

Manual de Usuario

Arena USAC

Introducción a la programación y computación 1

Katherin Yasmin Miranda Hernández

Carné: 202300537

Introducción

El programa ArenaUSAC es una aplicación desarrollada en Java con interfaz gráfica que permite simular batallas entre personajes creados por el usuario. Cada personaje cuenta con atributos como nombre, arma, vida, ataque, velocidad, agilidad y defensa, y puede enfrentarse a otros en una arena de combate visual

El usuario puede realizar las siguientes acciones:

- Registrar nuevos personajes
- Cargar personajes previamente guardados
- Guardar los personajes actuales
- Iniciar batalla automáticas entre dos personajes
- Visualizar el resultado en pantalla

Requisitos del sistema

Hardware:

- Procesador Intel Core i3 o superior
- Memoria RAM de 4gb como mínimo
- Espacio en disco 100MB

Software:

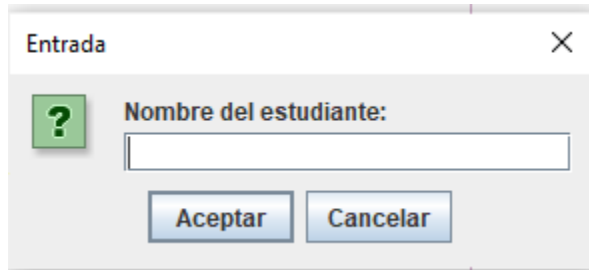
- Sistema operativo Windows 10 o superior
- Java JDK 17 o superior
- NetBeans IDE

Instalación y ejecución

1. Descargar la carpeta del proyecto ArenaUSAC
2. Abrir NetBeans y seleccionar “Abrir proyecto existente”
3. Ejecutar el archivo principal App.java
4. Se abrirá la ventana principal del programa

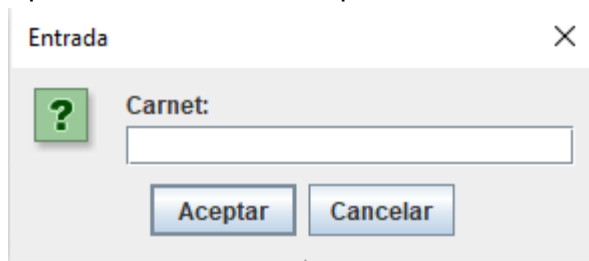
Interfaz principal

1. Primero aparecerá un recuadro que pide el nombre del estudiante



A small dialog box titled "Entrada" with a close button (X) in the top right corner. It contains a green square icon with a white question mark on the left. To the right of the icon is the text "Nombre del estudiante:" followed by a text input field. Below the input field are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

2. Aparecerá un recuadro que solicita el número de carné



A small dialog box titled "Entrada" with a close button (X) in the top right corner. It contains a green square icon with a white question mark on the left. To the right of the icon is the text "Carnet:" followed by a text input field. Below the input field are two buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

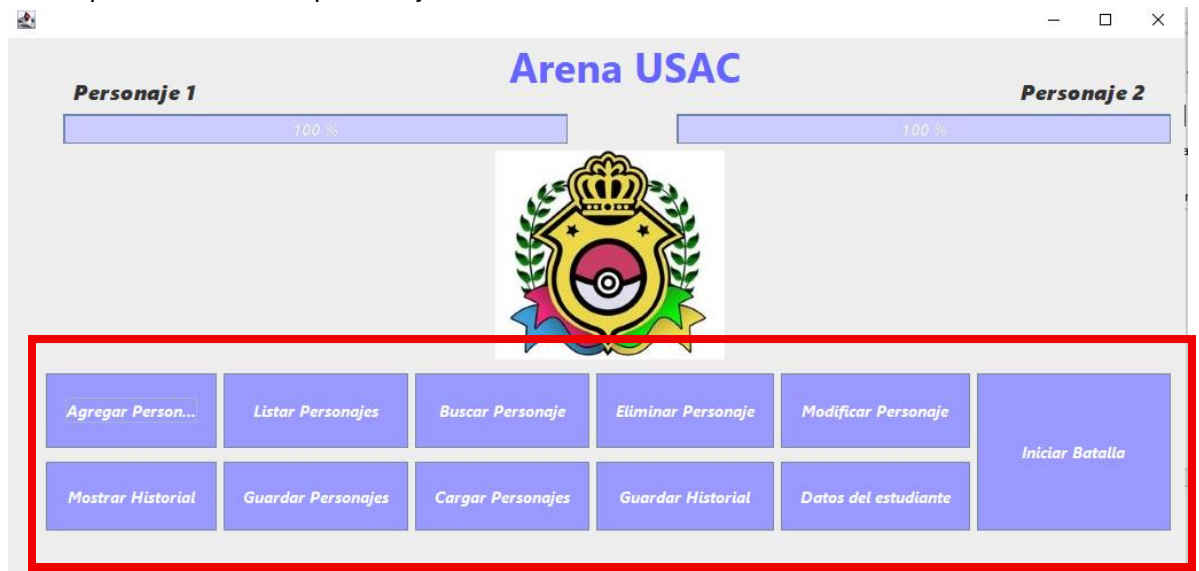
3. Ahora se mostrará la ventana principal



The main interface of the "Arena USAC" application. It features a title bar with standard window controls. The main area has a header with "Arena USAC" in blue text. Below the header, there are two sections for "Personaje 1" and "Personaje 2", each with a 100% progress bar. In the center, there is a large shield-shaped logo with a crown on top and a Poké Ball in the middle. Below the logo, there is a grid of buttons: "Agregar Person...", "Listar Personajes", "Buscar Personaje", "Eliminar Personaje", "Modificar Personaje", "Mostrar Historial", "Guardar Personajes", "Cargar Personajes", "Guardar Historial", "Datos del estudiante", and "Iniciar Batalla".



En esta área se muestran las barras de vida y las etiquetas con el nombre correspondiente a cada personaje




En esta área se muestran los botones para las acciones

Botones:


1. Agregar personaje

Al seleccionar esta opción aparecerá los siguientes recuadros para ingresar los datos que se solicitan


Entrada ×

 Nombre:


Entrada ×

 Arma:


Entrada ×

 HP (100-500):


Entrada ×

 Ataque (10-100):


Entrada ×

 Velocidad (1-10):

Entrada ✕


 Agilidad (1-10):

Entrada ✕

 Defensa (1-50):

Al ingresar correctamente los datos se mostrará el siguiente mensaje


Mensaje ✕

 Personaje agregado

2. Listar personaje

Al seleccionar este botón se mostrara los personajes que estén registrados

Lista de Personajes ✕




ID: 1 | Pikachu (espada) HP: 500 Ataque: 100 Velocidad: 1 Agilidad: 10 Def:50
ID: 2 | Gengar (espada) HP: 500 Ataque: 10 Velocidad: 1 Agilidad: 1 Def:1

3. Buscar personaje

Se solicitará ingresar el nombre del personaje que se desea buscar

Entrada ×

**Nombre del personaje:**

Si el nombre del personaje existe se mostrará la información del mismo


Encontrado ×

 **ID: 1 | Pikachu (espada) HP: 500 Ataque: 100 Velocidad: 1 Agilidad: 10 Def:50**

4. Eliminar personaje


Se solicita ingresar el ID del personaje que se desea eliminar

Entrada ×

**ID del personaje a eliminar:**

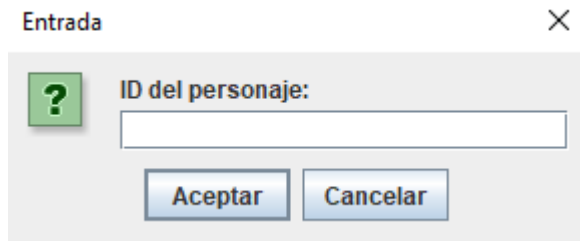
Una vez eliminado se mostrará el siguiente mensaje

Mensaje ×

 **Personaje eliminado**

5. Modificar personaje

Se solicita que ingrese el ID del personaje que se desea modificar



Entrada

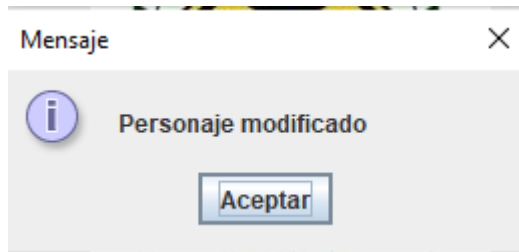
?

ID del personaje:

Aceptar Cancelar

A screenshot of a dialog box titled 'Entrada' (Input) with a close button (X) in the top right corner. On the left, there is a green square icon with a white question mark. To the right of the icon is the text 'ID del personaje:' followed by a text input field. Below the input field are two buttons: 'Aceptar' (Accept) and 'Cancelar' (Cancel).

Al finalizar la modificación se muestra el mensaje



Mensaje

i

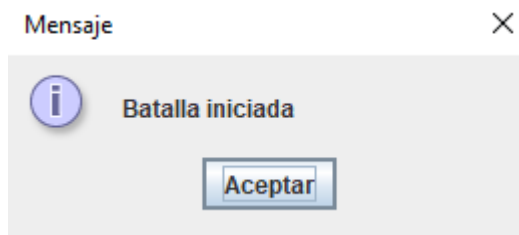
Personaje modificado

Aceptar

A screenshot of a dialog box titled 'Mensaje' (Message) with a close button (X) in the top right corner. On the left, there is a purple circular icon with a white lowercase 'i'. To the right of the icon is the text 'Personaje modificado'. Below the text is a single button labeled 'Aceptar'.

6. Iniciar batalla

Primero se deberá de ingresar el ID de ambos personajes, posteriormente se mostrará el mensaje



Mensaje

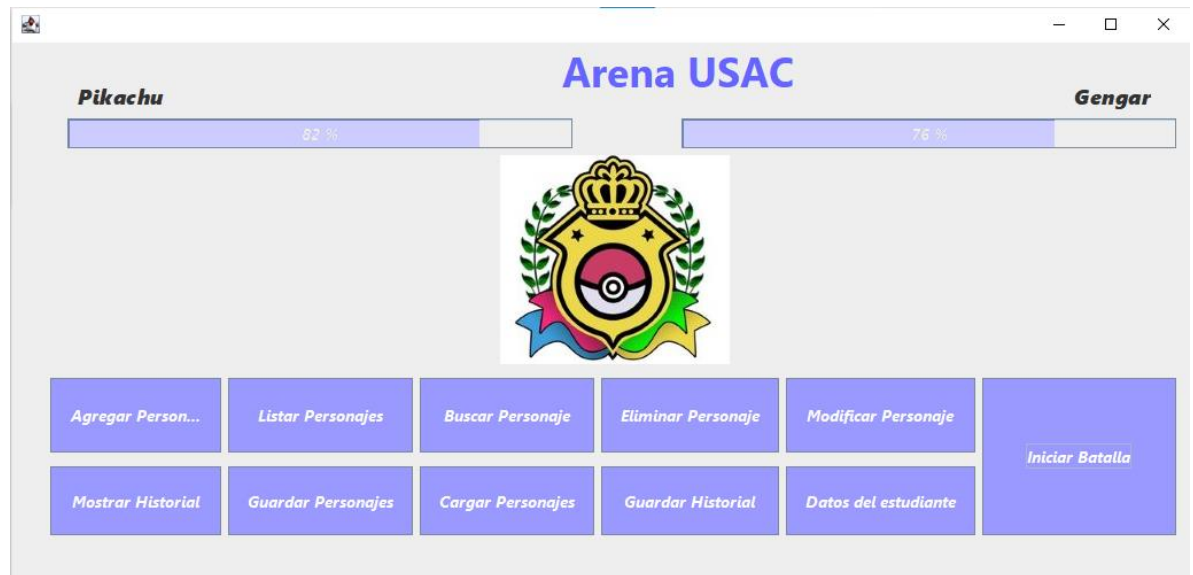
i

Batalla iniciada

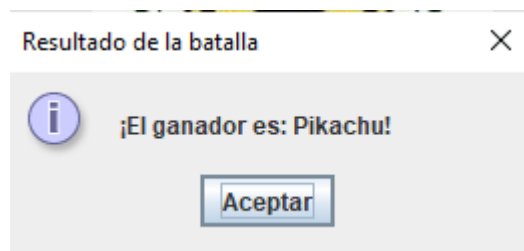
Aceptar

A screenshot of a dialog box titled 'Mensaje' (Message) with a close button (X) in the top right corner. On the left, there is a purple circular icon with a white lowercase 'i'. To the right of the icon is the text 'Batalla iniciada'. Below the text is a single button labeled 'Aceptar'.

Se redigira a la venta principal, ahora cada barra tendrá el nombre del personaje correspondiente y su nivel de vida que se actualiza en tiempo real

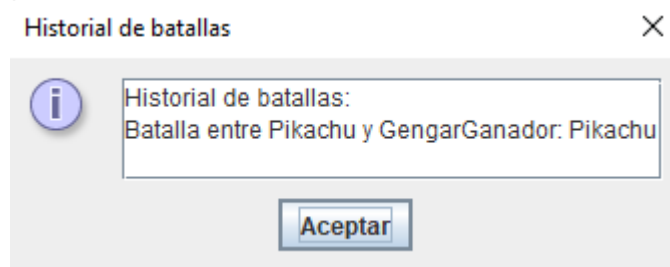


Una vez finalizada la batalla se mostrará el siguiente mensaje



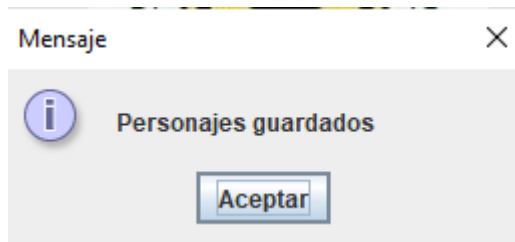
7. **Mostrar historial**

Al seleccionar el botón se mostrará la información de las batallas realizadas previamente



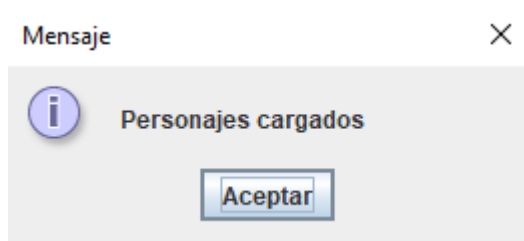
8. **Guardar personajes**

Este botón nos permite guardar los personajes registrados en un archivo txt para que puedan ser cargados nuevamente



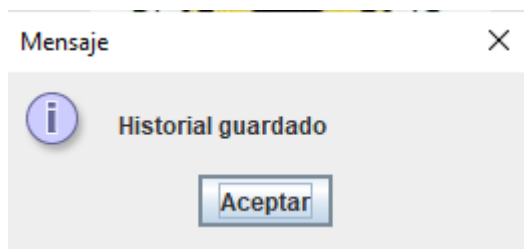
9. Cargar personajes

Para poder utilizar este botón es necesario que previamente se hayan guardado personajes en el archivo txt, de haber sido así, se mostrará el siguiente mensaje



10. Guardar historial

Este botón permite guardar el historial de las peleas en un archivo txt



11. Datos del estudiante

Esta opción nos muestra un recuadro que permite ver los datos del estudiante, los que fueron solicitados al inicio

