

Nombre del sistema: Practica 1

Autor: Raúl José Daniel Paredes González

Fecha: 15 de ago. de 25

Versión: 1.1

## INDICE

- Introducción
- Arquitectura del sistema
- Variables y constantes
- Diagrama de flujo
- Consideraciones
- Posibles Mejoras

## INTRODUCCIÓN

El propósito del código es la gestión de personajes para las diversas actividades requeridas su alcance solo es para la interacción del usuario con los personajes a utilizar.

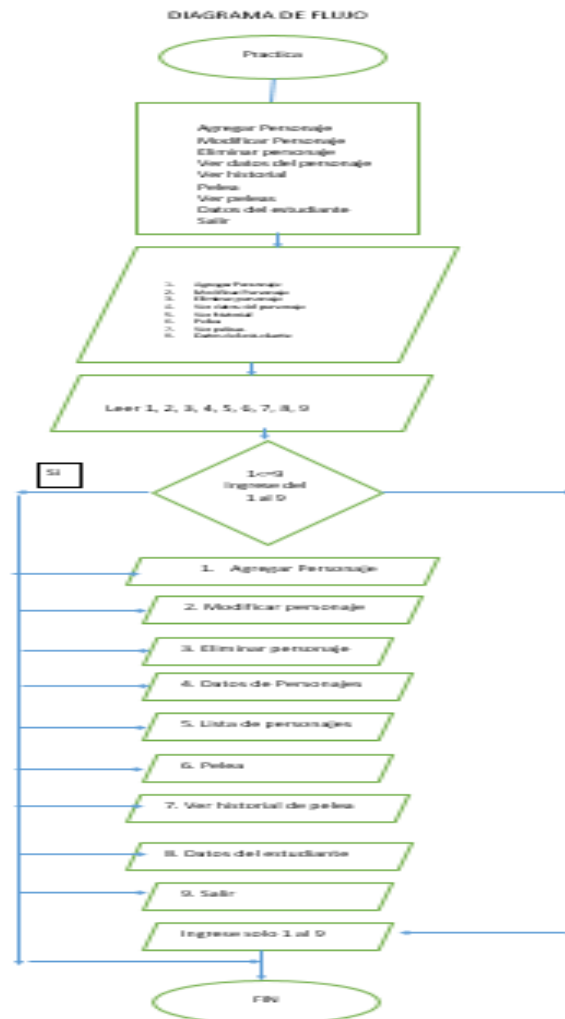
## ARQUITECTURA DEL SISTEMA

- Lenguaje: JAVA
- Herramienta computacional: PSEINT
- Herramientas: Algoritmo, Seudocódigo
- Librerías utilizadas: Scanner, LocalDateTime, DateTimeFormatter
- Estructura de las clases: Personajes, Pelea, Practica1\_1

## VARIABLES Y CONSTANTES

Constante: MAX\_PERSONAJES, MAX\_PELEAS

Variables: personajesNombre, personajesArma, habilidade, personajesNivel, personajesID, peleasID1, peleasID2, peleasNombre1, peleasNombre2, peleasFecha, numeroPersonajes, numeroPeleas, idActual,i.



## CONSIDERACIONES

- Tiene un limite de 10 personajes
- No se puede duplicar los nombres
- Validacion de datos: solo enteros para ID y nivel de Poder

## POSIBLES MEJORAS

- Aumentar el numero de Personajes
- Poder declarar un ganador en base a los parametros de los personajes
- Mejorar las condicionales

