

Nombre del sistema: Practica 2

Autor: Raúl José Daniel Paredes González

Fecha: 26 de septiembre de 2025

Versión 1.0

## INDICE

- Arquitectura del Sistema
- Variables y constantes
- Diagrama de flujo
- Consideraciones
- Posibles mejoras

## INTRODUCION

El propósito del código/Programa es la simulación de batalla de dos personajes con múltiples hilos los cuales tiene diversas actividades requeridas, su alcance es solo de la interacción del usuario con el inventario de la tienda a utilizar.

## ARQUITECTURA DEL SISTEMA

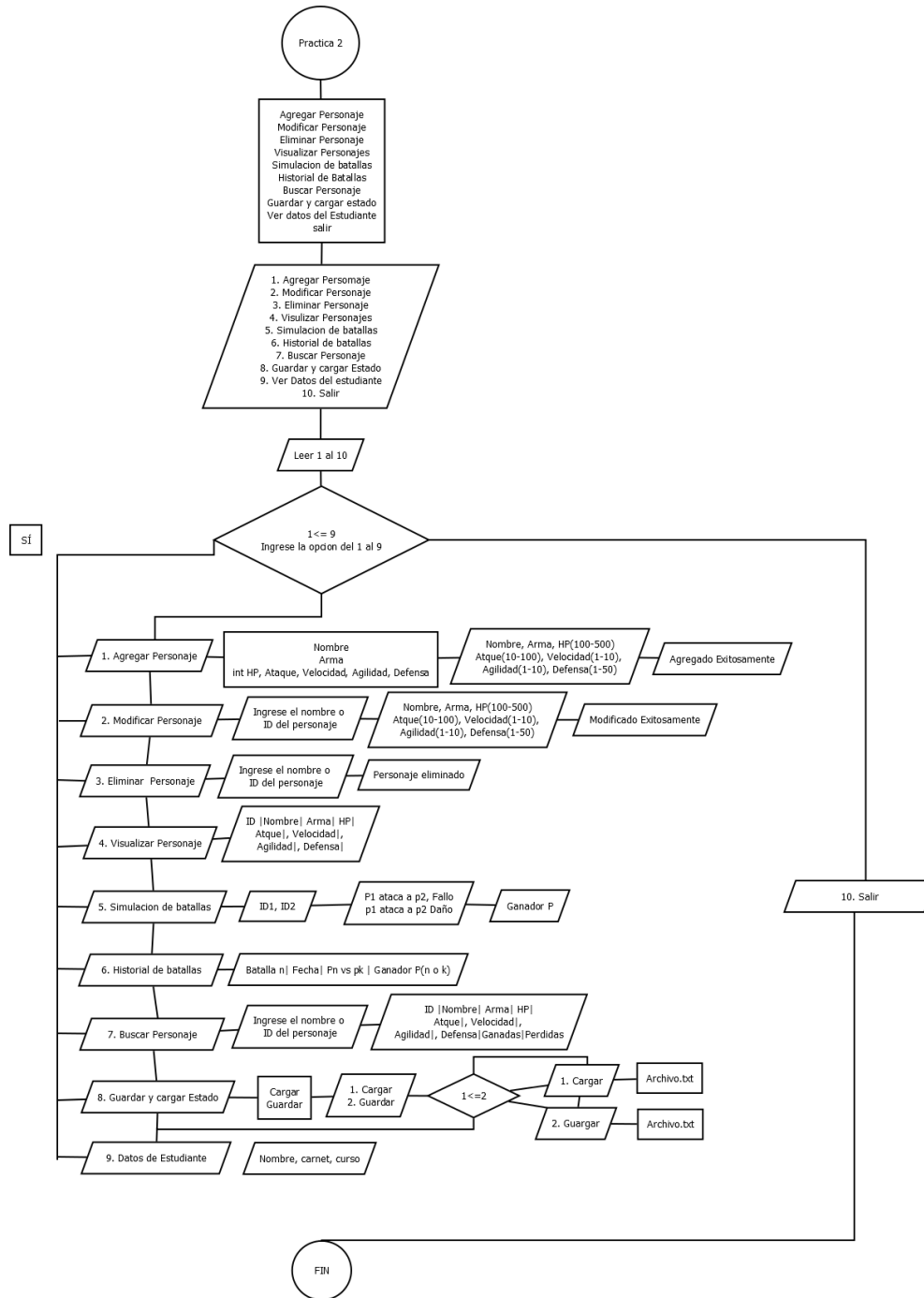
- Lenguaje:
  - JAVA
- Herramienta de diseño:
  - Editor DÍA
- Herramienta computacional:
  - PSEINT
  - Netbeans
- Librerías del proyecto:
  - JDK 23
- Librerías dentro del lenguaje:
  - `import javax.swing.*`
  - `import java.awt.*`
  - `import practica2.Practica2G`
  - `import static practica2.Practica2.cargarDesdeArchivo`
  - `import static practica2.Practica2.guardarEnArchivo`
  - `import java.time.LocalDateTime`
  - `import java.time.format.DateTimeFormatter`
  - `import java.io.BufferedReader`
  - `import java.io.File`
  - `import java.io.FileReader`
  - `import java.io.FileWriter`
  - `import java.io.IOException`
  - `import java.io.PrintWriter`
  - `import java.util.Scanner`

## VARIABLES Y CONSTNTES

- Variables
  - Id
  - nombre
  - arma
  - hp
  - ataque
  - velocidad
  - agilidad
  - defensa
  - batallas
  - ganadas
  - perdidas
  - fecha
  - participante1
  - participante2
  - ganador
  - personajes
  - historial
  - contadorPersonajes
  - contadorBatallas
  - idGlobal
  - mensaje
  - min
  - max

- Constantes
  - AgregarPersonaje
  - ModificarPersonaje
  - buscarPorIdONombre
  - EliminarPersonaje
  - VisualizarPersonajes
  - Simulacion
  - atacante
  - enemigo
  - pelear
  - HistorialBatallas
  - BuscarPersonaje
  - GuardarCargar
  - guardarEnArchivo
  - cargarDesdeArchivo
  - DatosEstudiante
  - buscarIndice

# DIAGRAMA DE FLUJO



## CONSIDERACIONES

- Límite de ingreso de Datos
- No se puede duplicar Códigos
- No se puede duplicar Nombres
- En los códigos diferencia Mayúsculas y minúsculas
- Validación de números
- Validación de vida de los personajes

## POSIBLES MEJORAS

- Mejora de condicionales
- Aumento de capacidad de almacenamiento de Datos
- Mejorar estética de la interfaz Grafica
- Mejorar con multimedia la interfaz gráfica