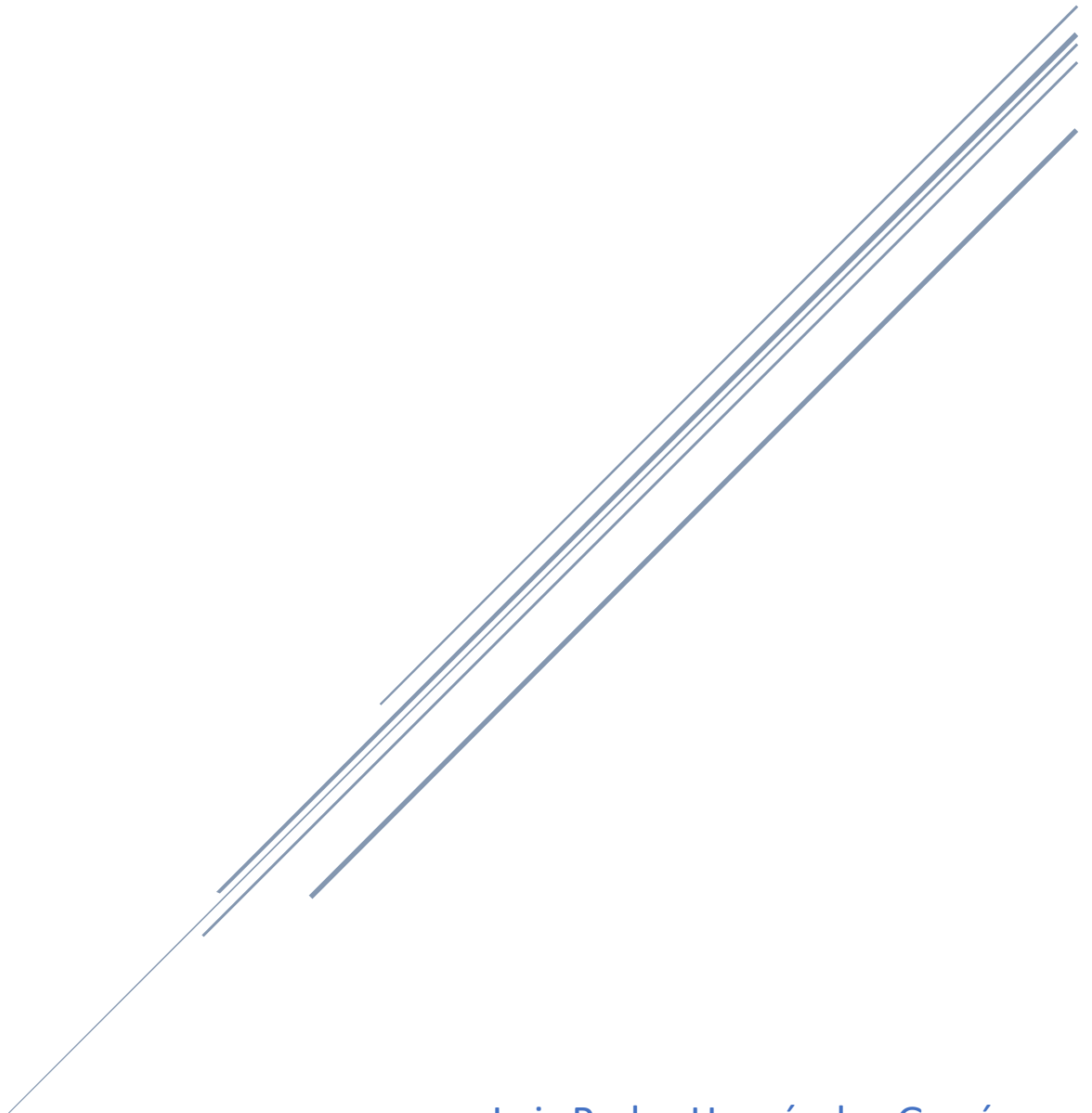


JUEGO POKEMON DE CONSOLA

Manual Tecnico



Luis Pedro Hernández García
201902214

Introducción

La practica consiste en el desarrollo de un juego de pokemon en consola por medio de archivos csv para realizar ciertas actividades, por ejemplo atrpar pokemon, alimentar,etc.

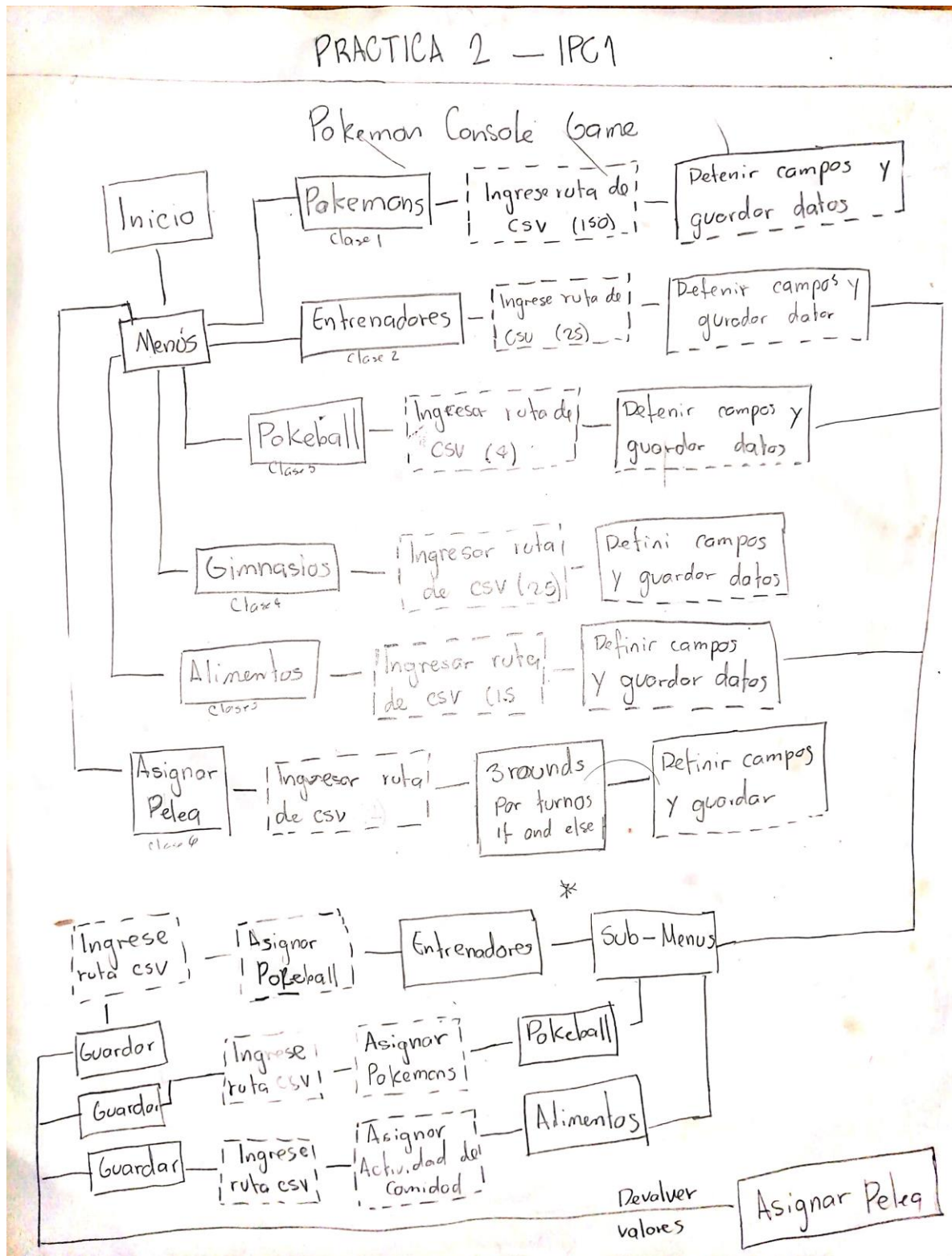
Especificaciones del sistema

- Sistema operativo Windows 7 o superior
- 8GB de memoria Ram
- Conocimiento de CMD

Especificaciones del usuario

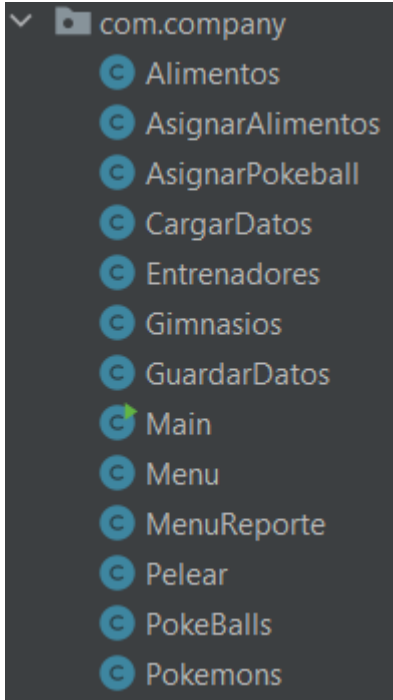
- Archivos csv
- Un navegador de preferencia Google Chrome

Diagrama de flujo



Código

El desarrollo del juego se llevo acabo en IntelliJ IDEA que utiliza el lenguaje de programación de Java. Primeramente se creo el paquetes de datos y luego se fueron creando las clases que fueran necesarias para la codificación del juego.



Cada clase fue declarada con tipos de objetos y su nombre de forma privada para obtener un constructor y get and set de cada uno para mas privacidad de las variables, juntamente se importo la Libreria de serialización para serializar cada clase.

```
public class Pokemons implements Serializable {
    private int IdPokemon;
    private String Tipo;
    private String Nombre;
    private double Vida;
    private double PuntosdeAtaque;
    private boolean Capturado;
    private boolean Estado;

    public Pokemons(int idPokemon, String tipo, String nombre, double vida, double puntosdeAtaque, boolean capturado, boolean estado) {
        IdPokemon = idPokemon;
        Tipo = tipo;
        Nombre = nombre;
        Vida = vida;
        PuntosdeAtaque = puntosdeAtaque;
        Capturado = capturado;
        Estado = estado;
    }

    public int getIdPokemon() {
        return IdPokemon;
    }

    public void setIdPokemon(int idPokemon) {
        IdPokemon = idPokemon;
    }

    public String getTipo() {
        return Tipo;
    }
}
```

Se trabajó en el menú con sus respectivas lecturas de archivos por medio de la librería File y también se aguardaron los datos para una próxima carga.

```
public void menuGeneral() {
    Scanner sn = new Scanner(System.in);
    boolean salir = false;
    int opcion;
    while (!salir) {
        System.out.println("      Pokemon Game Ruler  🎮(●●)🎮      ");
        System.out.println("1  Ingrese Pokemons");
        System.out.println("2  Ingrese Entrenadores");
        System.out.println("3  Ingrese PokeBalls");
        System.out.println("4  Ingrese Gimnasios");
        System.out.println("5  Ingrese Alimentos");
        System.out.println("6  Asignar Pokeball");
        System.out.println("7  Asignar Alimentos");
        System.out.println("8  Generar Pelea");
        System.out.println("9  Guardar Datos");
        System.out.println("10 Cargar Datos");
        System.out.println("11 Generar Reporte");
        System.out.println("12 Salir");
        System.out.println("Escribe una de las opciones");
        opcion = sn.nextInt();
        switch (opcion) {
            case 1:
                archivos_pokemon();
                //declarar accion
                break;
            case 2:
                archivos_entrenadores();
                //declarar accion
                break;
        }
    }
}
```

```
public void archivos_pokemon() {
    System.out.println("Ingrese la ruta del archivo");
    Scanner lector = new Scanner(System.in);
    File archivo = new File(lector.nextLine());
    try {
        lector = new Scanner(archivo);
        lector.nextLine();
        int contadorPokemons = 0;
        while (lector.hasNextLine()) {
            String[] datos = lector.nextLine().split(" ");
            pokemons[contadorPokemons] = new Pokemons(Integer.parseInt(datos[0]), datos[1], datos[2]);
            System.out.println(pokemons[contadorPokemons].getNombre() + " Pokemon creado");
            contadorPokemons++;
        }
        lector.close();
    } catch (FileNotFoundException e) {
        System.out.println("La ruta no ha sido encontrada");
        e.printStackTrace();
    }
}
```

Por ultimo se codifico un menú para los reportes junto la impresión de los datos.

```
public void menuR() {
    Scanner sn = new Scanner(System.in);
    boolean salir = false;
    int opcion;
    while (!salir) {
        System.out.println("    Reportes-HTML    ");
        System.out.println("1 Reporte de entrenadores");
        System.out.println("2 Reporte de Pokémons salvajes:");
        System.out.println("3 Reporte de comidas");
        System.out.println("4 Reporte de Peleas");
        System.out.println("5 Top 5 de Pokémons con mayor ataque");
        System.out.println("6 Top 5 de alimentos con mayor salud");
        System.out.println("7 Regresar al menu principal");
        System.out.println("Escribe una de las opciones");
        opcion = sn.nextInt();
        switch (opcion) {
            case 1:
                reporte_entrenadores();
                //declarar accion
                break;
        }
    }
}
```

```
private void reporte_entrenadores() {
    try {
        FileWriter report = new FileWriter( fileName: "Entrenadores.html");
        report.write( str: "<!DOCTYPE html>\n" +
            "<html lang=\"en\">\n" +
            "<head>\n" +
            "    <meta charset=\"UTF-8\">\n" +
            "    <meta http-equiv=\"X-UA-Compatible\" content=\"IE=edge\">\n" +
            "    <meta name=\"viewport\" content=\"width=device-width, initial-scale=1.0\">\n" +
            "    <title>Document</title>\n" +
            "</head>\n" +
            "<body>");
        report.write((Integer) Entrenadores);
        report.write( str: "</body>\n" +
            "</html>");
        report.close();
    } catch (Exception e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
```