

# Batalla de Razas



Diego Parés, Pau Naharro y Manuel Ruano  
Proyecto M15: Batalla de Razas  
Fecha: 18/05/2023

# Índice

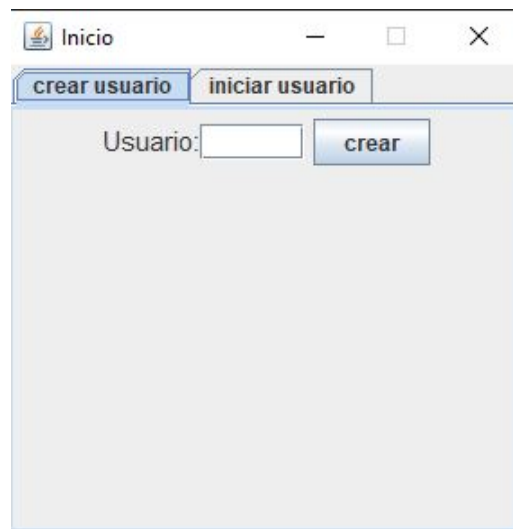
1. Introducción
2. Instrucciones de juego
3. Sección de personajes y armas
4. Sistema de combate

# Introducción

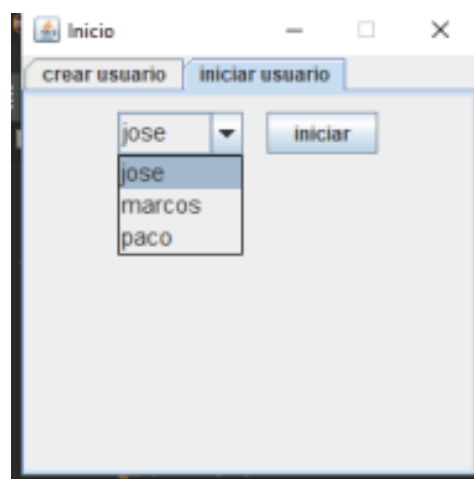
El juego consiste en una emulación de batalla 1 contra 1 entre distintos personajes de cualquiera de las tres razas, que son elfos, enanos y humanos, el género de este juego es el de simulación de duelos con combate automático. La finalidad del juego es con la selección de un personaje y arma ganar al adversario.

# Instrucciones del juego

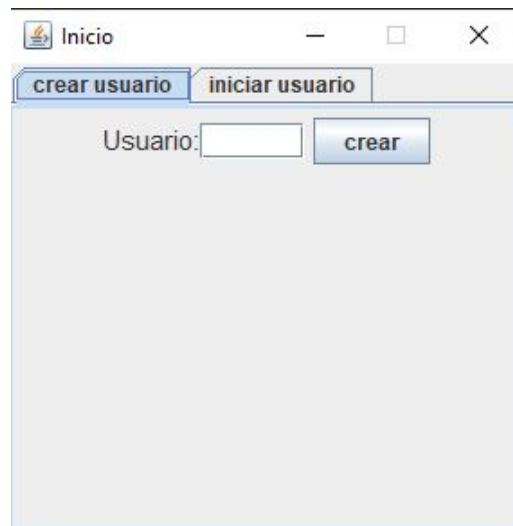
En este apartado explicaremos cómo empezar una partida. Lo primero que sale al iniciar el juego es una ventana donde te da la opción de iniciar sesión o crear a un usuario.



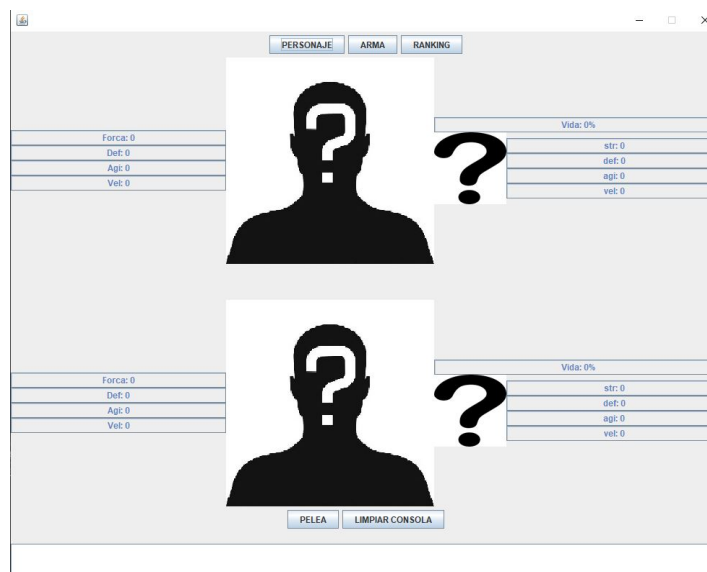
Al utilizar la opción de iniciar usuario en otra pestaña te aparece un desplegable con todos los usuarios ya creados en la base de datos. Selecciona el usuario que quieras utilizar y al darle a iniciar ya empieza la selección de personajes



Al utilizar la opción de crear un nuevo usuario te pide el nombre del usuario y al darle al botón crear el usuario se guarda en la base de datos y ya empieza la selección de personajes.

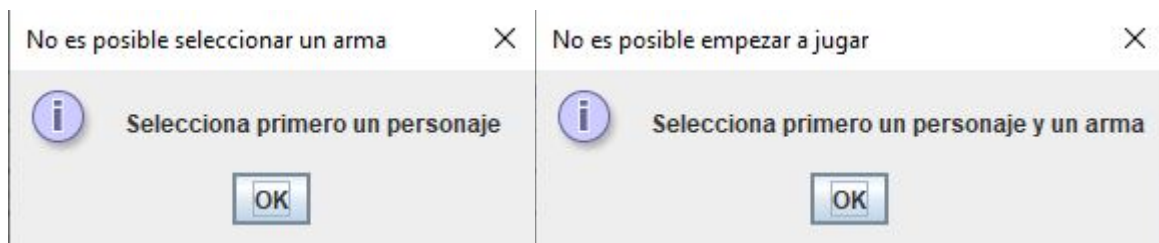


Al ya tener seleccionado o creado el usuario se abrirá otra ventana como esta:

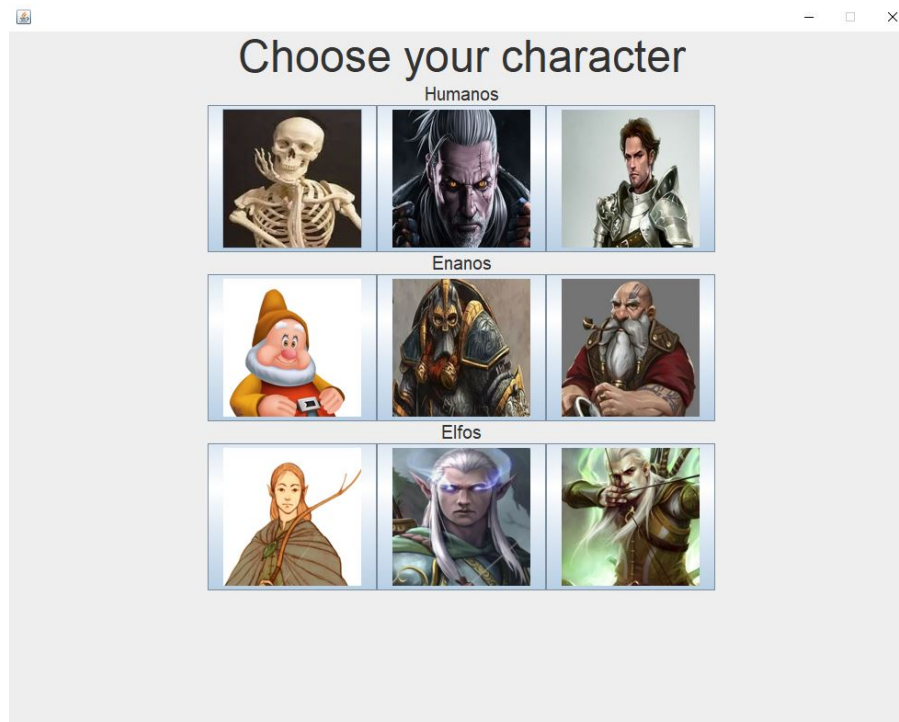


Este panel es donde se producirá la batalla pero aún no hay nada seleccionado.

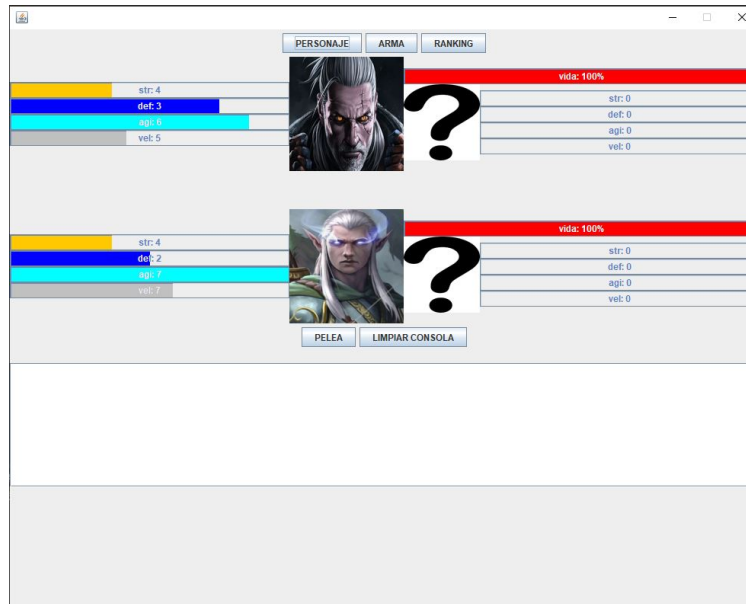
En esta ventana hay muchos botones tales como: personaje, armas, ranking, pelea y limpiar consola. Cada botón hace una cosa diferente pero hay algunos que si no hay un personaje seleccionado salta una ventana donde te explica el porqué no funciona.



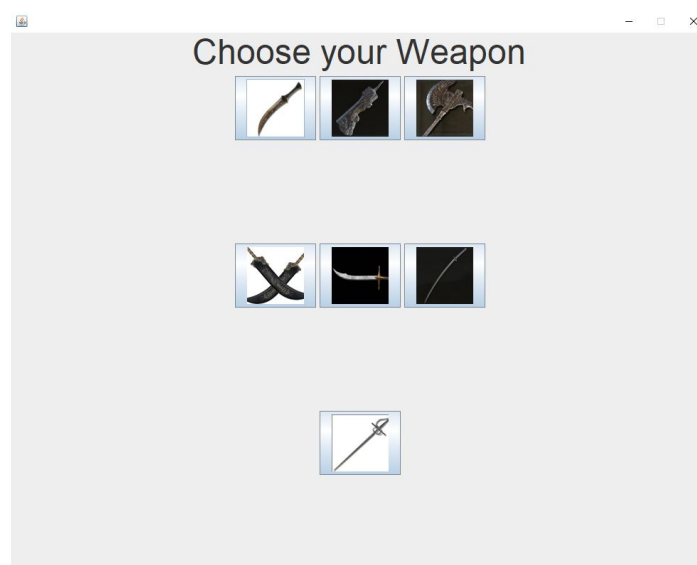
al darle al botón personaje se cambiará el panel donde se encontrarán todos los personajes disponibles en el juego



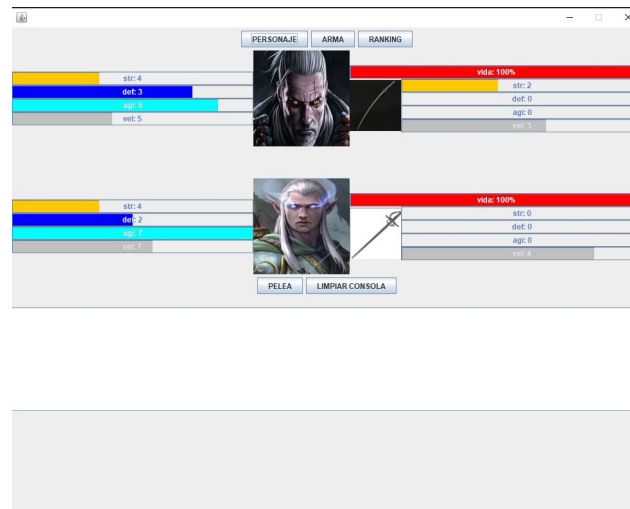
Al seleccionar cualquier personaje se volverá al panel anterior donde ya estará seleccionado el personaje y aleatoriamente se habrá elegido el personaje del rival



Ahora que ya hemos seleccionado el personaje el botón arma ya funciona y al clicar en él se muestra el panel de las armas que el personaje elegido puede utilizar.



Al seleccionar el arma se volverá al panel de pelea donde ya estará puesta el arma seleccionada y se habrá seleccionado aleatoriamente el arma del rival que corresponde a la raza del personaje que está seleccionado.



Una vez ya seleccionadas las armas se puede iniciar la pelea pero antes de iniciar la pelea explicaremos que hace el botón ranking hay que tener en cuenta que el botón ranking se puede clicar en cualquier momento menos cuando ya ha empezado la pelea.

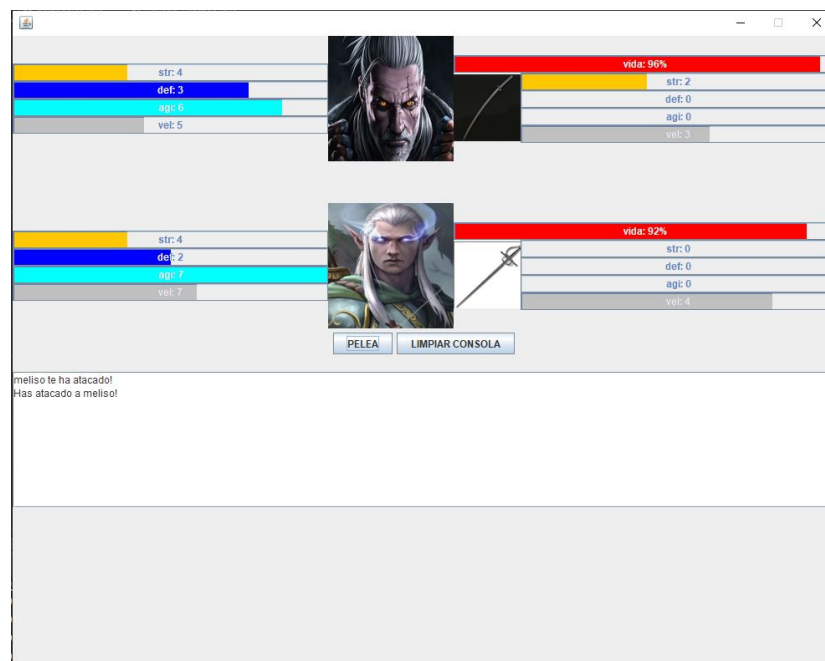


Al clicar en el botón ranking se abrirá una ventana aparte sin cerrar la ventana de la batalla. En esta ventana aparecerán las estadísticas de los diferentes usuarios que han hecho una pelea ordenados por los puntos ganados en batallas anteriores.



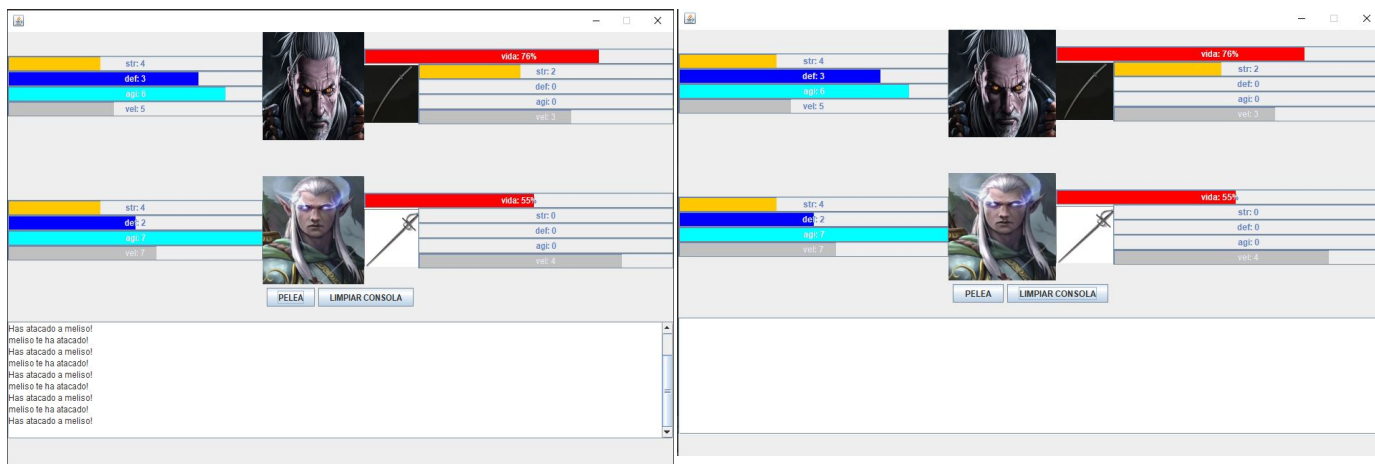
Nombre	Damage hecho	Damage recibido	Puntos
jose	105	120	44
marcos	70	80	25
paco	40	20	0

Una vez explicado lo que hace el botón ranking ya empieza la pelea. Al darle al botón de pelea los botones de personaje, arma y ranking desaparecen de la pantalla y la consola se hace más grande.



Como veís en la imagen anterior al darle al botón instantáneamente empieza el primer turno de la batalla. La batalla no acaba hasta que a alguno de los dos no se le acaba la vida. Pero antes de mostráros lo que sale al acabar la batalla explicaremos lo que hace el botón limpiar terminal.

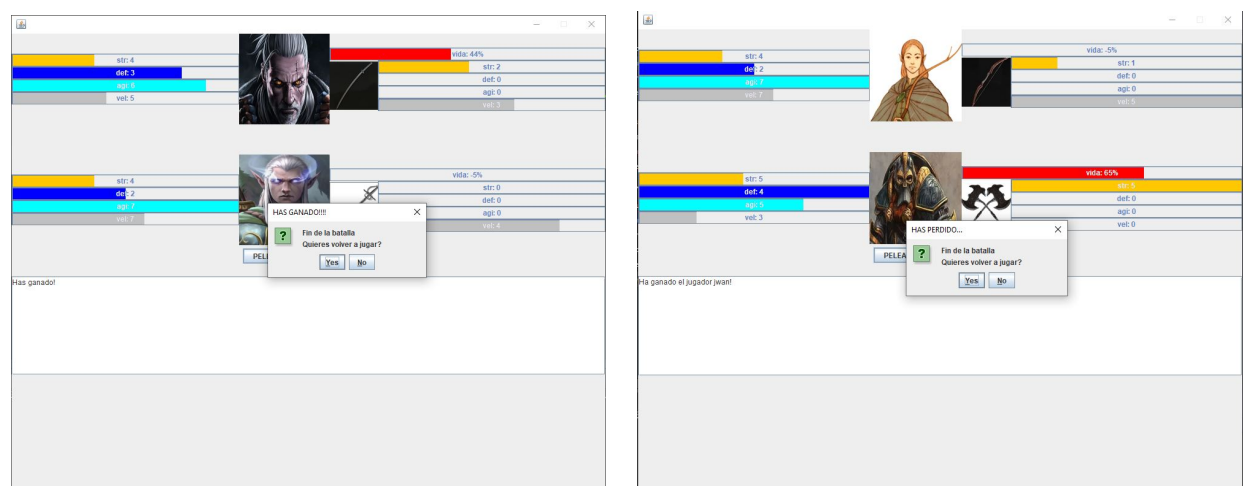
Al clicar el botón limpiar terminal todos los mensajes que aparecen al clicar el botón pelea se eliminarán y dejarán en blanco la terminal sin reiniciar la batalla.



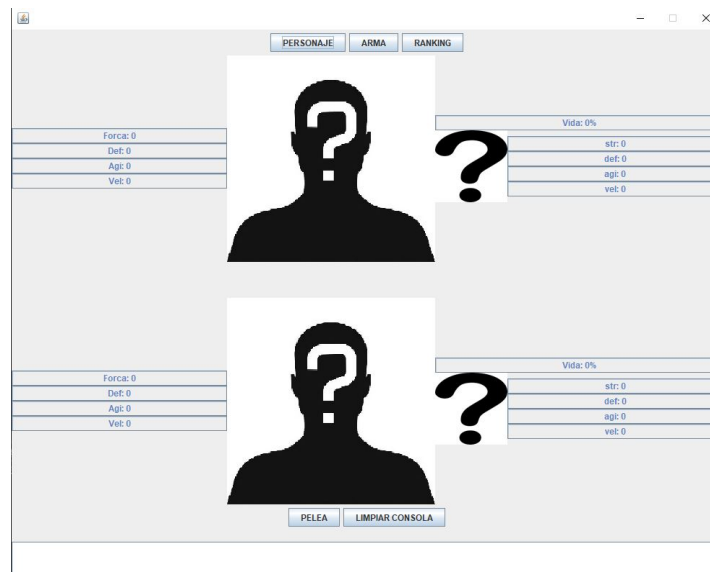
Antes de clicar el botón

Después de clicar el botón

Al acabar la pelea se limpia la consola y saca un mensaje de que has ganado o has perdido.

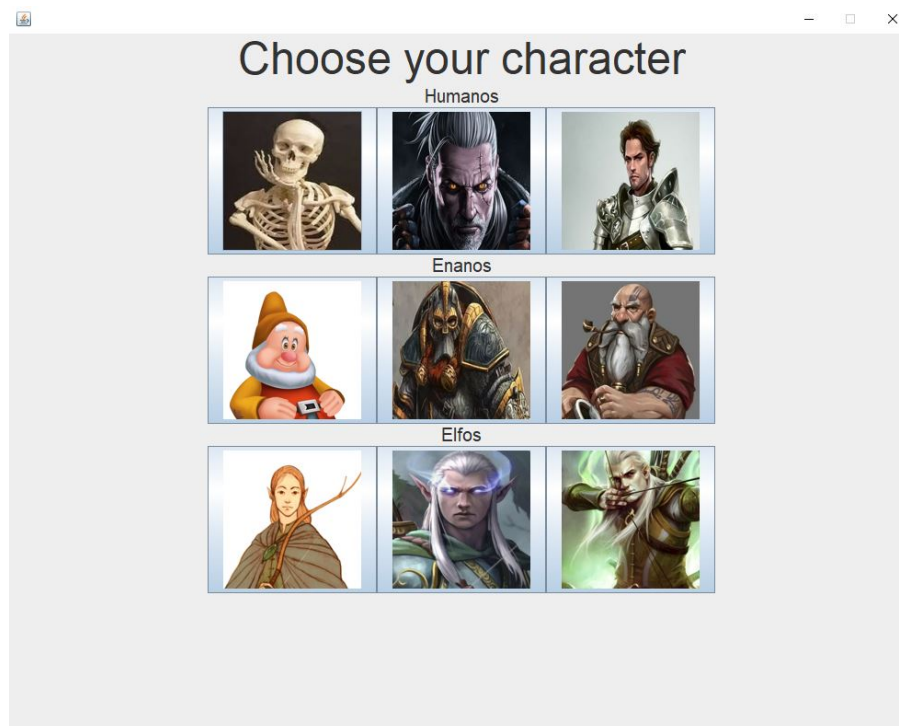


Para salir de la batalla se tendrá que dar otra vez a pelea y entonces se abrirá una ventana nueva con el texto de la terminal y si quieres volver a jugar con dos botones y dependiendo de qué botón das se acaba el programa o se reinicia el programa sin pasar por la selección de cuenta .



## Sección de personajes y armas

En los personajes hay diferentes razas y dentro de esas razas hay diferentes personajes. Las razas que hay son: humanos, elfos y enanos.



Como veis en la anterior imagen dentro de cada raza hay 3 personajes en los que las estadísticas varían dependiendo de la raza. Cada raza tiene la posibilidad de utilizar unas armas u otras es decir dependiendo de la raza de tu personaje podrás optar a unas armas en concreto haciendo así que las estadísticas de este suban.

## Raza Humana

Las estadísticas de los humanos son:

Vida: 50

Fuerza: 4

Velocidad: 5








Agilidad: 6

Defensa: 3

## Personajes

		
nombre: Maduro	nombre: Gerardo	nombre: Rigoberto

## Armas

	nombre: daga fuerza: 0 velocidad: 3		nombre: cimitarra fuerza: 1 velocidad: 2
	nombre: espada fuerza: 1 velocidad: 1		nombre: katana fuerza: 2 velocidad: 3
	nombre: hacha fuerza: 3 velocidad: 0		nombre: puñal fuerza: 0 velocidad: 4
	nombre: espada doble fuerza: 0 velocidad: 3		

## Raza Elfos

Las estadísticas de los elfos son:

Vida: 40

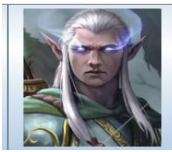
Fuerza: 4

Velocidad: 7






Agilidad: 7

Defensa: 2

## Personajes

		
nombre: Legolas	nombre: Meliso	nombre: tomas

## Armas

	nombre: daga fuerza: 0 velocidad: 3		nombre: cimitarra fuerza: 1 velocidad: 2
	nombre: espada fuerza: 1 velocidad: 1		nombre: arco fuerza: 1 velocidad: 5
	nombre: hacha fuerza: 3 velocidad: 0		nombre: puñal fuerza: 0 velocidad: 4
	nombre: espada doble fuerza: 0 velocidad: 3		

## Raza Enanos

Las estadísticas de los enanos son:

Vida: 60




Fuerza: 5

Velocidad: 3

Agilidad: 5

Defensa: 4

## Personajes

		
nombre: Marcos	nombre: Juan	nombre: Ang

## Armas

	nombre: espada fuerza: 1 velocidad: 1		nombre: hacha dos manos fuerza: 5 velocidad: 0
	nombre: hacha fuerza: 3 velocidad: 0		nombre: puñal fuerza: 0 velocidad: 4

# Sistema de Combate

El sistema de combate va por estadística de velocidad y de agilidad.

Primero de todo, el que tenga más velocidad es el primero en atacar, en cambio si tienen la misma velocidad, se selecciona quién ataca primero a través de quién tenga más agilidad.

Por último, si tienen las dos estadísticas (velocidad y agilidad) iguales, se decidirá por azar, si el número de azar da 1, ataca el personaje máquina, si da 0, ataca el personaje del jugador.

En cualquiera de estos casos, el combate se realizará al darle al botón de pelea, empezará atacando quién cumpla las condiciones mencionadas anteriormente y acertará el ataque bajo la condición que se genera un número al azar y si ese número es más pequeño que la agilidad del personaje multiplicada por 10.

Acaba cuando un jugador se queda sin puntos de vida (la barra de porcentaje de color rojo) y gana el que continúe con puntos de vida. En el momento que se acabe, si le vuelves a dar al botón de pelea saldrá una ventana nueva que dice si ganas o pierdes y confirma si quieres volver a jugar, en el caso de que quieras volver a jugar, le das a "SI" y volverás a escoger personaje, si no, clicas "NO" y se cerrará el programa, en cualquiera de los dos casos, se guardarán los datos de la batalla en la base de datos.