

## MEMORIA JAIME ADANEZ BATTLE ROYALE:

He dividido la memoria en las clases que he hecho, las hayamos metido o no en el juego

### TEMA SONIDO (INTERFAZSONIDO y SONIDOMENU):

En lo que respecta a mi participación el trabajo se ha basado en realizar una Interfaz de sonido para gestionar todos los sonidos que tenemos en el juego, que son solo tres métodos, uno para que sea audio al pulsar botones y otro que sea audio en bucle y por último un método que detenga ese audio.

### MENU:

El menú del juego principal donde se escoge el modo de juego que vamos a hacer que básicamente lo que hice fue como un lobby en la que el jugador escoge el modo de juego que va a jugar, los cuales se muestran al darle al botón de modos de juego y la función de si se aprieta uno de los tres botones “solo, duo o squad” se jugara tal modo de juego. Luego hice otros dos botones uno de instrucciones que nos muestra unas instrucciones un poco malas, pero sirven perfectamente para tampoco hacerlas muy largas y por último un botón de salir que solo hace alt-f4

### MENU PAUSA:

Luego comencé a hacer un menú de pausa, que solo estuviese cuando estemos dentro de la partida, pero no sé si al final lo meteré, pero funciona de forma que en la pantalla del juego te aparece un botón de pausar el cual si lo pulsas te lleva a otra pantalla de renaudar y otra de salir que te hace alt-f4 pero al ser tan insignificante dudo que lo metamos

### MODO SOLO:

Por último, he hecho la parte que gestiona las partidas de solo, en la que se cambia de pantalla donde se encuentra ya la pantalla de juego (pasa de menú al juego), pero antes de jugar nos piden que elijamos que personaje vamos ha usar mediante elección por números cuya parte se ha encargado Rubén, luego los personajes se almacenan en un ArrayList, el cual es completamente imprescindible para la gestión del juego.

Los metodos que he usado son:

1. CambiarPantalla(): Que es lo que uso para que cuando se le dé al botón de solo en el Menu del juego cambie la pantalla y estemos ya en el juego. Tenemos también los botones de atacar, de habilidad y de imprimir personajes los cuales se encargan de realizar el ataque del personaje q yo gestiono, la habilidad y el botón de imprimir jugadores imprime el ArrayList donde se encuentran los personajes dándonos también quienes están muertos además de cuantos jugadores siguen vivos en la

partida. En este método gestiono también una pantalla de texto donde me pone la información necesaria durante la partida, los personajes que quedan, a quien ataca cada bot yo incluido claro...

2. `ImprimirPersonajes()`: Básicamente aquí es solo un for que recorre el `ArrayList` con la condición de que sean distintos de null (para cuando hay que eliminar a un personaje se pone null) y también me imprime los vivos aun que los vivos los tengo también en otro método.
3. `EleccionBots()`: Esta clase es de las mas importantes porque lleva la logística de los bots a la hora de atacar o usar su habilidad, ellos atacan de forma random a los enemigos, mediante un random de 0, 1 el 0 es atacar y el 1 es usar la habilidad, luego recorro el array y busco a los objetivos que son distintos de null y esos son a los que atacan o usan su habilidad, estos objetivos los tengo en otro `ArrayList`.
4. `EliminarJugador()`: En este método lo que hace es que cuando un jugador tenga 0 o menos vida ponga en su posición del `ArrayList` de personajes creado por Rubén un null para que no cambie la posición de los demás jugadores de la partida
5. `GenerarOpcionesAtaque()`: Lo uso para mostrar al jugador humano ósea yo, las opciones que me quedan para atacar de forma más sencilla y cómoda para el jugador. Es solo que recorro el `ArrayList` de personajes en busca de los que son distintos de null y tienen más de 0 de vida y luego esas opciones las meto en otro `ArrayList` de objetivos.
6. `MuertePersonajePrincipal()`: Es solo un método por si muerto yo que es meterme en el `ArrayList` de personajes y buscar la posición 0 que soy yo y pongo un mensaje de que me han matado y bloqueo los botones
7. `Vivos()`: Simplemente es un for que recorre el `ArrayList` y se va sumando 1 en funcion de si es o no null
8. `AgregarTextoPantalla(String texto)`: Es simplemente para agregar el texto a la pantalla de textos
9. `BorrarBotonesPorMuerte()`: Es un método el cual desactiva los botones que previamente he metido en otro `ArrayList` llamado botones y lo que hago es desactivar todos los botones.

`SONIDOVICTORIA()`:

He cogido la interfaz que hice de sonido y me he creado esta clase para que suene el audio cuando gane yo.

`DUOS()`:

Esta es la parte la cual se ha encargado mi compañero Manuel de llevar toda la logistica del modo de juego de dúos, a raíz de las dos clases que nos ha hecho Rubén que son Personajes() y CrearPersonajes().

#### SQUAD():

Esta clase la ha gestionado Antonio, el cual se ha encargado de gestionar la parte de las squads, siendo una parte complicada porque ya no gestionas uno o dos personajes, sino que gestionas 4 a la vez y es un poco lio, ha tenido problemas con el código de la parte de habilidad de Rubén

#### Personajes():

En esta clase hecha por Rubén gestionamos la parte de llamar para que ataquen todos los jugadores y que usen también su habilidad además de saber características de los personajes como si es un mago, duende o que arma utiliza en la batalla.

#### Crearpersonajes():

Esta clase también la he hecho Rubén y en ella al seleccionar el modo de juego que vamos a jugar nos pide que ingresemos que personaje y con que arma vamos a jugar, además de que se elige a los bots con su personaje y su arma de forma aleatoria, y toda esta información se guarda en el ArrayList de personajes.

#### CLASES DE PERSONAJES (DUENDE, MAGO, CABALLERO Y BANDIDO):

Esta parte también la ha hecho Rubén, el cual ha gestionado la habilidad y como va a actuar cada personaje desde cada uno aun que eran todos bastante parecidos, el que más problemas le dio fue el del duende y el mago

#### PROBLEMAS QUE ME HE ENCONTRADO AL HACER LA PRACTICA:

1. En primer lugar, el menú tenía un botón de inicio que ya nos llevaba al juego después de seleccionar que modo de juego íbamos a jugar, pero a mis compañeros les daba errores y lo quite para que solo con seleccionar el modo de juego bastase.
2. El sonido del menú ha sido un coñazo porque no sabía manejar sonido y he estado buscando hasta que lo he logrado el problema vino con el cambio de pantalla ya que cuando cambiábamos de pantalla seguía sonando el sonido a pesar de que

hice un método para parar el sonido y decidimos quitarlo, pero me quedé con la interfaz para otros sonidos como el de victoria

3. En la parte de modo solo me ha sido complicada la verdad ya que me ha sido complicado manejar tantas cosas y que funcionasen tantas en los momentos justos.
4. La parte de atacar la había hecho para que me fuesen saliendo las opciones de los jugadores vivos, pero me ha dado muchos problemas y lo cambie a darle el botón y elegir el índice de los enemigos que quedan en la partida que eso se ve bien con el botón de imprimir personajes.
5. El tiempo, es cierto que hemos tenido más de un mes para este proyecto, pero con la cantidad de trabajos, entregas y exámenes que hemos tenido no nos daba demasiado margen de tiempo para trabajar.