

AGIvsMonsters: (En desarrollo)

Descripcion general: Juego de estrategia por turnos, armamento moderno + unidades estilo dragones y mazmorras.

Descripcion de Clases Principales:

Board: contiene las entidades del mapa, su mapa de posiciones y propiedad de casillas.

Entity:

Casi todas las clases derivan de esta, es algo on vida que puede estar en una posicion.

AGI:

Puede instanciar a otras clases, y es el jugador principal.

Portal:

Immovil, antagonista, hace instancias de Monster.

Monster:

Unidad Hostil que puede cambiar su posicion en el Board instanciada en los Portal

DeathOverlord:

Como AGI, jugador secundario(movil), introducido para sustituir la necesidad inmediata de desarrollar Clases de armamento moderno como Artillery, Bomber, Submarine, Missile launcher, LandMiner y todo lo que acarrear ...

Dejando NuclearBomb y las clases relacionadas con misiles como el armamento moderno (porque van muy relacionadas con NuclearBomb)

No me pongo a pensar tanto como ha de funcionar, al contrario que con artilleria y demás.

Simplifica el codigo mucho mas de 10 veces.

Su double lv aumenta con forme elimina unidades hostiles del Board.

Reader:

Para leer datos intermediario de Console.ReadLine, por ejemplo para tomar una eleccion con Reader.TakeAChoice()

AGIExtension:

Clase abstracta de la cual se derivan las extensiones de AGI, como EnrichmentFacility, o Mine.

UndeadThrall:

DeathOverlord crea instancias de esta clase, unidades aliadas, manejadas como un solo bloque con Clase Army.

Factory:

Instancia de AGIExtension, permite a la AGI instanciar unidades según el valor de su string specialization