



TRABAJO SUBIDA

1 PUNTO

ALEJANDRO BERMÚDEZ ALBA



a. Descripción y contexto del proyecto.

Mi proyecto consiste en un videojuego RPG trabajado en la asignatura de programación, muy básico en el que con una clase Jugador y otra Enemigo creas un videojuego en el que como jugador deberás ir derrotando a todos los enemigos hasta ganarlos a todos, y así ganar la partida. Durante la partida podrás comprar objetos para curarte o ser más fuerte con monedas que ganas al derrotar enemigos. También el jugador dispone de vida que si se le agota pierde la partida.

b. Análisis de requisitos.

CLASE JUGADOR

Disponer de atributos de nombre, puntos de salud, puntos de ataque y dinero.

Crear un método que calcule aleatoriamente la fuerza inicial del jugador.

Iniciar los puntos de salud a 20 y el dinero a 0.

CLASE ENEMIGO

Disponer de atributos de nombre y puntos de ataque.

Crear un método que calcule aleatoriamente la fuerza inicial del enemigo.

Crear un método que calcule aleatoriamente el dinero que gana el jugador cuando lo vence.

CLASE MAIN

Crear un array con los nombres de los enemigos.

Poder introducir tu nombre por consola y crear un objeto de jugador con ese nombre.

Crear un objeto del enemigo con un nombre aleatorio del array.

Crear una función que muestre un menú con las opciones del jugador.

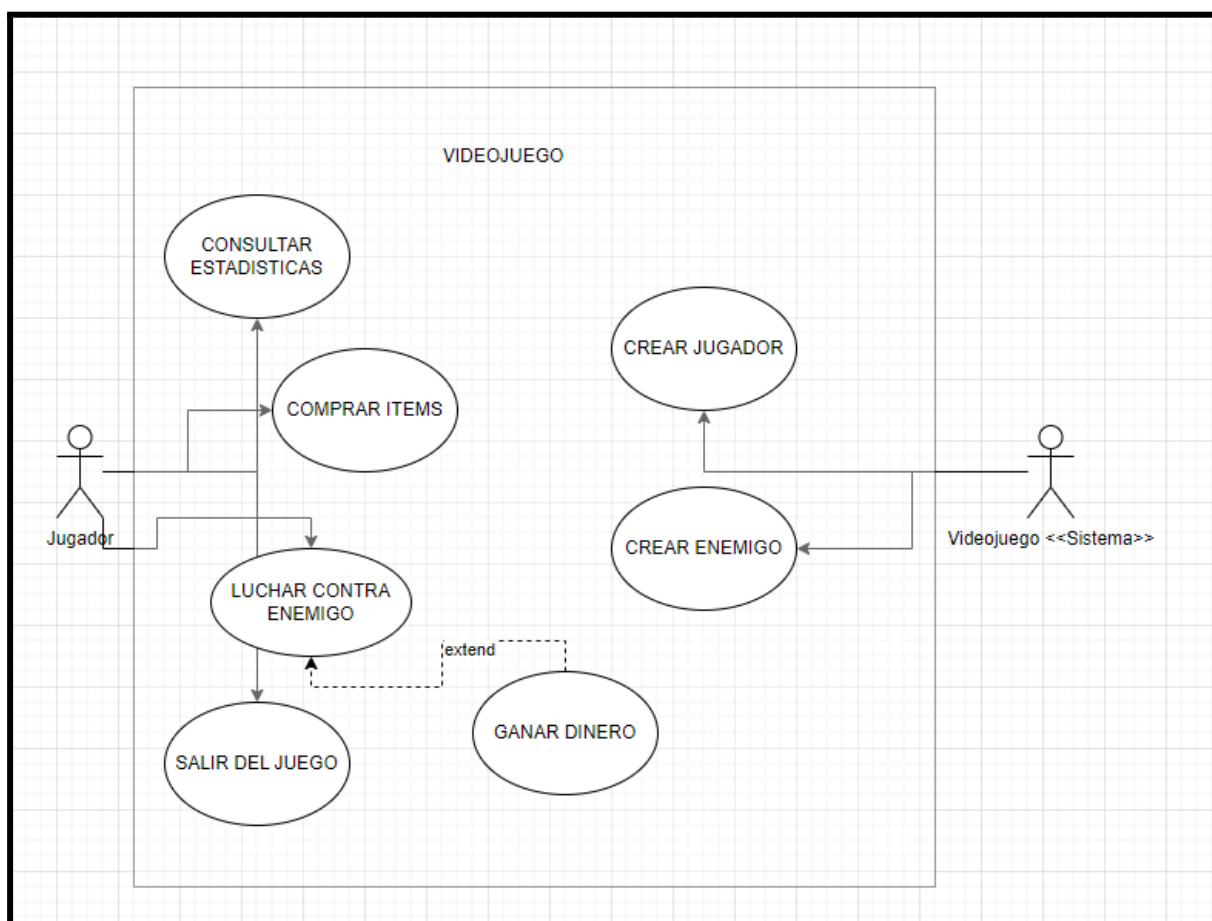
Crear un combate en el que depende de quien tenga más fuerza gane, pierda o empate.

Crear una tienda en la que se indique lo que aumenta cada ítem y que al comprarlo se actualicen los datos del jugador.

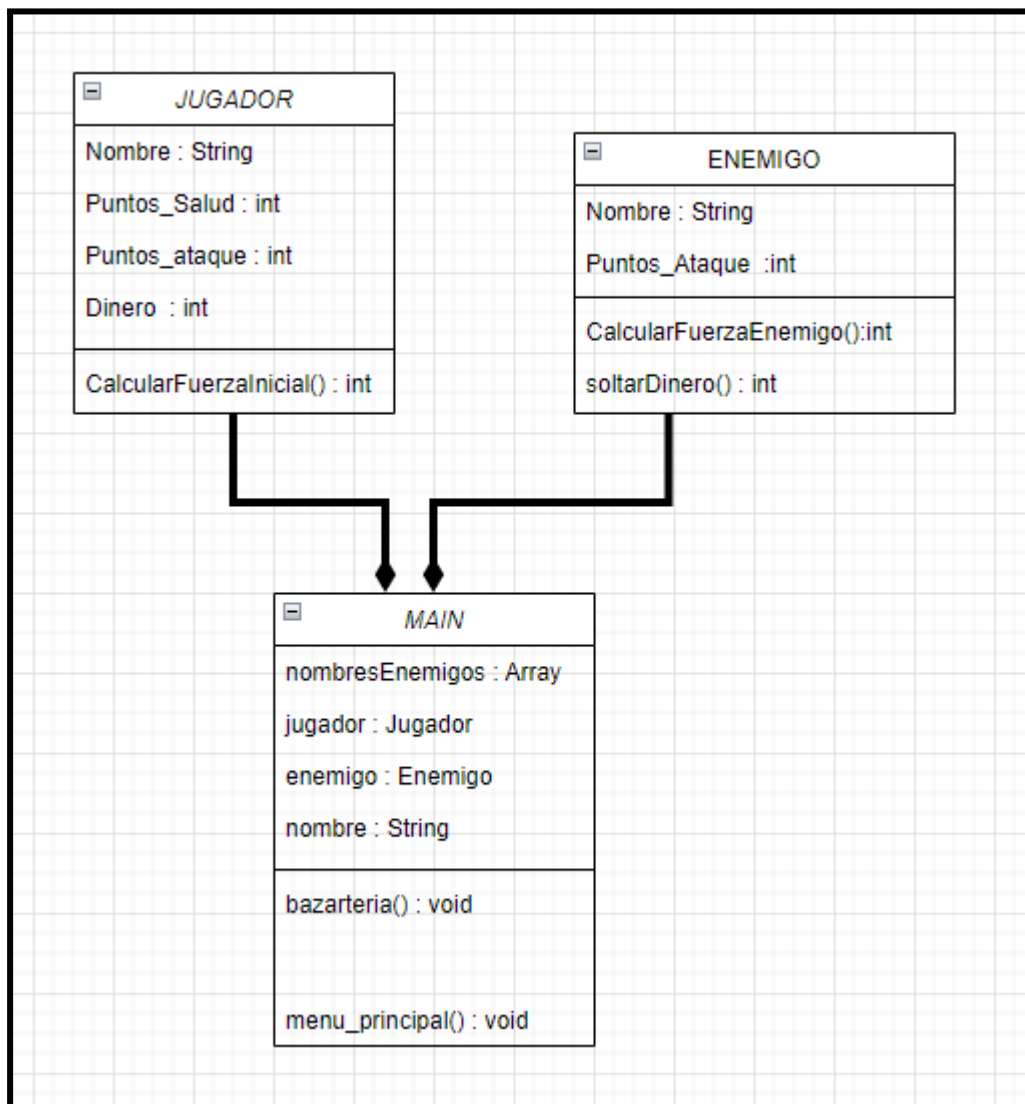
Poder mostrar las estadísticas del jugador en ese momento.

Poder salir del juego en cualquier momento.

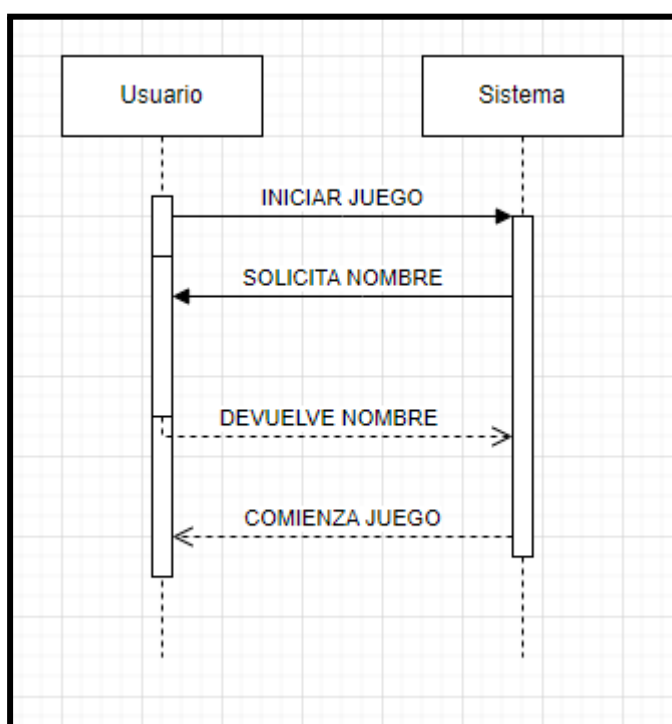
c. Diagramas de casos de uso (UML).



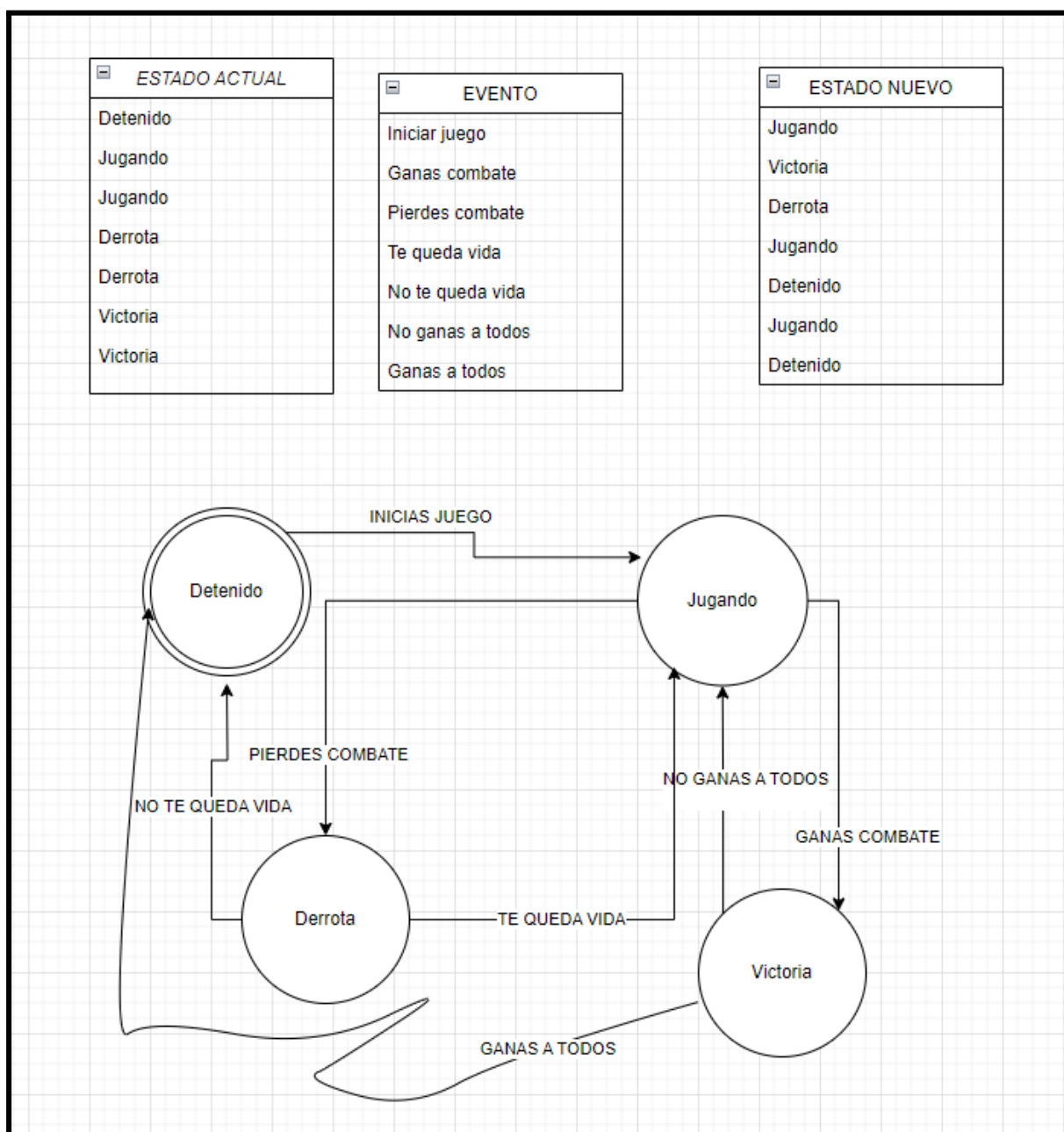
d. Diagramas de clases (UML).



e. Diagramas de secuencia (UML).



f. Diagrama de Estados (UML).



g. Conclusiones.

Este trabajo me ha servido para recordar todo lo dado en el curso, y me parece muy interesante a la hora de tener estructurado un proyecto el hacer todos los diagramas correspondientes.



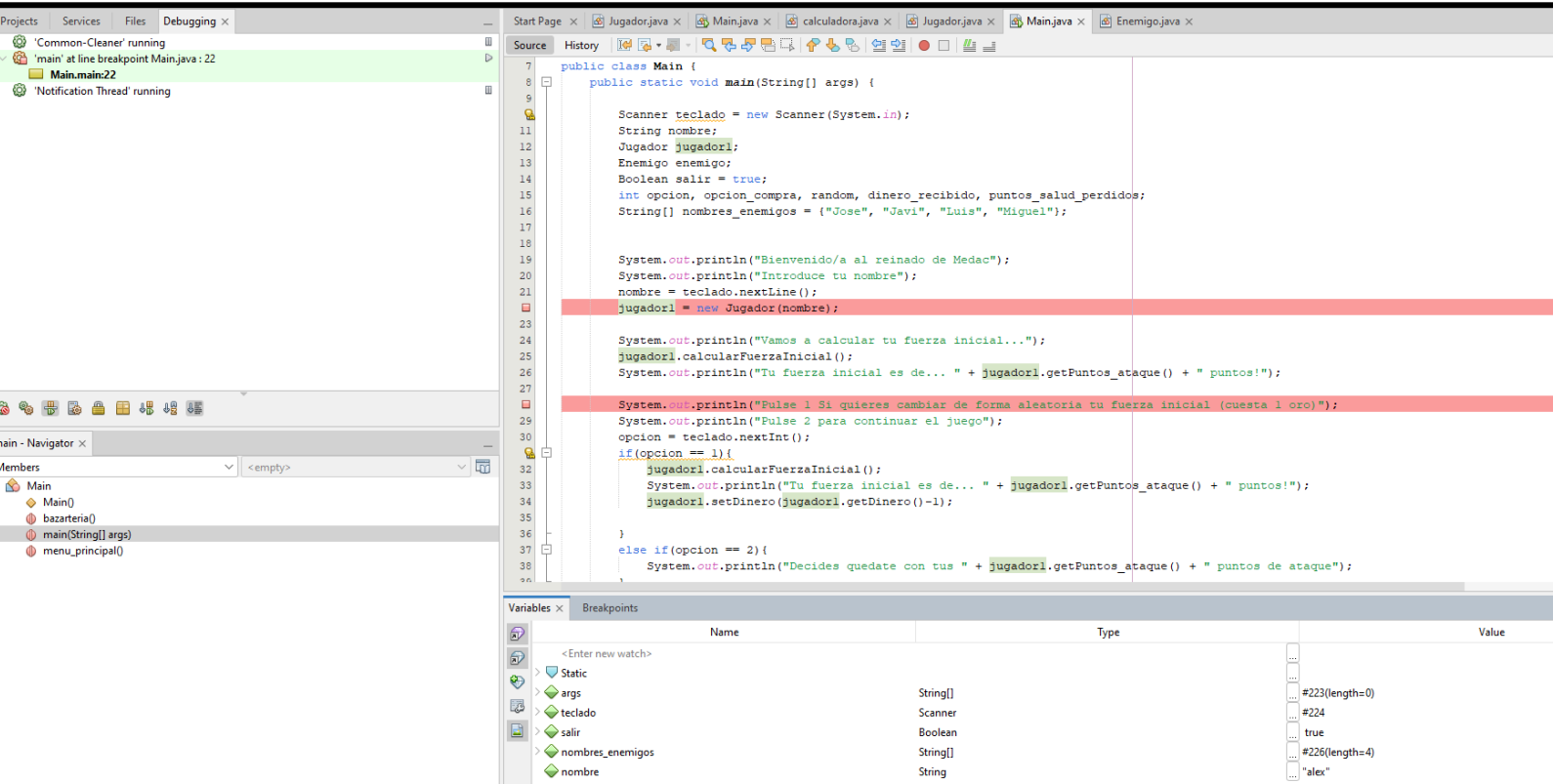
h. Bibliografía.

Toda la información para hacer este trabajo la he sacado de los temas correspondientes de la asignatura en el aula virtual.

ENLACE GITHUB

https://github.com/aba839/ED_WEB_23-24.git

-Basándose en el diagrama de casos de uso, programar la aplicación en java. En el entorno de Desarrollo establecer puntos de ruptura (2 o más) y ejecutar el programa hasta dicho puntos. Capturar la información de la pantalla en la que se tiene que ver los puntos de ruptura y el valor de las variables definidas (indicando en el informe cuales son).



Como se ve, en este punto de ruptura tenemos la variable nombre que es igual Alex ya que es el valor que le he dado por pantalla.

Name	Type	Value
args	String[]	#223(length=0)
teclado	Scanner	#224
salir	Boolean	true
nombres_enemigos	String[]	#226(length=4)
nombre	String	"alex"
jugador1	Jugador	#303
nombre	String	"alex"
puntos_salud	int	20
puntos_ataque	int	2

Ahora en este segundo punto de ruptura nos sale ya el objeto de jugador con los puntos de ataque asignados aleatoriamente y el nombre Alex.

-Documentar el código con JavaDoc. Incluir en el informe una captura de pantalla de la documentación javaDoc del código.



Como vemos se han hecho comentarios sobre el código al documentarlo con Javadoc. Esto se ha hecho pulsando clic derecho sobre el proyecto `Tools > Analyze Javadoc` y pulsando sobre el proyecto.