

Mazmorra

Jorge Martín Luengo, Ruben Hita
28/10/22
IES QUEVEDO 2ºDAM
V.1

Índice

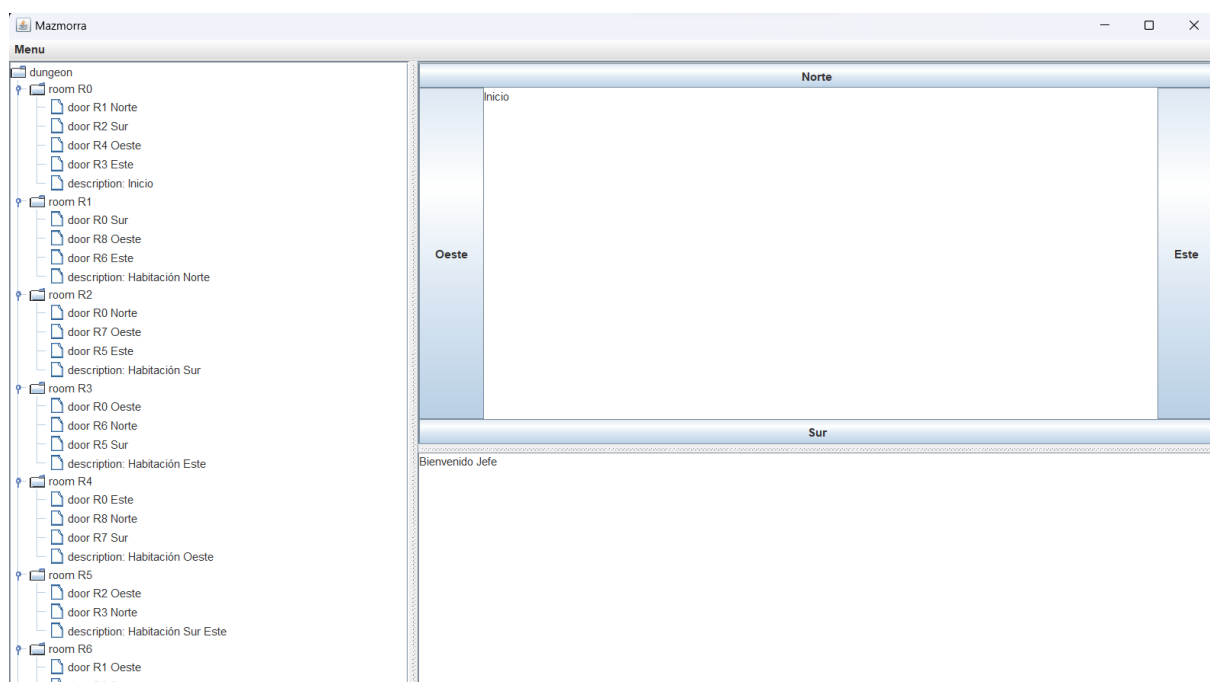
Índice	2
Proceso de Elaboración	3
Decisiones de diseño	4

Proceso de Elaboración

En cuanto al proceso de elaboración de la aplicación de la mazmorra, hemos querido hacer una mazmorra con ocho salas más aparte de la sala inicial. Para empezar, hemos creado un archivo XML en el que se recogen las diferentes habitaciones y sus respectivas descripciones e ID's.

La aplicación se divide en tres partes principales, una parte izquierda en el que se verán los elementos del XML que será previamente cargado seleccionando desde el explorador de archivos; La parte derecha está dividido en dos partes, la parte de arriba es el juego, dividido en botones de norte, sur, este, y oeste, y una caja de comentarios en el centro con la descripción de cada sala; en la parte de abajo hay una caja de texto en el que se describen diferentes eventos que pasan a través del juego.

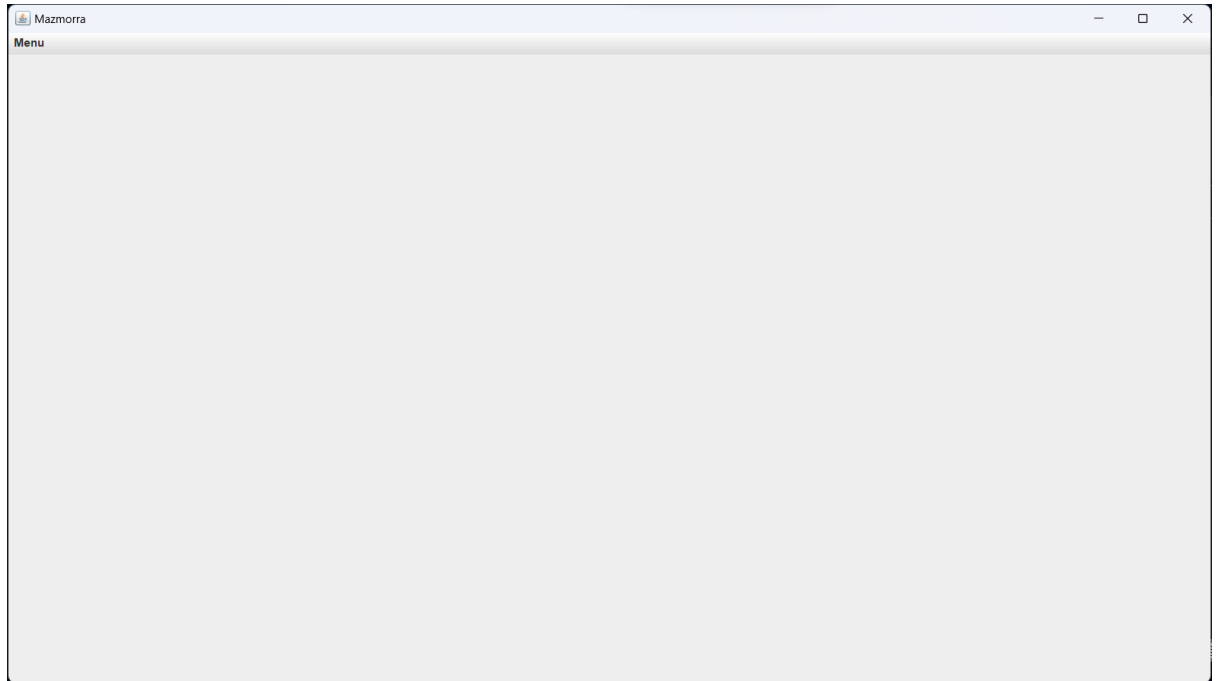
Finalmente, en la parte superior, hay una barra con un menú en la que puedes escoger el XML que quieras y después empezar el juego, si no escoges un XML, el juego no puede empezar.



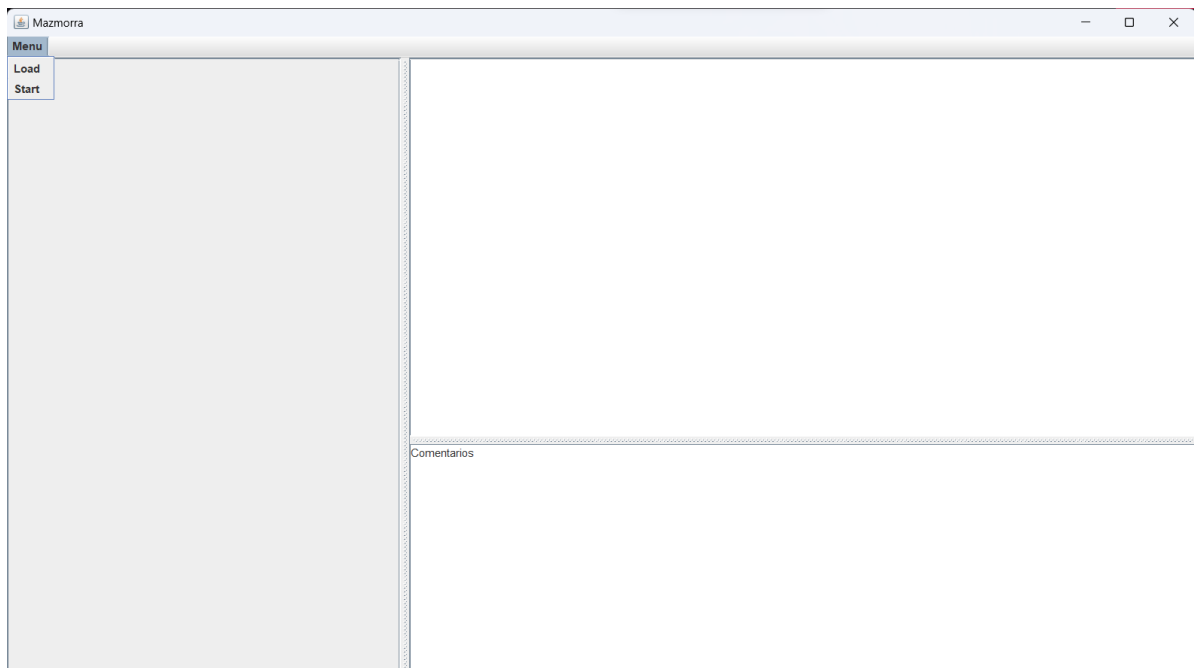
Decisiones de diseño

Hemos tomado las siguientes decisiones para el diseño de la interfaz.

1. Al abrir la aplicación solamente sale la barra con el menú con la que puedes cargar el XML y empezar la mazmorra



2. Al dar click a menú se cargan las 3 pantallas en las que saldría el contenido de la aplicación.



3. Al cargar el XML automáticamente carga todo el contenido en la parte izquierda de la aplicación de la siguiente manera:

The screenshot displays a software interface with two main panels. The left panel, titled 'Mazmorra', shows a raw XML document. The XML structure defines a 'dungeon' containing eight rooms (R0 to R8). Each room has a set of doors with names (Norte, Sur, Oeste, Este) and destination IDs, along with a description. For example, room R0 has doors to R1, R2, R4, and R3, and its description is 'Inicio'. The right panel shows a graphical tree view of this XML data. The root node is 'dungeon', which branches into 'room R0' through 'room R8'. Each room node further branches into its respective doors and a description node. The tree view uses icons to represent folders and files, providing a visual hierarchy of the XML content.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<dungeon>
  <room id="R0">
    <door name="Norte" dest="R1"/>
    <door name="Sur" dest="R2"/>
    <door name="Oeste" dest="R4"/>
    <door name="Este" dest="R3"/>
    <description>Inicio</description>
  </room>
  <room id="R1">
    <door name="Sur" dest="R0"/>
    <door name="Oeste" dest="R8"/>
    <door name="Este" dest="R6"/>
    <description>Habitación Norte</description>
  </room>
  <room id="R2">
    <door name="Norte" dest="R0"/>
    <door name="Oeste" dest="R7"/>
    <door name="Este" dest="R5"/>
    <description>Habitación Sur</description>
  </room>
  <room id="R3">
    <door name="Oeste" dest="R0"/>
    <door name="Norte" dest="R6"/>
    <door name="Sur" dest="R5"/>
    <description>Habitación Este</description>
  </room>
  <room id="R4">
    <door name="Este" dest="R0"/>
    <door name="Norte" dest="R8"/>
    <door name="Sur" dest="R7"/>
    <description>Habitación Oeste</description>
  </room>
  <room id="R5">
    <door name="Oeste" dest="R2"/>
    <door name="Norte" dest="R3"/>
    <description>Habitación Sur Este</description>
  </room>
  <room id="R6">
    <door name="Oeste" dest="R1"/>
    <door name="Sur" dest="R3"/>
    <description>Habitación NorEste</description>
  </room>
  <room id="R7">
    <door name="Este" dest="R2"/>
    <door name="Norte" dest="R4"/>
    <description>Habitación SurOeste</description>
  </room>
  <room id="R8">
    <door name="Este" dest="R1"/>
    <door name="Sur" dest="R4"/>
    <description>Habitación NorOeste</description>
  </room>
</dungeon>
```

Utilizando el componente *XMLTree* hemos hecho qué el XML se pueda ver en la interfaz gráfica

4. Si le damos al botón Start empieza la mazmorra en la parte de arriba a la derecha (1) sale la sala actual en la qué estás y las direcciones a las qué puedes ir. En la parte de abajo a la derecha aparecerá cada comentario de cada sala (2).

