

Proyecto 1: Batalla de Pokémon (C++)

Creadores:

Nicolás Vargas

Sergio Prieto

Innovaciones del juego

1. Sistema de niveles sencillo

¿Para qué sirve? Para que tu Pokémon suba de nivel cada vez que gana, igual que en los juegos originales.

¿Por qué es importante? Ayuda a que el jugador sienta progreso y quiera seguir jugando.

¿Cómo se hizo? Se creó la función `nivelUp`, que aumenta en 1 el nivel del Pokémon, le suma 10 puntos a la vida máxima y recupera toda la vida.

2. Daño que crece con el nivel

¿Para qué sirve? Para que los ataques peguen más fuerte conforme tu Pokémon esté más avanzado.

¿Por qué es importante? Hace el combate más emocionante y no repetitivo.

¿Cómo se hizo? Cada tipo de ataque (básico, especial, crítico) tiene un rango que suma el nivel. Usamos `randEntre(min, max)` para escoger un número al azar dentro de ese rango.

3. Opción de curarse

¿Para qué sirve? Para que puedas recuperar vida en medio de la pelea y tomar decisiones tácticas.

¿Por qué es importante? Añade estrategia: decidir entre atacar o curarte.

¿Cómo se hizo? Agregamos la opción 4 en el menú. Al elegirla, `randEntre(5,20)` da la cantidad de puntos de vida a recuperar sin pasar el máximo.

4. Mensajes divertidos al final

¿Para qué sirve? Para darle un toque de humor y que el juego no sea tan genérico.

¿Por qué es importante? Un mensaje divertido motiva y deja buen recuerdo.

¿Cómo se hizo? Definimos listas de frases para victoria y derrota. Al terminar, cogemos una al azar con `randEntre`.

5. Rival con Pokémon aleatorios

¿Para qué sirve? Para que cada partida sea distinta y el equipo contrario no siempre sea igual.

¿Por qué es importante? Aumenta la rejugabilidad y evita que el juego sea predecible.

¿Cómo se hizo? La función `generarIndicesRival` elige dos números distintos entre 1 y 4 usando `randEntre` hasta completar el equipo.

Pasos para ejecutar el juego desde la consola

```
> cd /ruta/al/proyecto1
```

```
> g++ batalla_pokemon.cpp -o batalla_pokemon
```

```
> ./batalla_pokemon
```