Aventura Conversacional

Raúl Nuño Valdés

28 de enero de 2021

¿Por qué aventura conversacional?

Figura: Stories Untold - 2017

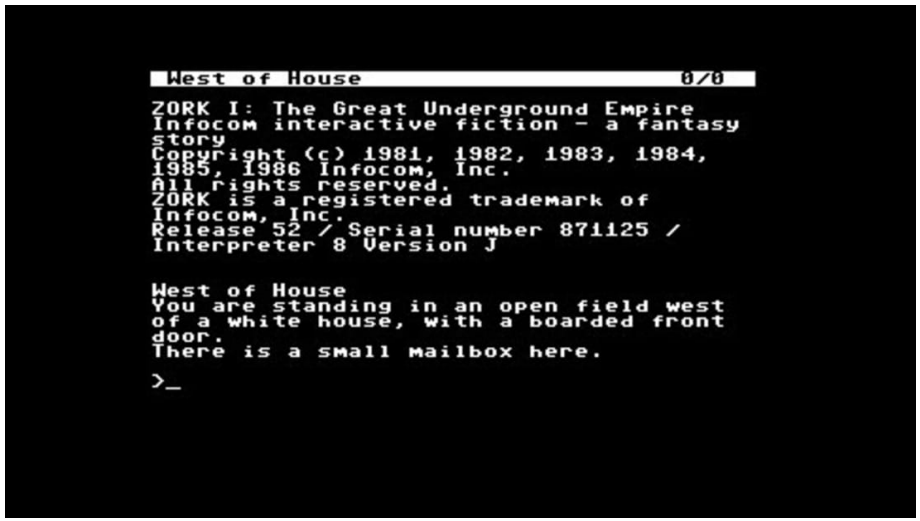


Figura: Zork - 1980

Planteaminto (muy básico)

Un juego basado en texto donde se manejará un jugador el cual podrá ejecutar distintas aciones con el fin de ganar el juego al acabar con el enemigo

Por otro lado, el enemigo te atacará y podrás perder el juego si dejas que tu vida llegue a cero

Cuartos

Objetos que tienen una descripcion, muebles y pueden tener de 0 a 2 entes en ellos

Estos objetos tienen de 1 a 4 conexiones con otros cuartos, las cuales sirven para obtener un cuarto que esté asociado con esa dirección, sin embargo también tienen conexiones falsas que no llevan a ningún cuarto

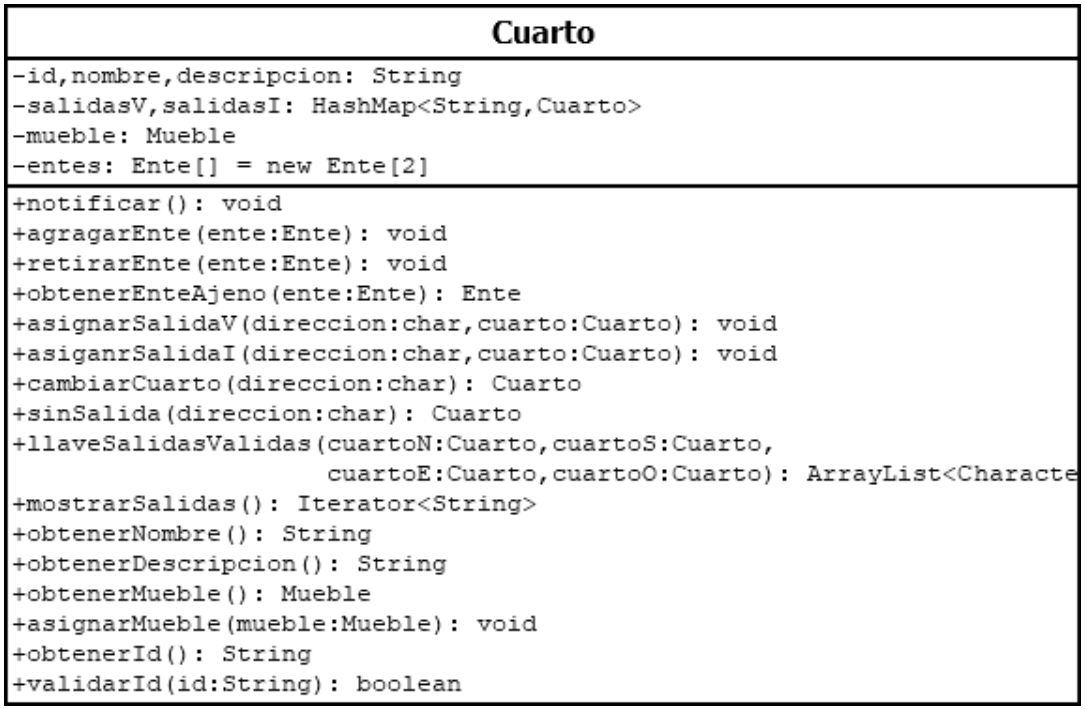


Figura: Cuarto

Muebles

Son objetos encontrables en los distintos cuartos y estos contienen items (más adelante)

Estos inician cerrados pero podrán ser abiertos; algunos tendrán que ser abiertos con un objeto llave, mientras que otros no

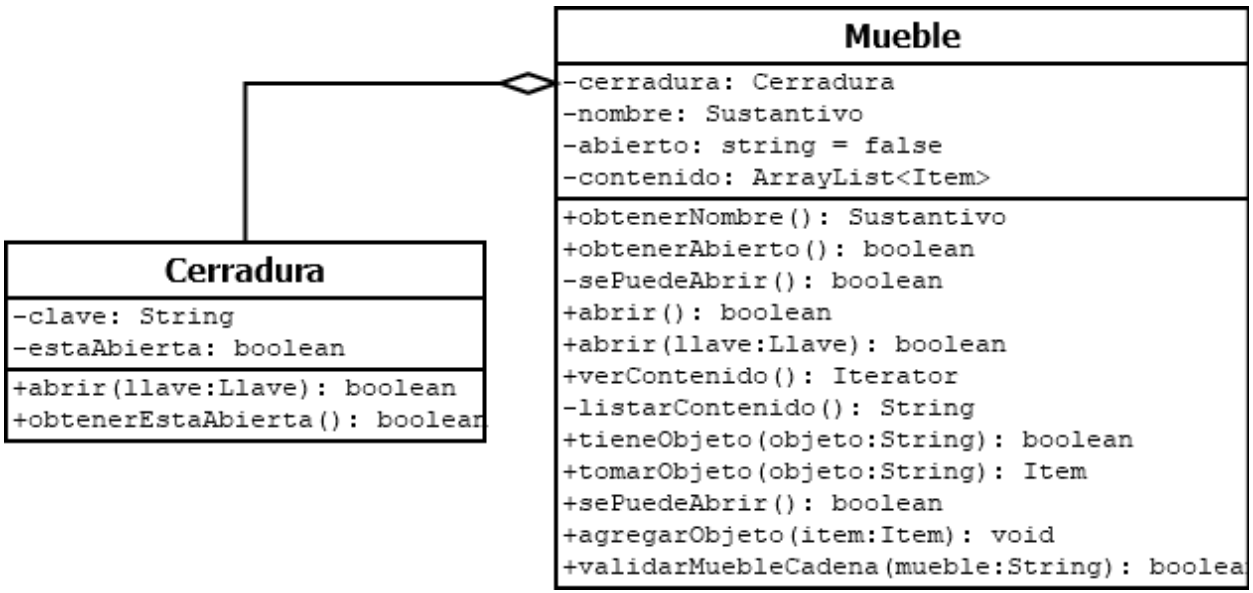


Figura: Mueble

Items (Objetos)

Son objetos que están dentro de los muebles que sirven para distintas cosas.

Estos son guardables en un inventario del jugador (más adelante).

Tenemos los siguientes:

- Herramienta
- Consumible
- Llave
- Notas

Diagrama de los items

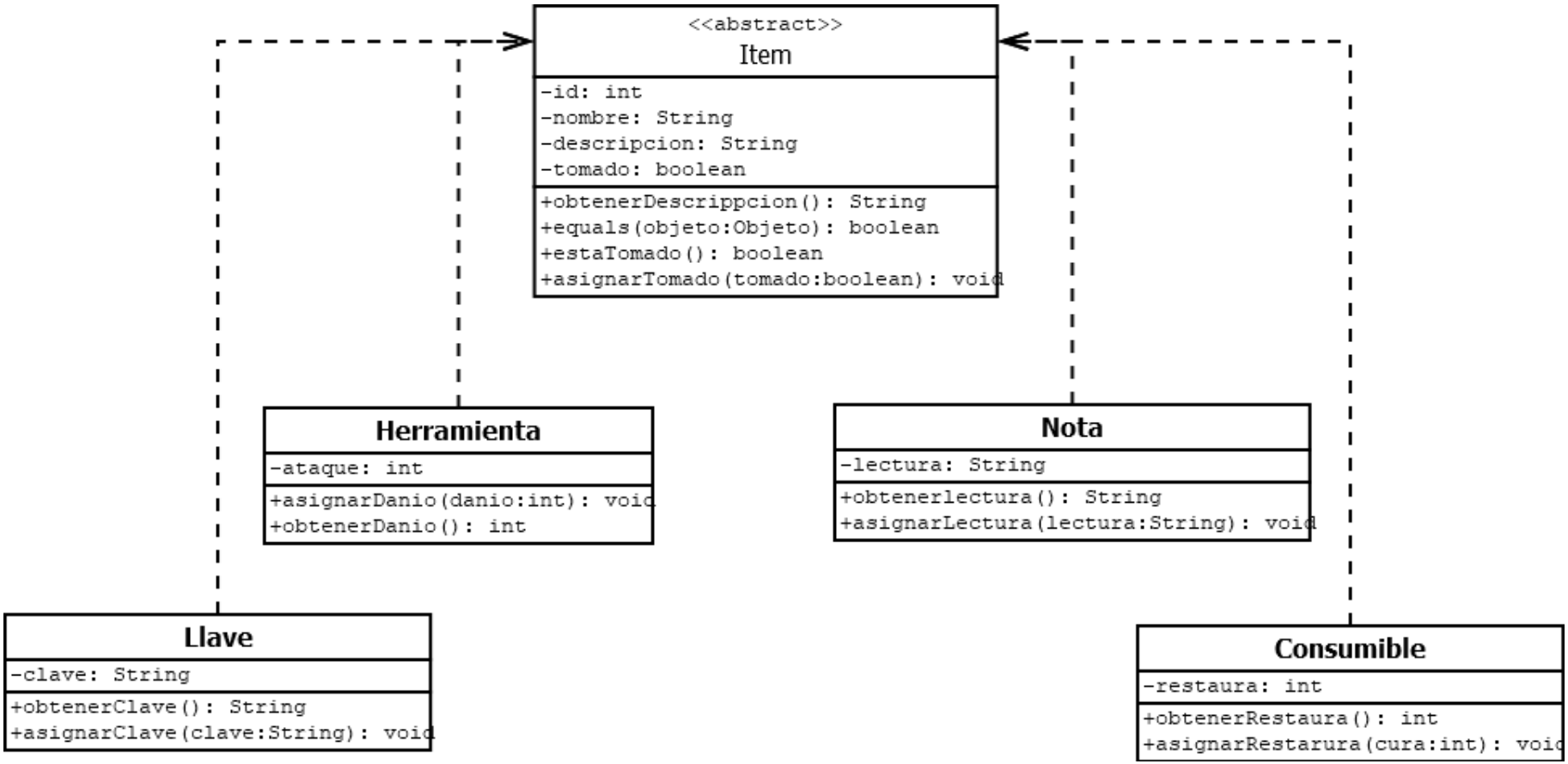


Figura: Items

Enemigo

Un objeto que entiende de ente, el cual podrá moverse a un cuarto distinto, revivir si ha sido derribado por el jugador o atacar al jugador bajo ciertas condiciones.

Este actuará cada que se le indique, en este caso lo hace cada 30 segundos.

- Moverse: Si no esté el jugador en el mismo cuarto
- Revivirse: Si el jugador redujo su vida a 0 pero sin ganar el juego
- Atacar:
  - Si el jugador está en el mismo cuarto que él al término de los 30 segundos
  - Si el jugador entra al cuarto en donde esta él y no sale por donde entró
  - Si entra a un cuarto donde esta el jugador y este trata de salir por donde él entró

Jugador

Un objeto que extiende de ente y será controlable por quien use el programa

Cuenta con un inventario y una herramienta que puede equiparse

Tiene distintas acciones que ejecutará según la palabra clave indicada

Diagrama de los entes

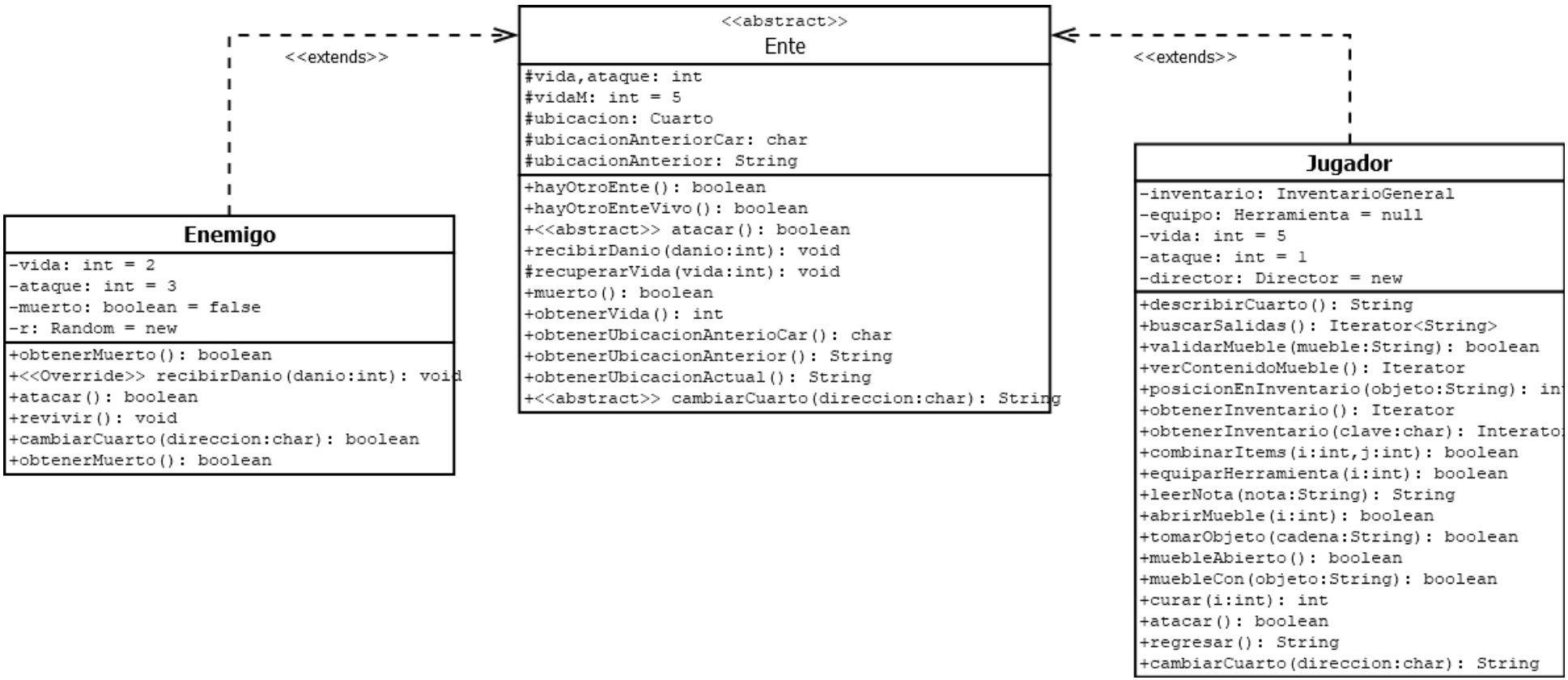


Figura: Entes

Inventarios

Hay un inventario general, un objeto que usa arrayList para guardar inventarios básicos que contienen un solo tipo de objetos (inventario de llaves, de notas...)

En el IG se limita la cantidad de objetos de cierto tipo que se pueden tomar (llaves: 10, notas: 10, herramientas: 2, consumibles: 6)

Los dos tipos de inventario implementan iterator para poder recorrer la estructura como una sola (IG) o una específica (IB)

Diagrama inventario general e inventario

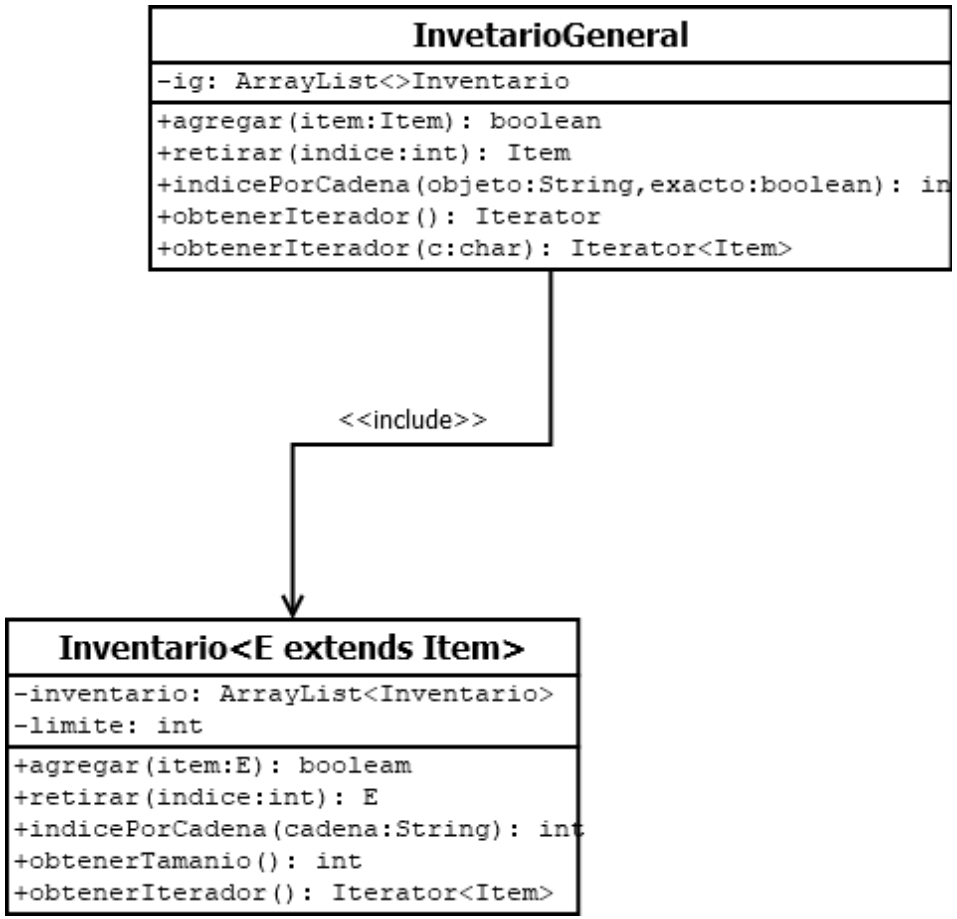


Figura: Inventarios

Constructores de objetos

Se tiene implementado el patrón builder con el fin de poder combinar distintos objetos que tenga el jugador

Los objetos serán llaves y consumibles, cada uno de estos cuneta con su propio constructor y el director lo tendrá el jugador

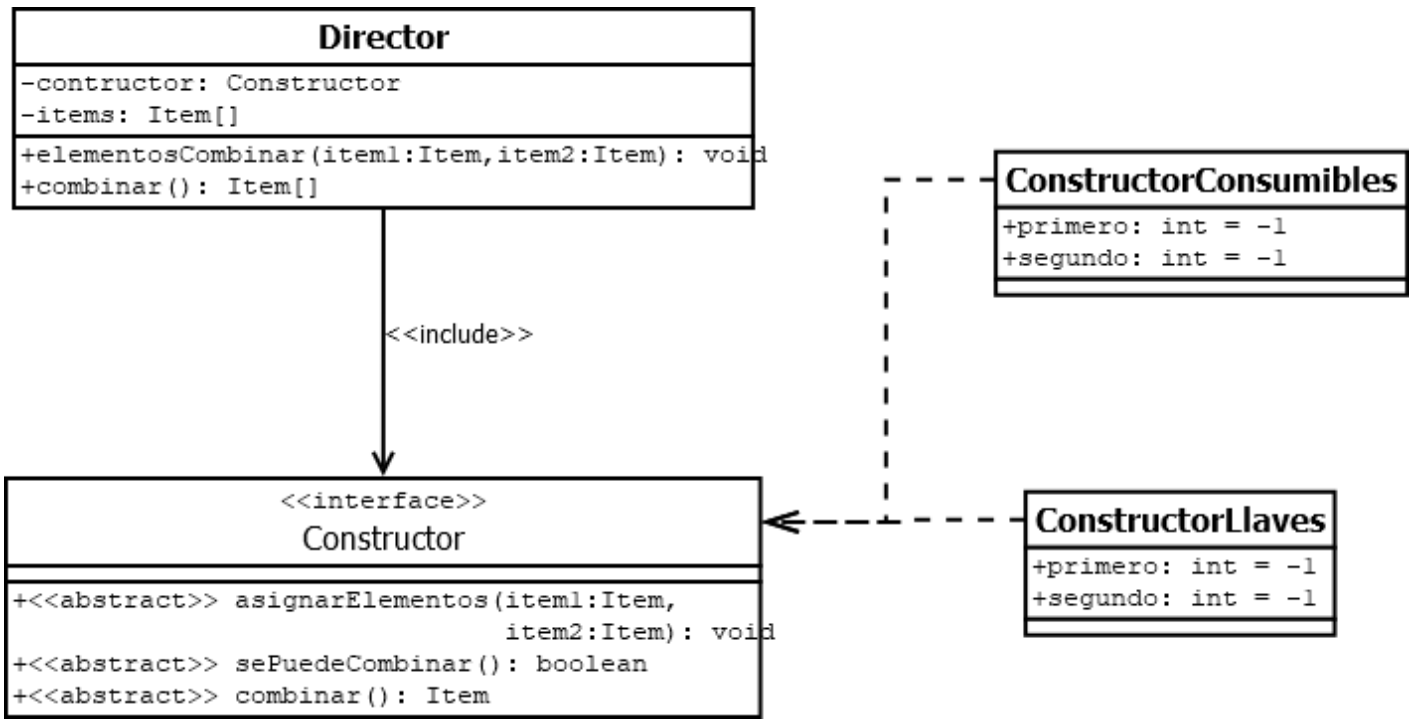


Figura: Constructores y director

Palabras clave

- ayuda
- inventario
- vida
- ir/regresar
- comer
- leer
- observar
- observar
- equipar
- pelear
- agarrar
- abrir
- buscar
- combinar

Todas estas implementan el patrón template ya que son acciones pero hacen distintas cosas

Diagrama de las acciones

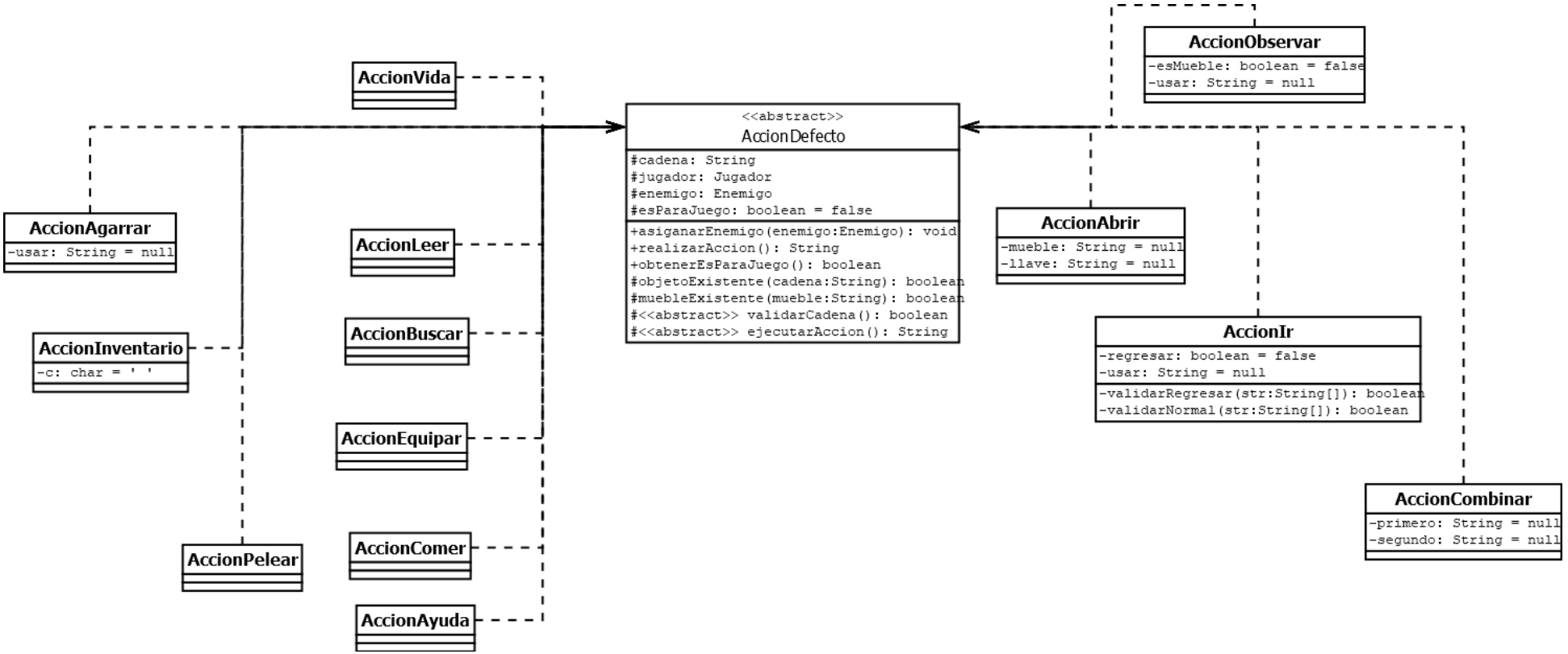


Figura: Acciones

Ventanas

Son las clases que tienen lo que se va a ver

- Ventana: Abstracta
- Ventana principal: Donde está el menú inicial
- Ventana juego: Donde se puede usar el juego
- Ventana pausa: Donde se puede decidir si volver a la ventana principal o a la del juego. También detiene el tiempo del enemigo

Vista

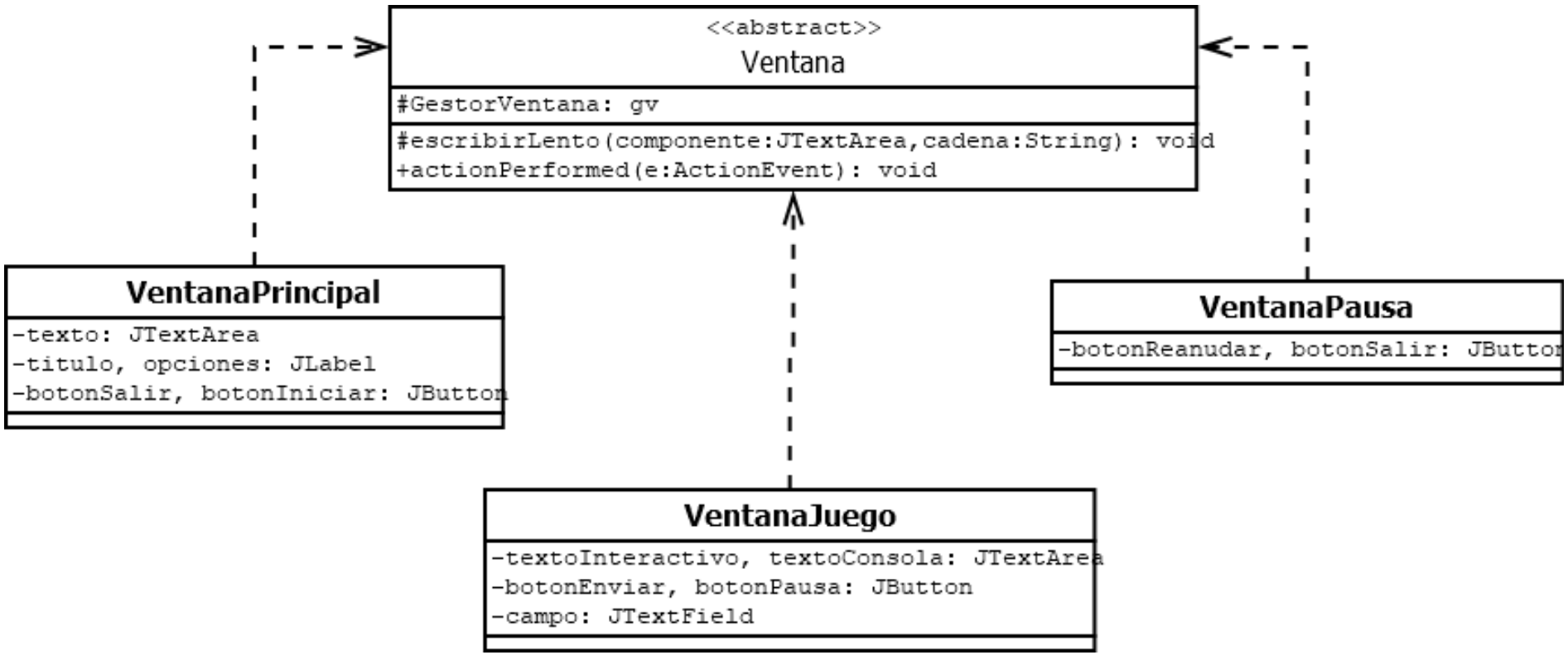


Figura: Ventanas

Juego

Hay algunas clases como juego, lógica, lógica enemigo y cronómetro que llaman a los métodos necesarios para realizar distintas cosas, como procesar las cadenas, mover al enemigo, etc

En particular, para procesar las cadenas se usa la clase lógica.

Modelo

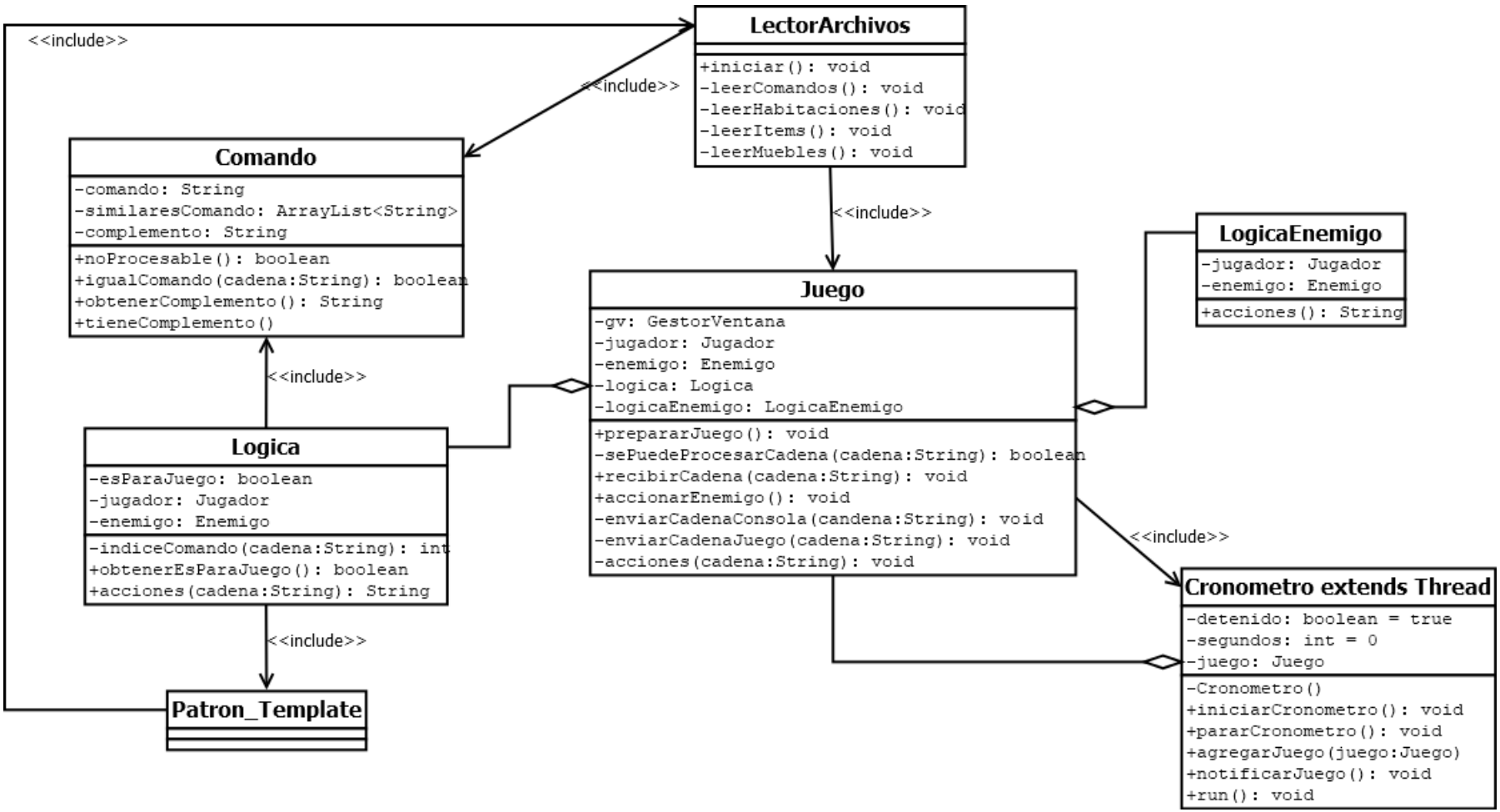


Figura: Algunas clases del modelo

Controlador

Una única clase encargada de hacer de puente entre la vista y el modelo

En ella se envían las cadenas a procesar de la ventana juego a juego, los resultados de lógica y lógica enemigo a ventana juego y se escoge la ventana a mostrar

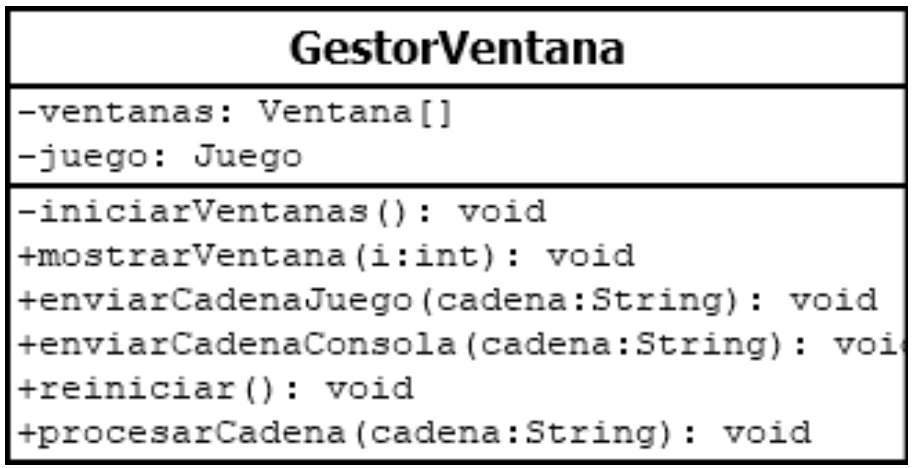
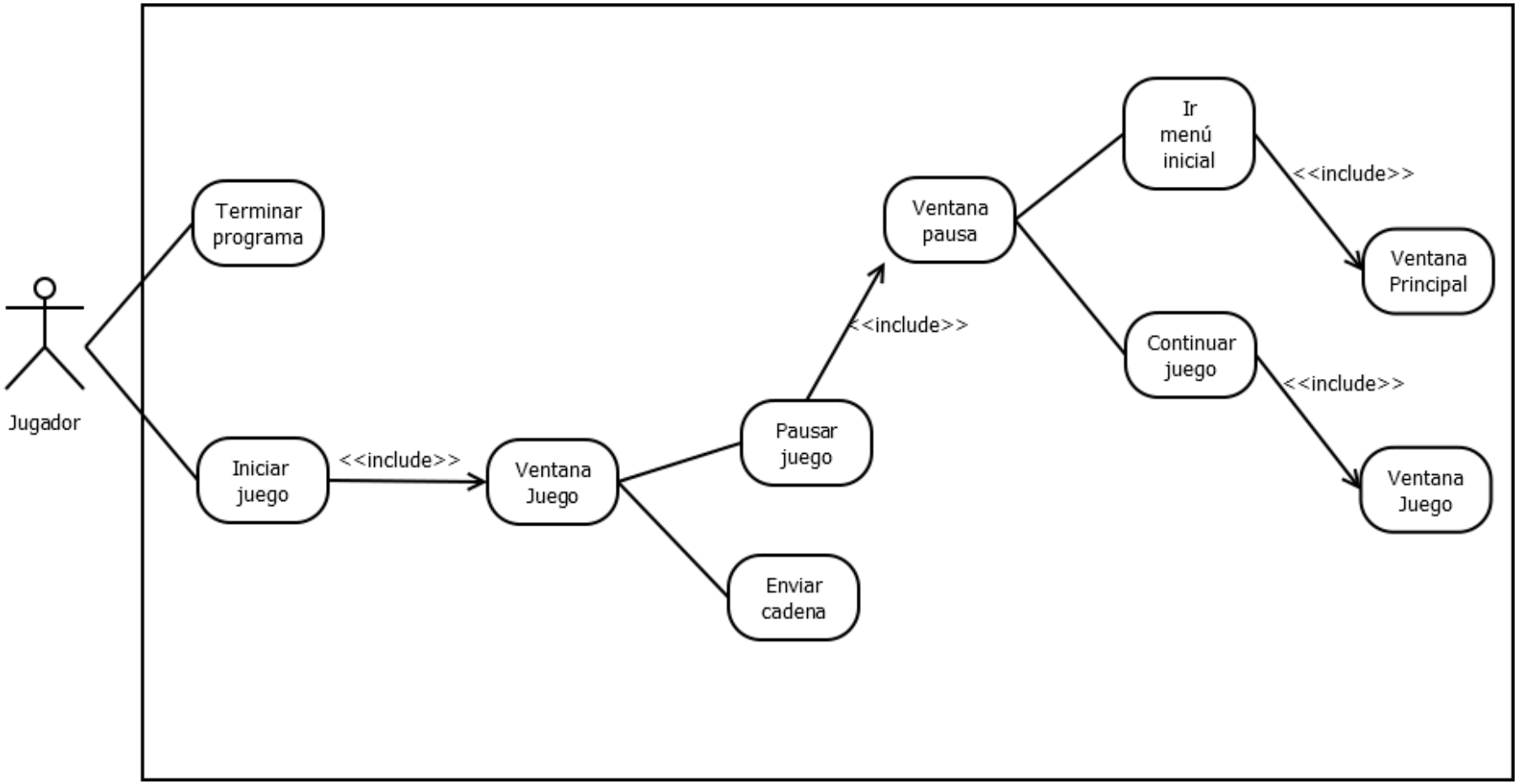


Figura: Controlador

Casos de Uso


Jugador
Terminar programa
Iniciar juego
<<include>>
Ventana Juego
Pausar juego
Enviar cadena
<<include>>
Ventana pausa
Ir menú inicial
<<include>>
Ventana Principal
Continuar juego
<<include>>
Ventana Juego