

ASISTENTE LEAGUE OF LEGENDS

2º DAM SGE

Desafío 1. Segundo trimestre

Curso: 2023/2024

Índice

Introducción	3
¿Qué es el league of legends?	3
Género del juego	3
Objetivo del juego	3
Campeones.....	3
Mapa	3
Experiencia y oro	4
Hechizos de invocador.....	4
Objetivos globales	4
Objetivo del desafío	4
Objetivos	5
Reconocimiento de hechizos de invocador	5
Dragones y Barón	5
Información sobre usuarios.....	6
Evaluación	6
Entrega	6

Introducción

¿Qué es el league of legends?

League of Legends (LoL) es un popular videojuego multijugador en línea de tipo MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Desarrollado y publicado por Riot Games, LoL ha ganado una gran base de jugadores desde su lanzamiento en 2009. Aquí tienes un resumen de los aspectos clave de League of Legends.

Género del juego

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena): Es un género de juegos en línea donde dos equipos de jugadores compiten entre sí en un mapa simétrico, cada uno controlando un campeón con habilidades únicas.

Objetivo del juego

El objetivo principal es destruir el nexo enemigo, una estructura ubicada en la base enemiga. Para llegar a este objetivo, los jugadores deben derrotar torres, enemigos controlados por la inteligencia artificial y, por supuesto, a los campeones enemigos.

Campeones

Los jugadores seleccionan un campeón al comienzo de la partida, cada uno con habilidades únicas. Existen diversos roles, como tanques, asesinos, magos y tiradores, cada uno con un estilo de juego específico.

Mapa

Summoner's Rift es el mapa principal de League of Legends. Está dividido en tres carriles (superior, medio e inferior) y una jungla que conecta los carriles. Cada carril tiene torres defensoras y se generan oleadas de súbditos que avanzan hacia la base enemiga.

Experiencia y oro

Los jugadores ganan experiencia y oro derrotando enemigos y participando en objetivos. El oro se utiliza para comprar ítems que potencian las habilidades del campeón.

Hechizos de invocador

Los campeones pueden llevar dos hechizos de invocador, como destello (flash) o teleportación, que proporcionan habilidades adicionales durante la partida.

Objetivos globales

Durante la partida, aparecen eventos como la aparición de dragones y barones, que otorgan beneficios al equipo que los derrota. Estos eventos pueden ser clave para cambiar el rumbo de la partida.

Objetivo del desafío

Desarrolla un asistente personalizado para mejorar la experiencia durante una partida de League of Legends. El objetivo principal es crear un sistema de reconocimiento de eventos importantes, como el uso de hechizos de invocador por parte de los enemigos, la aparición de dragones, y la gestión de su tiempo de reutilización.

Objetivos

Reconocimiento de hechizos de invocador

Notificar a tu asistente que un enemigo ha usado un hechizo de invocador, lo que implicará que se lanzará una cuenta atrás para notificar al usuario que el enemigo ha recuperado el hechizo.

A continuación, se listan los hechizos de invocador que deben estar disponibles para el asistente:

- Curar: 240 segundos
- Fantasmal: 210 segundos
- Barrera: 180 segundos
- Extenuar: 210 segundos
- Destello: 300 segundos

Debido a que nos enfrentamos a 5 enemigos, cada uno dispone de dos hechizos de invocador, por lo que cuando se de la instrucción debemos indicarle quien es el que ha utilizado el hechizo. A continuación, se muestra un ejemplo.

“Nombre del asistente”, el top ha usado flash.

Se debe iniciar una cuenta atrás y a los 5 min debe indicarte el asistente: “El top ha recuperado el flash”.

Dragones y Barón

El primer dragón de la partida aparece a los 5 minutos de la partida por lo que debe avisarte al 4:30 de la partida de que quedan 30 segundos de que aparezca el primer dragón.

Cuando se mate a un dragón se debe notificar al asistente para que a los 5 minutos te avise de que ha salido un nuevo dragón.

El Barón aparece en el min 20 de partida por lo que al 19:30 se partida se debe notificar que aparece el Barón.

Cuando se mate al Barón se debe notificar para que a los 6 min se indique que ha aparecido un nuevo Barón.

Información sobre usuarios

Como ya sabemos es un juego en línea, es decir que competimos contra otros jugadores por lo que nuestro asistente nos debe dar información sobre esos usuarios si lo deseamos. Todos los jugadores están identificados por su id. Por lo que se decimos que nos de información sobre el jugador: Send0o#Top debe consultarlo en la página www.op.gg

En este caso la url formada sería:
<https://www.op.gg/summoners/euw/Send0o-TOP>

Evaluación

Realización de todos los objetivos será puntuado entre 0-8 puntos.

Añadir funcionalidad extra sobre más aspectos del juego 2 puntos.

La práctica se evaluará tanto por la funcionalidad implementada como por la calidad del código.

Se valorará positivamente el uso de buenas prácticas de programación, modularidad y eficiencia en el manejo de eventos en tiempo real.

Entrega

El plazo para entregar nuestro asistente de League of Legends:

5 de Febrero de 2024 a las 23:59.

Se debe entregar el proyecto Python en un zip con el siguiente nombre:
"NombreAlumnoApellidoAlumnoAsistente".zip

Se debe entregar un pequeño manual de usuario de como funciona nuestro asistente para un usuario si fuera a utilizarlo en sus partidas.