: 58.0 quedando con 37.0 puntos de vida
Presione enter para continuar
|
```


Se volvera a mostrar las estadisticas de los enemigos y asi mismo a que guerrero de la luz le toca atacar en donde puede hacer una accion de las mostradas por el menu

```

Werewolf TipoHielo [0]  HP: 37.0/95.0  Daño: 35.0  Defensa: 12.0  Concentracion: 28.0  Espiritu: 12.0
turno de:RYDIA
1. Atacar
2. Objeto
3. Saltar

```

Cuando el ataque de un guerrero de la luz mata a un enemigo se muestra en pantalla y termina la partida si todos los enemigos han muerto

RYDIA ha matado a Werewolf TipoHielo [0]
Werewolf TipoHielo [0] ~ Muerto

Werewolf TipoHielo [0] Esta muerto

Se muestra cuanto experiencia ganaron los guerreros de la luz por la batalla ganada y se le entrega una cantidad de oro al jugador y asi mismo vuelve al menu principal

[illegible]

Si el jugador entra a la posada tendra la posibilidad de pagar para que todos los guerreros de la luz descansen y recuperen sus puntos de vida total

```
Has entrado a la posada
1. Pagar Posada (150 Oro)
2. Salir
Desea Pagar la Posada?
|
```

Al momento de pagar la posada los guerreros de la luz vuelven a estar listos para el combate

```
Todos los guerreros de la luz han recuperado su HP
Presione enter para continuar
|
```

Al momento de ingresar a una ciudad se iniciará la batalla contra los 4 caballeros de la oscuridad que se generan con trabajos, armas, y niveles aleatorios en donde el jugador deberá de derrotar a los 4 para ganar. Si es derrotado por los 4 caballeros de la oscuridad el jugador vuelve al mapa principal con todos los guerrero de la luz en 1 punto de vida

Voidspawn	Nivel: 3	Ninja
HP 147.0/147.0	Fuerza 70.0	EXP 0
Defensa 29.6	Espiritu 32.0	Velocidad 47.85
Concentracion 66.0	Vivo true	Arma ArmaCorta
Se ha generado		
Darkbane	Nivel: 2	MagoOscuro
HP 160.0/150.0	Fuerza 26.4	EXP 0
Defensa 35.65	Espiritu 23.0	Velocidad 28.0
Concentracion 81.0	Vivo true	Arma Baculo
Se ha generado		
Twilightbane	Nivel: 1	Paladin
HP 144.9/126.0	Fuerza 72.0	EXP 0
Defensa 22.5	Espiritu 14.0	Velocidad 22.0
Concentracion 50.0	Vivo true	Arma ArmaUnaMano
Se ha generado		
Dreadshadow	Nivel: 2	Ninja
HP 140.0/140.0	Fuerza 77.0	EXP 0
Defensa 24.8	Espiritu 22.0	Velocidad 50.55
Concentracion 68.0	Vivo true	Arma ArmaCorta

Comienza la batalla y el jugador deberá presionar una tecla para continuar

la batalla ha comenzado

Presione enter para continuar

Se muestran las estadísticas de todos los caballero de la oscuridad y así mismo a que guerrero de la luz le corresponde atacar

```
Dreadshadow [0] HP: 140.0/140.0 Daño: 77.0 Defensa: 24.8 Concentracion: 68.0 Espiritu: 22.0 Velocidad: 50.55
Voidspawn [1] HP: 147.0/147.0 Daño: 70.0 Defensa: 29.6 Concentracion: 66.0 Espiritu: 32.0 Velocidad: 47.85
Darkbane [2] HP: 160.0/150.0 Daño: 26.4 Defensa: 35.65 Concentracion: 81.0 Espiritu: 23.0 Velocidad: 28.0
Twilightbane [3] HP: 144.9/126.0 Daño: 72.0 Defensa: 22.5 Concentracion: 50.0 Espiritu: 14.0 Velocidad: 22.0

turno de:LOCKE
1. Atacar
2. Objeto
3. Saltar
```

Cuando los guerreros de la luz finalizan su ataque se mostrara si un caballero de la oscuridad murió, y los restantes realizaran su ataque hacia un guerrero de la luz que este con vida

```
Dreadshadow [0] Esta muerto

Voidspawn [1] ha atacado a VANN
VANN ha reducido 19.0 puntos de daño con su defensa
VANN ha recibido un daño fisico de: 51.0 quedando con 80.0 puntos de vida

Darkbane [2] ha atacado a RYDIA
RYDIA ha reducido 26.45 puntos de daño con su espiritu
RYDIA ha recibido un daño magico de: 59.0 quedando con 79.0 puntos de vida

Twilightbane [3] ha atacado a VANN
VANN ha reducido 19.0 puntos de daño con su defensa
VANN ha recibido un daño fisico de: 53.0 quedando con 27.0 puntos de vida

LOCKE HP: 136.0/136.0 Daño: 70.0 Defensa: 15.2 Concentracion: 55.0 Espiritu: 12.0 Velocidad: 31.049999999999997
RYDIA HP: 79.0/138.0 Daño: 28.0 Defensa: 26.45 Concentracion: 55.0 Espiritu: 22.0 Velocidad: 24.0
VANN HP: 27.0/131.0 Daño: 85.0 Defensa: 19.0 Concentracion: 64.0 Espiritu: 18.0 Velocidad: 16.15
CELES HP: 123.0/123.0 Daño: 31.0 Defensa: 26.45 Concentracion: 63.0 Espiritu: 20.0 Velocidad: 16.0

Presione enter para continuar
```

SEGUNDA RONDA

Si un caballero de la luz muere se mostrara en pantalla y se verán las estadísticas de los guerreros de la luz vivos

```
Dreadshadow [0] Esta muerto
Voidspawn [1] Esta muerto
Darkbane [2] ha atacado a VANN
Darkbane [2] ha matado a VANN
Twilightbane [3] ha atacado a RYDIA
RYDIA ha reducido 26.45 puntos de daño con su defensa
RYDIA ha recibido un daño físico de: 45.55 quedando con 33.45 puntos de vida
LOCHE HP: 136.0/136.0 Daño: 70.0 Defensa: 15.2 Concentracion: 55.0 Espiritu: 12.0 Velocidad: 31.049999999999997
RYDIA HP: 33.45/138.0 Daño: 28.0 Defensa: 26.45 Concentracion: 55.0 Espiritu: 22.0 Velocidad: 24.0
VANN ~ Muerto
CELES HP: 123.0/123.0 Daño: 31.0 Defensa: 26.45 Concentracion: 63.0 Espiritu: 20.0 Velocidad: 16.0
Presione enter para continuar
```

```
Dreadshadow [0] Esta muerto
Voidspawn [1] Esta muerto
Darkbane [2] Esta muerto
Twilightbane [3] Esta muerto
LOCHE ~ Muerto
RYDIA ~ Muerto
VANN ~ Muerto
CELES HP: 77.45/123.0 Daño: 31.0 Defensa: 26.45 Concentracion: 63.0 Espiritu: 20.0 Velocidad: 16.0
Presione enter para continuar
```

Un guerrero de la luz tambien puede utilizar un objeto en lugar de atacar, en este caso si un guerrero de la luz esta muerto puede ser revivido con una pluma fenix

Si todos los caballero de la oscuridad mueren el jugador gana

```

turno de:RYDIA
1. Atacar
2. Objeto
3. Saltar
2
-----
1.Pocion - Diponibles: 8
2.PocionMayor - Diponibles: 0
3.PlumaFenix - Diponibles: 2
4.Velocidad - Diponibles: 0
5.Freno - Diponibles: 0
6.Saltar Turno
-----
3
0 LOCKE HP: 136.0/136.0 Velocidad: 31.049999999999997
1 RYDIA HP: 33.45/138.0 Velocidad: 24.0
2 VANN HP: 0.0/131.0 Velocidad: 16.15
3 CELES HP: 123.0/123.0 Velocidad: 16.0
Seleccione un Guerrero
2
VANN Revive y recupera 35 puntos de vida
Presione enter para continuar

```

Se muestra nuevamente el mapa con todo lo que paso, cuanto de oro gano el jugador, experiencia ganada y si un guerrero de la luz sube de nivel

```
Presione enter para continuar
```

```
Los guerreros con vida ganan 100 puntos de experiencia
```

```
-----
```

```
CELES Suve al nivel 2 y sus estadisticas aumentan en  
Daño+5 Defensa+5 Velocidad+5 Concentracion+5 Espiritu+5 HP+5  
CELES Por trabajo MagoBlanco se suma 1 puntos mas al espiritu  
CELES Por trabajo MagoBlanco se suma 1 puntos mas a la concentracion  
-----
```

```
has ganado 75 de oro
```

```
-----
```

```
-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|  
-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|  
-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|  
-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|  
-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|  
-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|  
-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|  
-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|  
-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|  
-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|  
P|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|  
-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|  
-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|  
-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|
```

```
UsarObjeto (u)  
Informacion (i)          CiudadesPorReconquistar 4  
Abandonar Partida(p)
```

```
Izquierda(a)      Arriba (w)  
ingrese una opcion Abajo (s)      Derecha(d)
```

Se muestra este simbolo que representa a una ciudad reconquistada, si el jugador se posiciona en el todos los guerreros de la luz recuperan su vida



```
Esta ciudad ha sido Reconquistada
Todos los guerreros de la luz han recuperado su HP
Presione enter para continuar
```

TIENDA

En la tienda se pueden realizar varias acciones

```
-----
1.Comprar Objetos
2.Vender Objetos
-----
3.Magias
4.ComprarArmas
5.Vender Armas
6.Comprar Trabajos
7.Vender Trabajos
8.Salir
-----
Que desea realizar?
|
```

En la tienda se pueden comprar diferentes objetos, en donde cada uno tiene un precio específico y no hay límite de compra por objeto

```
ORO DISPONIBLE: 970
-----
1.Pocion Precio de Compra: 50
-----
2.PocionMayor Precio de Compra: 80
-----
3.PlumaFenix Precio de Compra: 100
-----
4.TiendaDeCampaña Precio de Compra: 150
-----
5.Velocidad Precio de Compra: 70
-----
6.Freno Precio de Compra: 60
-----
12.SALIR
|
```

Se elige un objeto y este se agregara al inventario del jugador

```
12.SALIR
2
Compra Exitosa
Presione enter para continuar
|
```


De igual manera se pueden vender los objetos que el jugador tiene en su inventario

```
Poción: 7  PociónMayor: 1  PlumaFenix: 1  
TiendaCampaña: 2  Velocidad: 0  Freno: 0
```

```
ORO DISPONIBLE: 890
```

```
1.Poción Recibes Por Vender: 50
```

```
2.PociónMayor Recibes Por Vender: 80
```

```
3.PlumaFenix Recibes Por Vender: 100
```

```
4.TiendaDeCampaña Recibes Por Vender: 150
```

```
5.Velocidad Recibes Por Vender: 70
```

```
6.Freno Recibes Por Vender: 60
```

```
12.SALIR
```

Se le entrega la cantidad de oro al jugador por vender un objeto

```
12.SALIR
```

```
1
```

```
Poción Vendida
```

```
Presione enter para continuar
```

```
|
```

Si los guerreros de la luz mueren, el jugador vuelve al mapa y los guerreros recuperan 1 de vida.

```
LOCHE ~ Muerto
-----
RYDIA ~ Muerto
-----
CELES ~ Muerto
-----
VANH ~ Muerto
-----
Presione enter para continuar

Los guerreros de la oscuridad te han derrotado

|~||-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|
|~|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|
|~|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|
|~|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|
|~|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|
|~|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|
|~|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|
|~|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|
|P||~|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|
|~|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|
|~|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|-|

                                UsarObjeto (u)
                                Informacion (i)
                                CiudadesPorReconquistar 4

Izquierda(a)      Arriba (w)
Abajo (s)         Derecha(d)
ingrese una opcion Abandonar Partida(p)
```

PARA GANAR

Al reconquistar todas las ciudades el jugador gana, de igual manera puede abandonar una partida presionando la tecla (p)

Se muestra el siguiente mensaje en donde el jugador abandona la partida

```
=====
PLAYER1 Has abandonado la partida
=====

| P | - | - | - | - | P | - | - | - | P |
| P | P | - | - | - | - | - | - | P | - |
| P | - | - | - | P | P | - | - | P | - |
| - | - | P | - | - | - | P | O | - | - |
| P | - | P | - | P | - | - | O | P | - |
| - | - | - | - | P | P | - | - | P |
| - | P | P | - | - | - | - | O | - | P |
| P | P | - | - | P | - | - | - | O | - |
| - | - | P | P | - | - | O | T | - | - |
| P | - | - | - | P | - | - | P | P | - |

Presione enter para continuar
```

Al finalizar una partida, el jugador vuelve al menú principal en donde puede iniciar una nueva partida o ver las estadísticas de todos los jugadores

```
=====
BIENVENIDO AL RPG
=====
1. Iniciar Partida
=====
2. Mostrar Estadísticas
=====
3. Salir
=====
|
```

En el apartado de las estadísticas el jugador puede visualizar todo lo que ocurrió en su partida

```
=====
*****PLAYER1*****
---ENEMIGOS DERROTADOS---
Caballeros De La Oscuridad: 6
Tipo Fuego: 0
Tipo Hielo: 3
Tipo Neutro: 2
---CANTIDAD DE VECES QUE CADA GUERRERO MURIO---
LOCKE: 2
RYDIA: 2
CELES: 1
VANN: 3
---CANTIDAD DE DAÑO QUE CADA GUERRERO REALIZO---
LOCKE: 477
RYDIA: 251
CELES: 508
VANN: 309
Ciudades Reconquistadas: 1
Abandono la Partida
=====
BIENVENIDO AL RPG
=====
1. Iniciar Partida
=====
2. Mostrar Estadísticas
=====
3. Salir
=====
|
```

Si el jugador decide finalizar el juego deberá de presionar la opción 3

```
BIENVENIDO AL RPG
1. Iniciar Partida
2. Mostrar Estadísticas
3. Salir
|
```

FIN DE LA PARTIDA

```
HASTA PRONTO ;)
Presione enter para continuar
```