

Informe Del Proyecto De Programación

Roberto Manuel Martínez Nápoles

Abril, 2024

Resumen

1er Año de Ciencia de la Computación

1. Introducción

Este proyecto consiste en desarrollar un juego de cartas digital que se base en Gwent un juego de cartas de The Witcher Tenía que desarrollar un tablero con sus respectivas zonaas, un mazo de al menos 25 cartas que tenia ciertos requerimientos y desarrollar la lógica del funcionamiento del juego.

2. Como jugar

Al comenzar la partida cada jugador tiene diez cartas en sus manos y jugarán por turnos en cada turno cada jugador solo puede jugar una carta, usar la habilidad del líder o pasar. Al pasar el jugador no podrá jugar hasta la siguiente ronda. La carta tiene tres secciones cada sección tiene un botón que resaltará al tener el cursor encima que es para colocar la carta en tres zonas diferentes, la sección superior es para colocar la carta en la zona de cuerpo a cuerpo, en esta zona solo se pueden colocar cartas tipo cuerpo a cuerpo a menos que sea especial(las cartas especiales se dividen en tipo aumento, clima, despeje o señuelo las que se pueden colocar en cualquier zona o tienen sus zonas específicas), la sección central que es para colocar la carta en la zona de rango, e igualmente que la cuerpo a cuerpo solo se pueden colocar cartas tipo rango o tipo especial y la zona inferior es para colocar la carta en la zona de asedio e igual que las anteriores solo se pueden colocar cartas tipo asedio o tipo especial. Las cartas tienen sus propios efectos que se ejecutan al colocarlas en el campo y en especial los señuelos que al colocarla hay que elegir una carta de la fila en la que la quieres colocar para sustituirlas y devolver la carta a la mano (para elegir la carta le haces click encima y dejas el cursor encima durante un segundo hasta que se devuelva la carta a la mano). Las cartas clima afectaran una zona de ambos jugadores y los despejes eliminarían el efecto de una carta clima y destuye la carta clima y a sí misma. Y los aumentos aplicarían una mejora a una fila del jugador. El juego consiste en ganar dos rondas de tres, una ronda termina cuando los dos jugadores pasen y ganará el jugador con mayor puntaje de ataque. Al comenzar las rondas dos y tres cada jugador robará dos cartas y cada jugador puede robar una carta por turno o por el efecto de una carta.

3. Funcionamiento

El juego tiene varias clases para controlar el funcionamiento la cual la principal es 'Game Manager' la que lleva el control sobre los turnos y las rondas así como las funciones de determinar el ganador de cada ronda y por ende el ganador al final del juego. La clase 'Card Display' que mostraría en las cartas sus datos y gestionaría el uso del efecto y la clase 'Move To' que es la que gestiona el movimiento de las cartas. La clase 'Player' que gestiona las acciones del jugador y calcula el ataque de cada linea del jugador así como la clase 'Draw' que gestiona el robo de cartas y la clase 'Zoom Card' que funciona en el visualizador que sirve para aumentar el tamaño de los datos de la carta y verlos mejor.

Índice

| | |
|--------------------------|----------|
| 1. Introducción | 2 |
| 2. Como jugar | 2 |
| 3. Funcionamiento | 3 |