

Hearthstone en C#

Entrega 3:

Manual del usuario e
Implementación del programa



Integrantes:

Paz Torres P

Cristobal Uslar

Benjamin Bravo

Profesor: Ignacio Parada

Ayudante: Diego Beckdorf

Fecha: 19/06/2017

2.1 Manual del usuario:

Al ejecutarse el programa lo primero que se vera en la interfaz grafica es una Ventana en la cual se pide que se ingresen los nombres del jugador 1 y el jugador 2 respectivamente, posteriormente se hara click en el boton "continuar" y aparecera inmediatamente el menu principal en donde se tienen 2 opciones, jugar e instrucciones.

Si continua con el juego escogera Heroe jugador 1 y 2 respectivamente, en la misma ventana se podra ver la biografia de cada heroe y su habilidad. Terminando lo anterior comienza el juego, y se reparten las cartas a cada jugador (3 para el primero y 4 para el seundo), para invocar cartas se debera clickear la carta deseada y posteriormente hacer click en la posicion del tablero que se desea invocar. Para atacar basta solamente con seleccionar la carta con la cual se desea atacar y posteriormente clickear la carta del jugador 2 que desea atacar.

2.2 Clases, Métodos y Atributos.

1. Clase pública Héroe:

a) Atributos:

- Nombre: Nombre del Héroe escogido(public string)
- Puntos de vida: corresponde a la cantidad de vida que tiene cada jugador que está atribuida al héroe(30 pdv)(public int)
- Poder de héroe: activa el poder de héroe del jugador depende de si es Hunter o Warrior.(public string)
- Armadura: es la armadura que protegerá al héroe de dos puntos de ataque.(public int)

b) Métodos:

- Habilidad de héroe (public virtual void)

2. Clase pública Warrior:

Esta clase tiene una relación de herencia con la clase Héroe.

a) Atributos: como es una clase hija, recibe los mismos atributos que su clase padre.

b) Métodos:

- Habilidad de héroe (public override void) : como su habilidad de héroe es activar una armadura este método le permite activarla.

3. Clase pública Hunter:

Esta clase tiene una relación de herencia con la clase Héroe.

a) Atributos: como es una clase hija, recibe los mismos atributos que su clase padre.

b) Métodos:

- Habilidad de héroe (public override void) : Activa su habilidad de héroe que es atacar al héroe enemigo con 2 puntos de ataque.

4. Clase pública Tablero:

Esta clase tiene una relación de composición con Jugador y Mazo.

a) Atributos:

- Jugador(clase pública)
- Mazo(Lista pública)

b) Métodos:

- Activar Minion: este método permite invocar a un minion desde la mano del jugador. solo podrá si no hay más de ocho minions invocados. (public void)
- Describir: Este método describe las cartas que hay en el tablero. (public virtual void)

5. Clase pública Carta:

a) Atributos:

- Nombre : Nombre de la carta(string public)
- Costo : Cantidad de cristales de maná utilizar esta carta (public int)

b) Métodos:

- Entregar Costo: Permite saber el costo de la carta
- Entregar Nombre: Método que entrega el nombre de la carta

6. Clase pública Minions:

Esta clase tiene una relación de herencia con la clase Carta.

a)Atributos:

como es una clase hija, recibe los mismos atributos que su clase padre, pero además tiene sus propios atributos

- Naturaleza: define la especie de la carta, ya sea como Beast, Machine, Dragon, etc (private string).
- Ataque: ataque base de la carta (public int).
- Vida: vida base de la carta (public int).
- Disponibilidad : entrega la disponibilidad del minion(sí puede atacar o no)(int public)

b)Métodos:

- Entregar Vida: entrega la vida que tiene el minion(public void)
- Entregar Ataque: entrega el ataque del minion(public void)
- Entregar Disponibilidad: entrega la disponibilidad del minion (public void)

7. Clase pública Spells:

Esta clase tiene una relación de herencia con la clase Carta.

a)Atributos:

como es una clase hija, recibe los mismos atributos que su clase padre, pero además tiene sus propios atributos. La clase Spells que se implementó es del tipo específico.

8. Clase pública Mazo.

a)Atributos:

- Lista del mazo (public list)

b) Métodos:

- Agregar carta (public void) : este método agrega una carta al mazo
- ShuffledList (public void) : Este método permite revolver las cartas de la lista mazo.
- Entregar carta (public Minions) : Este método permite entregar la carta revuelta del mazo
- Borrar (public void): Borra la carta que ya fue sacada del mazo.

9. Clase pública Jugador:

a)Atributos:

- Nombre: nombre del usuario (private string).
- Rango: indica el rango de Ranked del jugador (public método).
- Jugar: llama al método jugar (public).
- Terminar Turno: Luego que el usuario jugó el turno se acaba y le toca al oponente. (método público).
- invocar minion: método que agrega un minion a la lista de banca que representa las cartas monstruo jugadas del jugador (public).
- Cristal: cantidad de cristal que tiene un jugador (public int)
- Lista de cartas del mazo: Será su mano(public list)

b) Métodos:

- Sacar carta: public void permite sacar una carta del mazo
- Dar Nombre: public void dar el nombre del jugador
- Invocar Minion : Invoca a un minion

10.Clase pública Jugar:

a)Atributos:

- Lista del mazo (public list)
- Lista de la mano (public list)
- Lista del tablero (public list)

b) Métodos:

- Turno : public void. En este método ocurre todo lo que es jugar, ya sea quien partirá, repartir las cartas, quién gana y terminar turno. También este método los minions pueden atacar, el héroe puede usar su habilidad. Además de rendirse.

2.3 Supuestos

- Habilidades de cartas que indiquen sacar cartas adicionales serán sacadas del mismo mazo del jugador.
- Cartas que tengan la habilidad de revivir monstruos no serán implementadas en la primera versión.
- Habilidades que invoquen cartas fuera del mazo o de la mano del jugador no estarán implementadas en las versiones preliminares (esto no va a las habilidades de los héroes).
- Solo existen dos tipos de héroes
- No existen las cartas Spells (salvo por el mana cristal) y Weapons
- El juego no tiene tiempo que lo controle
- No se implementaron todas las cartas Minions solo 10.
- No se implementó un sistema que aumente el rango del jugador.

2.4 Diferencias de entrega 2 con entrega 1.

A diferencia con la entrega anterior, los elementos eliminados en esta entrega fueron:

1. Tiempo de turno.
2. Spells y Weapon.
3. Atributos de los minions como condición, adicional y rareza.
4. Tipos de minions.
5. Tipos de héroes.
6. Activar Spells/Arma.
7. Oponente del mismo rango.
8. Agregar Estrellas si el Jugador gana.

Ahora las que se agregaron fueron:

1. Tablero.
2. Métodos de entregar carta al jugador.
3. Entregarle el atributo de vida al Héroe.
4. Método de disponibilidad del Minion.

Diferencias de entrega 3 con entrega 2:

- 1) La entrega 3 posee todos los heroes
- 2) Tiene una bella interfaz grafica
- 3) Cada heroe tiene una bibliografia muy creativa y llena de passion que interiorisa al jugador con su heroe y generan un vincula especial.
- 4) Jugador 2 no puede atacar por temas de tiempo (el codigo es practicamente igual al del jugador 1, pero por tiempo no se logro hacer los cambios.)
- 5) Funciones del mana no 100% implementadas.
- 6)No se puede atacar con el heroe, ni atacar a los heroes.

Cartas

| | |
|-----------|------|
| Swim Lane | name |
| Swim Lane | cost |

Mazo

| | |
|-----------|-------------|
| Swim Lane | revo ver |
| Swim Lane | sacar carta |
| Swim Lane | crear mazo |

Heroe

| | |
|-----------|---------------|
| Swim Lane | Poder de case |
| Swim Lane | Vida |

Tipos de Heroes

Warrior
Hunter

Jugador

| | |
|-----------|----------------|
| Swim Lane | jugar |
| Swim Lane | name |
| Swim Lane | rango |
| Swim Lane | invocar minion |
| Swim Lane | terminar turno |
| Swim Lane | Rendirse |
| Swim Lane | Crista |

Minions

| | |
|-----------|------------|
| Swim Lane | rareza |
| Swim Lane | naturaleza |
| Swim Lane | ataque |
| Swim Lane | vida |
| Swim Lane | Atacar |

Spe s

| | |
|-----------|------------|
| Swim Lane | Especifico |
|-----------|------------|

Activar armadura

Atacar a Heroe de
oponente

JUGAR

| | |
|-----------|-----------------|
| Swim Lane | quien parte |
| Swim Lane | repartir cartas |
| Swim Lane | turnos |
| Swim Lane | Quien gana |
| Swim Lane | Terminar turno |

HEROE

| | |
|-----------|----------------|
| Swim Lane | Poder de c ase |
|-----------|----------------|

→ agregar mana crista s

JUGADOR

| | |
|-----------|----------------|
| Swim Lane | Nombre |
| Swim Lane | Rango |
| Swim Lane | Jugar |
| Swim Lane | nvocar minion |
| Swim Lane | Terminar turno |
| Swim Lane | Rendirse |
| Swim Lane | Crista es |

TABLERO

MAZO

| | |
|-----------|-----------|
| Swim Lane | Jugadores |
| Swim Lane | Mazo |

Tab ero tiene una re acion de composición con Mazo y Jugador, por temas de espacio no se pueden agrupar todos