Logo

Description automatically generatedA picture containing text, clipart

Description automatically generated

**Proyecto final:**

**Rojito Adventure**

**Nombre de los alumnos /ID:**

Fernando Toledo Pacciotta / 335097

Paris Ahmed Hernández Pérez / 333176

**Nombre del centro:**

Centro de Ciencias básicas

**Nombre de la carrera**

Ingeniería Robótica

**Nombre del módulo:**

Programación I

**Nombre del Maestro:**

David Alejandro Montoya Murillo

**Grado y grupo:**

3°A

**Fecha de entrega:** 9 de diciembre de 2022

índice:

[Introducción: 2](#_Toc121437737)

[Desarrollo: 3](#_Toc121437738)

[Requerimientos: 3](#_Toc121437739)

[solución a los requerimientos: 4](#_Toc121437740)

[Manual de uso: 8](#_Toc121437741)

[Conclusión: 9](#_Toc121437742)

[Referencias: 10](#_Toc121437743)

# Introducción:

La programación consiste en un proceso en el cual creamos conjuntos de instrucciones que le dicen a una computadora como realizar algún tipo de tarea. Pero esta noción no solo incluye escribir un código y que la computadora lo ejecute, también se debe tener en cuenta una serie de tareas necesarias para que dicho código funcione correctamente, no solo hablando de la sintaxis, si no también, que es lo que se necesita que realice la computadora.

El lenguaje entendido por una computadora se conoce como código máquina. Consiste en secuencias de instrucciones básicas que el procesador reconoce, codificadas como cadenas de números 1 y 0 (binario). En los primeros tiempos de la computación se programaba directamente en código máquina. Escribir programas así resultaba demasiado complicado, también era difícil entenderlos y mantenerlos una vez escritos. Con el tiempo, se fueron desarrollando herramientas para facilitar el trabajo.

Un aspecto importante de la programación son los denominados “paradigmas” que consisten en una clasificación de los lenguajes de programación según sus características, los diferentes idiomas de programación pueden pertenecer a múltiples paradigmas, tales como:

* Programación imperativa
  + Programación estructurada
  + Programación procedimental
  + Programación orientada a objetos
* Programación declarativa
  + Programación funcional
  + Programación lógica

C++ es un lenguaje de programación diseñado en 1979 por Bjarne Stroustrup. La intención de su creación fue extender al lenguaje de programación C y añadir mecanismos que permiten la manipulación de objetos. En ese sentido, desde el punto de vista de los lenguajes orientados a objetos, C++ es un lenguaje híbrido.

Nuestro proyecto fue enfocado en la realización de un juego en el lenguaje de c++, haciendo uso de lo visto a lo largo del curso e investigación por cuenta propia. Diseñamos el juego teniendo como inspiración los “roguelite” y tomando algunos aspectos de los rpgs como son los “stats” entre otros.

# Desarrollo:

Requerimientos: El programa fue realizado con el fin de ser un videojuego al estilo roguelite con ciertos aspectos de RPG, permitiendo a su vez, llevar un registro de los datos de cada jugador a la hora de crear una nueva partida, así como poder abrir una ya creada buscando a partir del nombre con el que el jugador se registró. también cuenta con algunos secretos esperando a ser encontrados, estos no afectan a la propia progresión del juego, pero permiten añadirle un cierto grado de aventura a un juego relativamente “simple”.

## solución a los requerimientos:

A screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generated

# Manual de uso:

Gotoxy() / Gotoxy2(): su principal función viene dada en poder ir moviendo tanto el personaje como las flechas que permiten se puedan ir moviendo.

void combat(); Funcion principal que permite entrar en modo combate

void status(); Funcion que permite ver las estadísticas

int menu(const char titulo[], const char \*opciones[], int n); Funcion que forma el menú del juego

void credits(); Funcion que muestra los créditos del proyecto

void atkk(); Funcion que mide el ataque en base a fuerza

void dexx(); Funcion que mide el ataque en base a destreza

void arcc();Funcion que mide el ataque en base a magia

void damage(); Funcion que marca el daño recibido por el enemigo

void enemy(); Funcion que permite que el enemigo aparezca en pantalla

void history(); Funcion que muestra la historia del juego

void game(); Funcion que permite generar los datos de los usuarios para empezar a jugar

void battle(); Funcion que permite realizar acciones en el combate

char getch2 () y getch(); permiten guardar datos con solo presionar el botón

void hub(); hub principal del programa

void show(); permite ir mostrando el movimiento del jugador

void movement(); permite al jugador moverse

Las funciones gen, gen2, caps, caps2, readO, readO2, add, add2. Permiten realizar las operaciones binarias para ir registrando la los jugadores.

# Conclusión:

Fernando Toledo Pacciotta:

En conclusión, “Rojito Adventure” es una aventura creada en c++ haciendo uso de lo aprendido en el curso más una investigación aparte que buscaba complementar el programa. Constando de bases como los “roguelite” se busco un estilo de juego simple pero que diera paso al análisis. Podríamos decir que es un proyecto con el que se busco poder poner a prueba todos los conocimientos adquiridos de una forma práctica y que a su vez busco poder entretener a otros.

Paris Ahmed Hernández Pérez:

Durante este proyecto estuvimos realizando líneas de código que utilizamos durante una gran parte del semestre en esta materia (programación), las utilizamos por 2 razones, las especificaciones del proyecto indicaba utilizar cierto tipo de código y la segunda razón es porque facilitaba el trabajo, utilizamos también líneas de códigos ajenas a las vistas en clase, dado que permitían utilizar otras funciones que le dan más personalidad a nuestro proyecto, el cual es un videojuego; agregamos pequeños guiños en este, uno de ellos podría ser música ( dependientemente de si funciona en el momento, esto lo realizamos utilizando un char y opciones que el mismo programa donde se está realizando el proyecto nos brinda ), y eso es todo amigos, nos vemos en CP :c .

# Referencias:

<https://es.wikipedia.org/wiki/C%2B%2B>

<https://algoritmosyalgomas.com/menu-de-opciones-con-teclas-direccionales-en-c-diferentes-versiones/>

<https://profile.es/blog/que-son-los-paradigmas-de-programacion/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20un%20paradigma%20de,resultados%20que%20necesitan%20los%20programadores>.