

Sistemas Inteligentes II

Victor Herrera Delgado

Ismael Aarab Umpiérrez

Descripción del trabajo

Para el trabajo de Sistemas Expertos, se decidió crear un juego basado en un estilo **RPG (Role Playing Game)** donde puedes elegir a la especie que te dan de opciones y con el nombre que quieras introducir.

Una vez introducido esos datos, el personaje aparecerá en su base: el escondite. El personaje tendrá un contador de **vida respecto a una vida base,** cierta cantidad de puntos de **ataque** , así como la **especie** elegida. Estos dos últimos atributos tienen su uso en combates siendo el primero la **cantidad de daño** que hace, pudiendo ser **aumentado si la especie del personaje tiene ventaja sobre la del riva**l.

Las **debilidades de especie** funcionan de la siguiente manera (ventaja -> desventaja):

**Vampire** -> **Vrother** -> **Draconid** -> **Beast** -> **Human** -> **Vampire**

Para poder pasar el juego, se tiene que **ir a todos los lugares** disponibles y **derrotar a todos** sus enemigos para conseguir la **llave** de cada lugar, desbloqueándose así la última localización para poder derrotar al jefe final.

Hay cuatro lugares de batalla y uno de escondite, los lugares de batalla como bien dice, es para luchar contra los enemigos y derrotarlos, si has recibido daño en alguna de las batallas, el lugar de escondite sirve para recuperar toda la vida para volver a la luchar en condiciones.

Para el sistema de batallas, se ha decidido usar la mecánica de **“piedra, papel o tijeras”**, para ver quién gana sobre quién, siendo el ataque enemigo aleatorio. En este juego, en lugar de llamarse “piedra, papel o tijeras” se llamará **“Ataque, Contraataque o Agarre”**, en este caso, funciona así:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Gana | Pierde |
| Ataque | Agarre | Contraataque |
| Contraataque | Ataque | Agarre |
| Agarre | Contraataque | Ataque |

Si ganas, realizas daño a tu oponente, pero si pierdes, pues el jugador recibe el daño.

Si al acabar la batalla el jugador derrota al oponente, este desaparece y el jugador recibe ataque y vida extra que habrá extraído al enemigo. Si el jugador es derrotado, volverá al escondite para recuperar su vida perdida y así poder luchar de nuevo.

Si aún quedan enemigos en el campo, el jugador puede volver a elegir a luchar, hasta que no haya enemigos en el campo. Una vez que no haya, el jugador obtiene la llave de ese lugar.

¿Cómo ejecutarlo?

Cargar el fichero, hacer reset y ejecutarlo. En caso de terminar su ejecución y querer volver a ejecutarlo, usar (assert (main\_menu)) y ejecutar.

Imagen que contiene computadora, cuarto

Descripción generada automáticamente