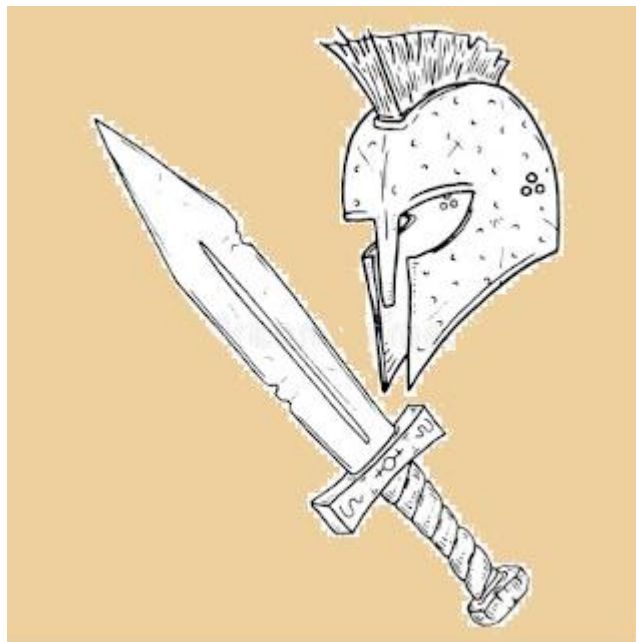
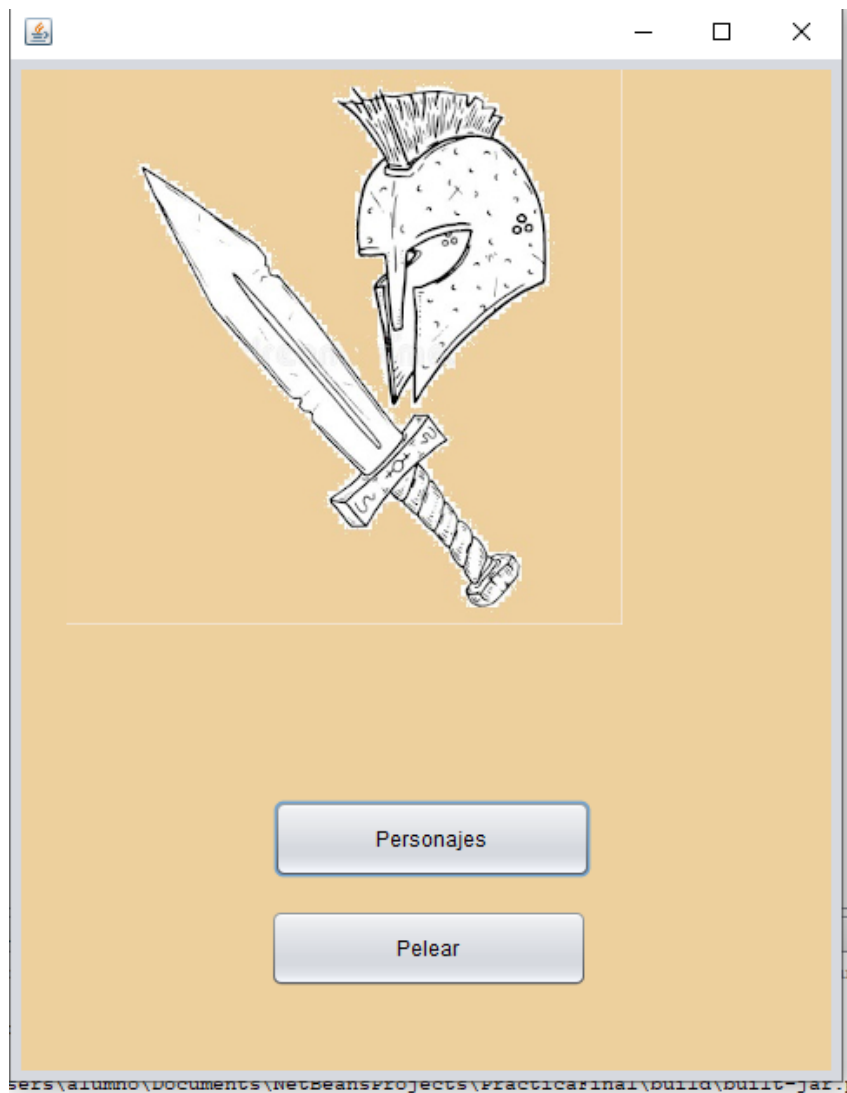


# **PROYECTO FINAL INTERFACES**



Pablo Soria Ferrer  
2DAM  
Desarrollo de Interfaces  
Angel

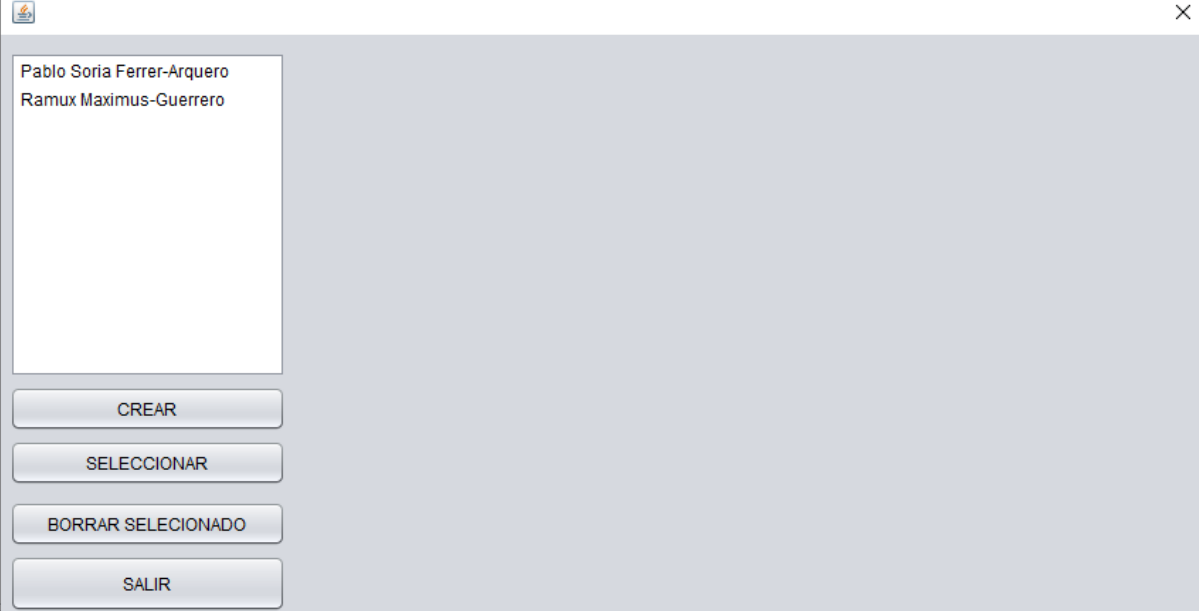
## Pantalla Inicial:



En la pantalla inicial aparece una imagen y 2 botones. Uno para crear y manejar personajes y otro para pelear.

## Pantalla de Selección:

En esta pantalla tendremos la primera vez el JList vacío. Para crear un personaje le daremos al botón “CREAR”. Con el botón “SELECCIONAR” elegiremos un personaje de la Lista y ya podremos jugar con él. El otro botón es para eliminar un personaje.



A screenshot of a Java Swing window titled "Pantalla de Selección". The window has a standard title bar with a close button (X) in the top right corner. Inside the window, on the left side, there is a JList component containing two items: "Pablo Soria Ferrer-Arquero" and "Ramux Maximus-Guerrero". Below the list, there are four buttons stacked vertically: "CREAR", "SELECCIONAR", "BORRAR SELECCIONADO", and "SALIR". The buttons have a light gray background and a thin border.



A screenshot of a character creation form. The form is organized into several sections. At the top, there are two text input fields: "Nombre:" followed by an empty text box, and "Clase:" followed by an empty text box. Below these, there are four attribute rows, each with a colored background and a numeric spinner: "Puntos Vida:" (red background, value 0), "Puntos Mana:" (blue background, value 0), "Puntos Armadura:" (gray background, value 0), and "Puntos Daño:" (green background, value 0). At the bottom left, there is a "Monedas Oro:" row with an orange background and a value of 0. To the right of the "Monedas Oro" row are two buttons: "Borrar" and "Validar". At the very bottom center, there is a button labeled "Objetos". All buttons have a light gray background and a thin border.

## Pantalla Objetos:

En esta pantalla se pueden administrar todos los objetos de la aplicación. Además de crear nuevo objetos.

Pablo Soria Ferrer

Mirar Objetos

Reporte

Añadir Objeto Aleatorio al Personaje:

Tirar

Añadir Objeto Especifico al Personaje:

Pocion Vida

Añadir

CREAR OBJETO:

Desactivar Inserción Básica

(\*)

☒ Armadura

☐ Arma Cuerpo a Cuerpo

☐ Arma a distancia

☐ Arma de mago

☐ Miscelaneo

(\*)Nombre:

(\*)Precio:

Daño:

Descripción:

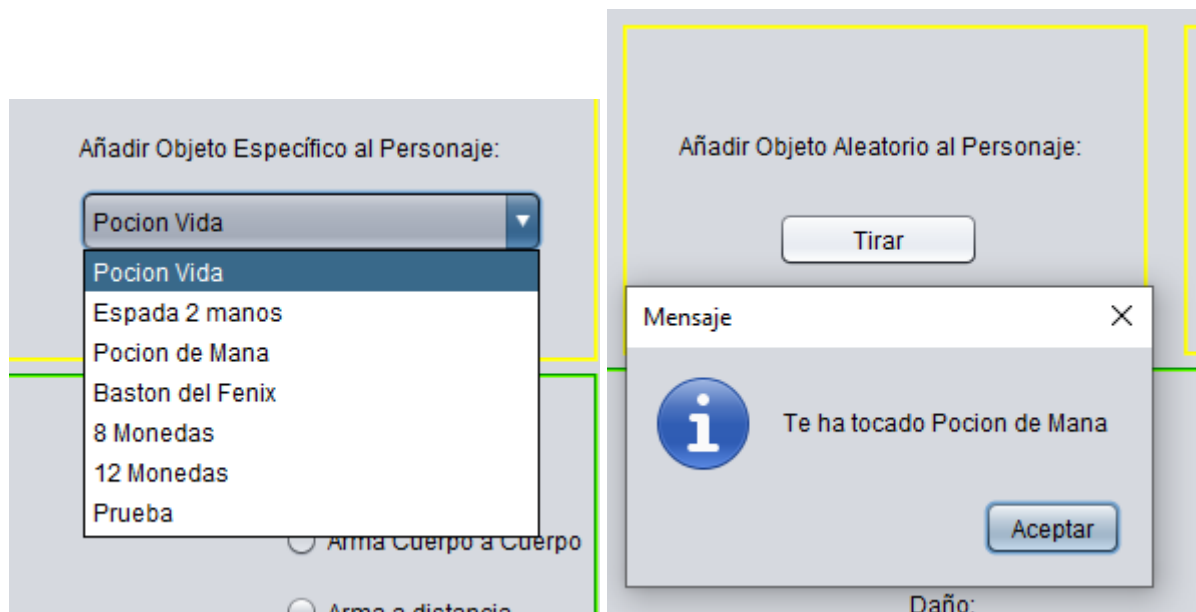
Armadura Que Ofrece:

Guardar

Si le damos al botón de “Mirar Objetos” veremos en una tabla los objetos que tiene nuestro personaje seleccionado.

ID	NOMBRE	PRECIO	DESCRIPCIÓN	DAÑO	ARMADURA	TIPO
5	Espada 2 manos	30		7	0	Arma CuerpoCu...
6	Pocion de Mana	15		0	0	Miscelaneo
5	Espada 2 manos	30		7	0	Arma CuerpoCu...
8	8 Monedas	0		0	0	Miscelaneo
9	12 Monedas	0		0	0	Miscelaneo
8	8 Monedas	0		0	0	Miscelaneo
6	Pocion de Mana	15		0	0	Miscelaneo

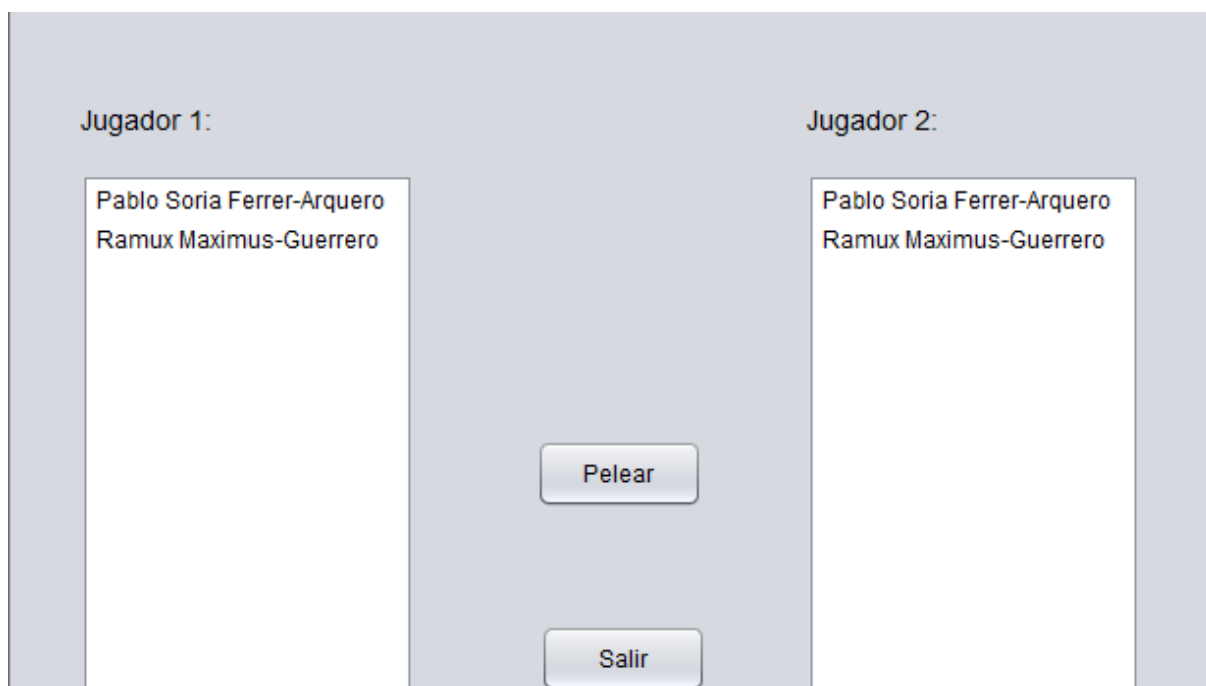
Aparte tenemos una forma de añadir un objeto específico y otra forma de añadir un objeto aleatorio de la aplicación.



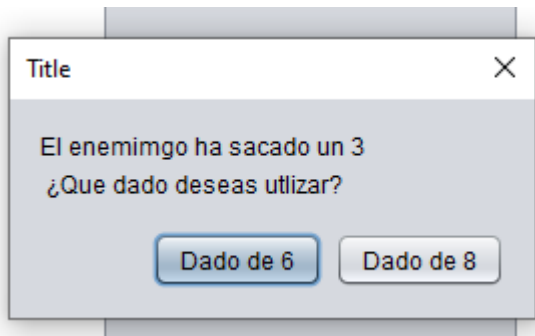
## Sistema De Combate:

La aplicación dispone de un sistema de combate basado en tiradas de dados.

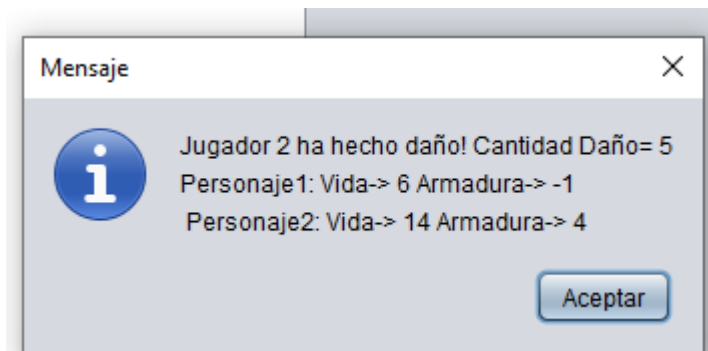
Para empezar cada jugador escogerá un personaje con el que combatirá. El jugador 2 estará en desventaja al combatir pues este no puede utilizar dados de 8. El combate comienza con el jugador 2 sacando un número aleatorio entre 1 y 6. El jugador puede responder tirando un dado de 6 o de 8, con el cual tiene un poco más de posibilidades. Este dado de 8 solo se puede utilizar 3 veces.



Si el jugador 1 supera el número del jugador 2 este ataca, si no al revés. También hay una probabilidad de que salga un ataque crítico.



Cuando se realiza un ataque sale un aviso con el daño realizado, la vida y la armadura restante.



Cuando uno de los 2 jugadores tiene vida negativa se acaba el juego.