

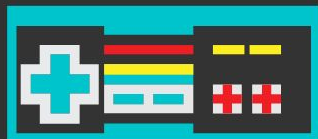
AWSttle

A BATTLE FOR THE CLASSROOM!

EMPEZAR JUEGO ►



AIDA IGLESIAS
CARLOS VALENZUELA
SANDRA GIL



- ★ FANTASÍA
- ★ RPG POR TURNOS
- ★ MEDIEVAL
- ★ CREATIVO

FECHA LANZAMIENTO
21/05/2021

M5 - Entornos de desarrollo

Diagrama de actividades

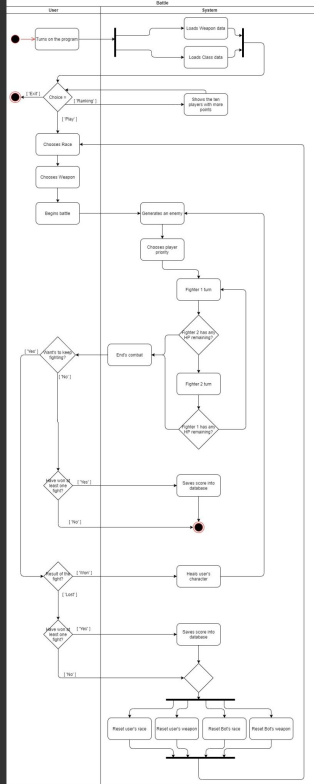


Diagrama casos de uso

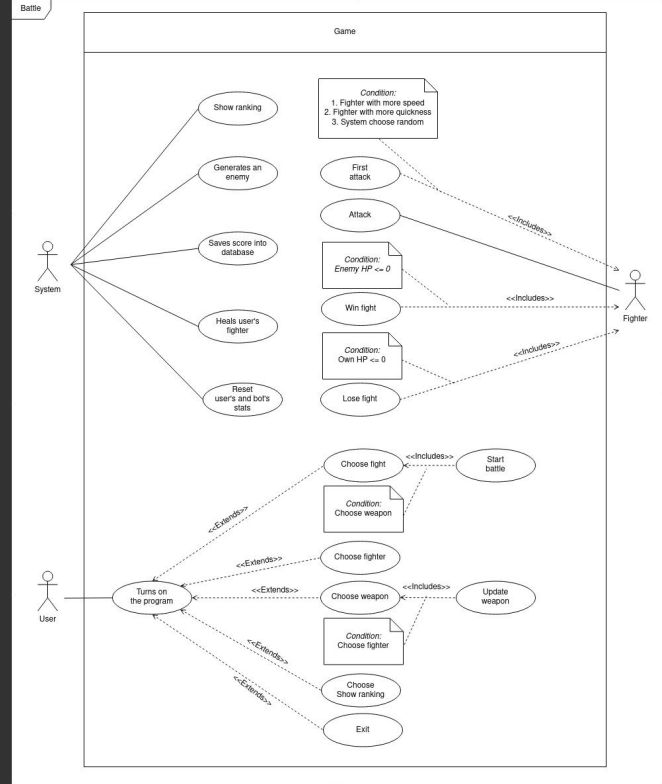


Diagrama de actividades

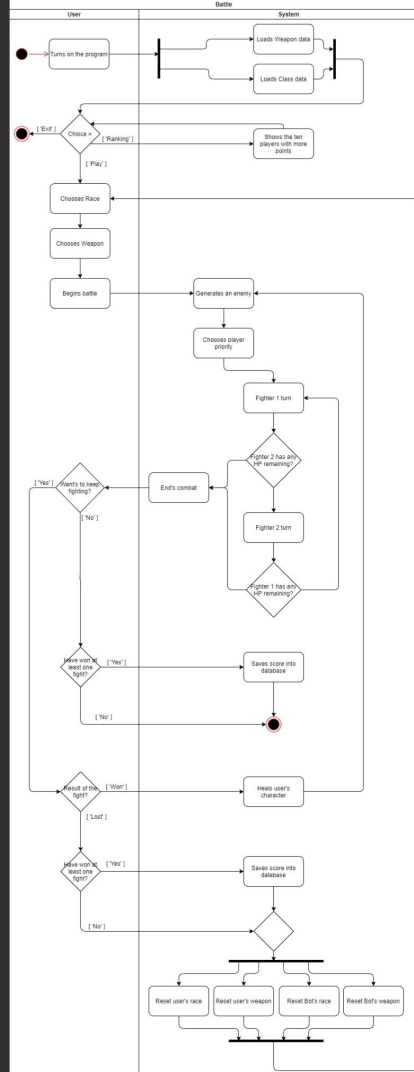
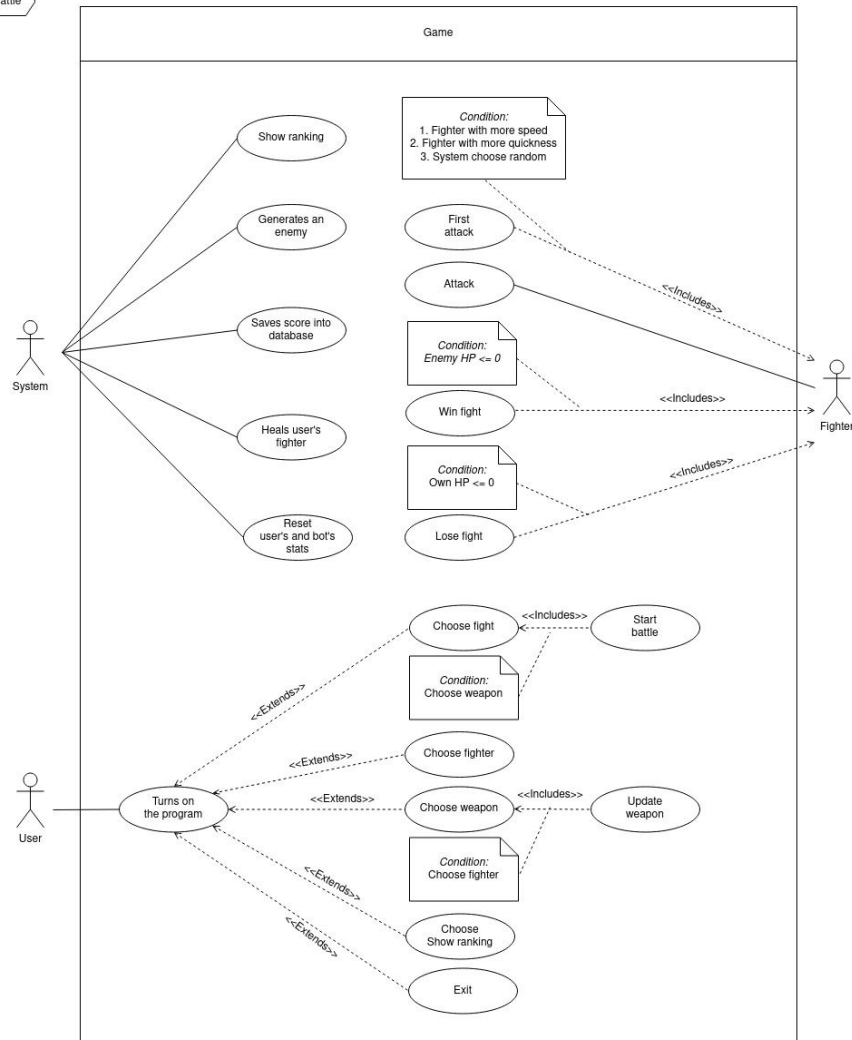


Diagrama casos de uso



M1 - Sistemas informáticos

Diagrama de Gantt

[illegible]

INCIDENCIAS TÉCNICAS



- **Problemas con diferentes Sistemas Operativos y programas**

La realización del proyecto se ha dado desde dos sistemas operativos diferentes, Windows y Ubuntu. También, se ha trabajado en él desde dos editores de código diferentes, IntelliJ y Eclipse.

En el inicio del proyecto cada integrante de este realizaba sus cambios en su propio ordenador y se subían a GitHub para poder trabajar siempre con el código más actual. Al intentar importar dicho código a nuestros ordenadores, se generaban errores causados por la utilización de diferentes sistemas operativos y la desorganización de carpetas, código no se podía ejecutar y no se podía imprimir el resultado.

Esta incidencia no solo se ha dado trabajando desde casa, ya que todos utilizamos diferentes sistemas operativos en nuestros ordenadores principales.

- **Descuadre de interfaz gráfica en distintos Sistemas Operativos**

El hecho de trabajar en diferentes Sistemas Operativos y utilizar diferentes editores de código, como en la clase Rank, hizo que al trabajar en Ubuntu y se descuadraron completamente los elementos de la interfaz.

- **Desaparición de imágenes en interfaz gráfica**

AWSttle

A BATTLE FOR THE CLASSROOM

INFORME TÉCNICO

FECHA LANZAMIENTO
21/05/2021

♥♥♥♥♥
AIDA IGLESIAS ALCALÁ
CARLOS VALENZUELA GARCIA
SANDRA BEL GIL



- ★ FANTASÍA
- ★ RPG POR TURNOS
- ★ MEDIEVAL
- ★ CREATIVO

EMPEZAR JUEGO ▶

RESUMEN JUEGO



AWSttle es un juego ambientado en el medioevo el cual consiste en simular batallas entre personajes con distintas razas.

Las razas que podemos elegir son:

- Humanos
- Elfos
- Enanos

Cada personaje tiene estas características:

- Nombre
- Puntos de vida
- Fuerza
- Velocidad
- Agilidad
- Defensa
- Arma (la cual se elige)

Cuando iniciamos el juego nos aparecerá un menú con el que podremos elegir personaje, elegir arma, ranking y salir del juego.

Es importante saber que no podremos iniciar una batalla hasta que no tengamos un personaje y seguido su arma. Cabe destacar que hay ciertas razas, y estas les aportarán mejoras a la fuerza.

Cuando ya hayamos escogido tanto el personaje como el arma, la cual lucharemos contra un bot creado por el propio juego. El bot tendrá tanto nuestro personaje como el del bot con sus características que le queda. El primero en atacar será el que tenga mayor fuerza.

AWSttle

A BATTLE FOR THE CLASSROOM

MANUAL DE USUARIO

FECHA LANZAMIENTO
21/05/2021

♥♥♥♥♥
AIDA IGLESIAS ALCALÁ
CARLOS VALENZUELA GARCIA
SANDRA BEL GIL



- ★ FANTASÍA
- ★ RPG POR TURNOS
- ★ MEDIEVAL
- ★ CREATIVO

EMPEZAR JUEGO ▶

M2 - Base de datos

```
// Database variables
```

```
protected static String dataBaseUrl = "jdbc:mysql://localhost/battle_database?serverTimezone=UTC";  
protected static String dataBaseUser = "";  
protected static String dataBasePassword = "";
```

```
INSERT INTO weapons(weapon_name, weapon_strength, weapon_speed, weapon_race, weapon_image_path, weapon_points)  
VALUES ("Dagger", 0, 3, "Human, Elf", "dagger.png", 10),  
("Sword", 1, 1, "Human, Elf, Dwarf", "sword.png", 10),  
("Axe", 3, 0, "Human, Dwarf", "axe.png", 10),  
("Double Swords", 2, 2, "Human, Elf", "double_swords.png", 14),  
("Scimitar", 1, 2, "Human, Elf", "scimitar.png", 14),  
("Bow", 1, 5, "Elf", "bow.png", 15),  
("Katana", 2, 3, "Human", "katana.png", 18),  
("Dirk", 0, 4, "Human, Elf, Dwarf", "dirk.png", 12),  
("Two-handed Axe", 5, 0, "Dwarf", "two-handed_axe.png", 20);  
  
INSERT INTO race(race, hp, strength, defense, agility, speed, race_points)  
VALUES ("Human", 50, 5, 3, 6, 5, 20),  
("Elf", 40, 4, 2, 7, 7, 19),  
("Dwarf", 60, 6, 4, 5, 3, 21);  
  
INSERT INTO warriors(warrior_name, warrior_race, warrior_image_path, warrior_lore)  
VALUES ("Erdrick", 1, "Human_1.JPG", "<html>When he turned 18, he embarked to finish the quest that his father began.</html>"),  
("Firion", 1, "Human_2.JPG", "<html>Losing his brother in war, he joined the militia to avenge him.</html>"),  
("Rydia", 1, "Human_3.png", "<html>Born with magical powers, she travels the world to learn more about herself.</html>"),  
("Valindra", 2, "Elf_1.JPG", "<html>She embarked on an adventure to reclaim the eye of the sun.</html>"),  
("Taegen", 2, "Elf_2.JPG", "<html>Cursed by a Demon he seeks the cure to see the sun again.</html>"),  
("Elanor", 2, "Elf_3.JPG", "<html>She left the elven city Avalon to see the beauty of the outside world.</html>"),  
("Mukhir", 3, "Dwarf_1.JPG", "<html>Tired of the life of the mine, he wants to live a life full of adventures.</html>"),  
("Thalkrum", 3, "Dwarf_2.JPG", "<html>He is dedicated to giving his services as a bodyguard, for a price.</html>"),  
("Garzhulg", 3, "Dwarf_3.JPG", "<html>He is searching for the legendary pickaxe that can mine orichalcum.</html>");
```



```
CREATE TABLE game (  
  game_id INTEGER AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
  player_id INTEGER,  
  warrior_id INTEGER,  
  warrior_weapon_id INTEGER,  
  total_points INTEGER,  
  enemies_defeated INTEGER,  
  FOREIGN KEY (player_id) REFERENCES players(player_id),  
  FOREIGN KEY (warrior_id) REFERENCES warriors(warrior_id),  
  FOREIGN KEY (warrior_weapon_id) REFERENCES weapons(weapon_id)  
);
```

```
CREATE TABLE battle (  
  battle_id INTEGER AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
  game_id INTEGER,  
  player_id INTEGER,  
  warrior_id INTEGER,  
  warrior_weapon_id INTEGER,  
  opponent_id INTEGER,  
  opponent_weapon_id INTEGER,  
  injuries_caused INTEGER,  
  injuries_suffered INTEGER,  
  battle_points INTEGER,  
  FOREIGN KEY (game_id) REFERENCES game(game_id),  
  FOREIGN KEY (player_id) REFERENCES players(player_id),  
  FOREIGN KEY (warrior_id) REFERENCES warriors(warrior_id),  
  FOREIGN KEY (warrior_weapon_id) REFERENCES weapons(weapon_id),  
  FOREIGN KEY (opponent_id) REFERENCES warriors(warrior_id),  
  FOREIGN KEY (opponent_weapon_id) REFERENCES weapons(weapon_id)  
);
```

```
CREATE TABLE race (  
  race_id INTEGER AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
  race VARCHAR(100),  
  hp INTEGER,  
  strength INTEGER,  
  defense INTEGER,  
  agility INTEGER,  
  speed INTEGER,  
  race_points INTEGER  
);
```

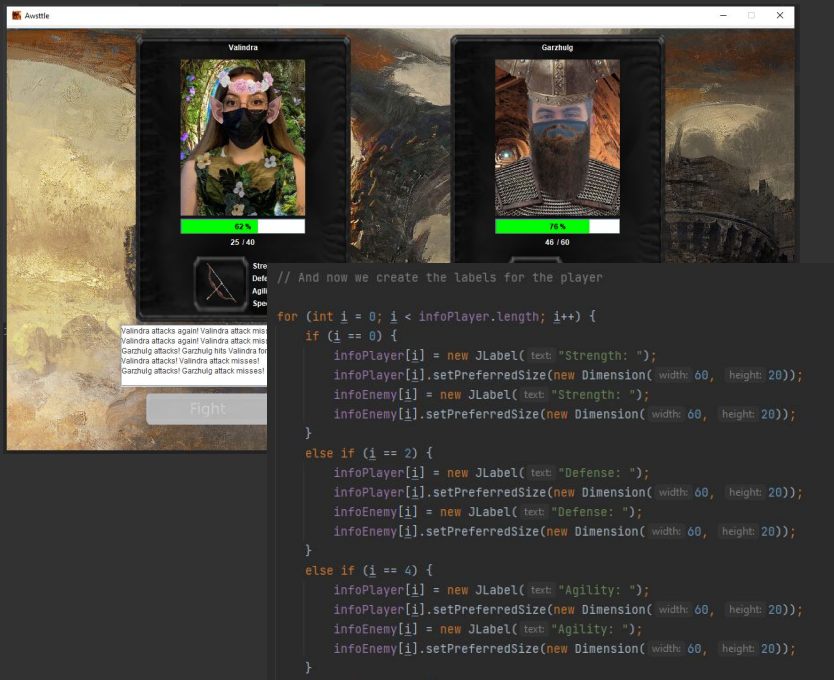
```
CREATE TABLE warriors (  
  warrior_id INTEGER AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
  warrior_name VARCHAR(25),  
  warrior_race INTEGER,  
  warrior_image_path VARCHAR(100),  
  warrior_lore VARCHAR(100),  
  FOREIGN KEY (warrior_race) REFERENCES race(race_id)  
);
```

```
CREATE TABLE players (  
  player_id INTEGER AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
  player_name VARCHAR(20)  
);
```

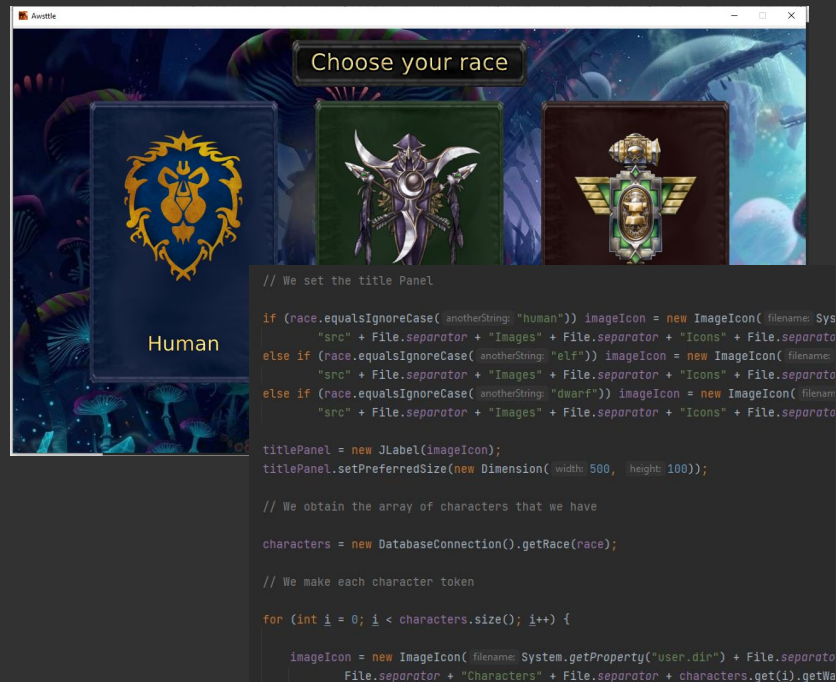
```
CREATE TABLE game (  
  game_id INTEGER AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
  player_id INTEGER,  
  warrior_id INTEGER,  
  warrior_weapon_id INTEGER,  
  total_points INTEGER
```


M3 - Programación

Fight



RaceSelectionMenu



BackgroundImage

```
import ...

// This class is to make the panels with background

public class BackgroundImage extends JPanel {
    private ImageIcon image;

    public BackgroundImage(int width, int height, String background) {
        image = new ImageIcon( filename: System.getProperty("user.dir") + File.separator + "src" + File.separator + "Images" +
                               File.separator + "Backgrounds" + File.separator + background);
        setPreferredSize(new Dimension(width, height));
    }

    @Override
    protected void paintComponent(Graphics g) {
        super.paintComponent(g);
        Graphics2D fondo = (Graphics2D) g;
        fondo.drawImage(image.getImage(), x: 0, y: 0, observe: this);
    }
}
```

WeaponSelectionMenu

```
// We add them into the main panel

mainPanel.add(weaponPanel);
mainPanel.add(invisiblePanel);
mainPanel.add(weaponDescriptionPanel);
mainPanel.setOpaque(false);

imageIcon = new ImageIcon( filename: System.getProperty("user.dir") + File.separator + "src" + File.separator + "Images" +
                           File.separator + "Icons" + File.separator + "turn_back_button.png");
turnBackButton = new JButton(imageIcon);
turnBackButton.setPreferredSize(new Dimension( width: 50, height: 50));
turnBackButton.setContentAreaFilled(false);
turnBackButton.setBorderPainted(false);

turnBackButtonPanel = new JPanel();
turnBackButtonPanel.setPreferredSize(new Dimension( width: 1160, height: 60));
turnBackButtonPanel.setLayout(new FlowLayout(FlowLayout.RIGHT));
turnBackButtonPanel.add(turnBackButton);
```

EnemyGenerator

```
// In the generation method we remove the character the player has selected

public Character getOpponentCharacter() {
    ArrayList<Character> characters = new ArrayList();
    ArrayList<Character> allCharacters = null;

    for (int i = 0; i < 3; i++) {
        if (i == 0) allCharacters = new DatabaseConnection().getRace("Human");
        else if (i == 1) allCharacters = new DatabaseConnection().getRace("Elf");
        else if (i == 2) allCharacters = new DatabaseConnection().getRace("Dwarf");
        for (int j = 0; j < allCharacters.size(); j++) {
            if (allCharacters.get(j).getWarrior_id() != Data.player.getWarrior_id()){
                characters.add(allCharacters.get(j));
            }
        }
    }

    return characters.get((int)(Math.random() * characters.size()));
}


// This method seeks to have a weapon that the enemy race could handle

public Weapon getOpponentWeapon(String race) {
    ArrayList<Weapon> weaponList = new DatabaseConnection().getWeapons(race);
    return weaponList.get((int)(Math.random() * weaponList.size()));
}
```

M5 - Entornos de desarrollo

GITHUB

<https://github.com/aidiglalc/projectBattle>

 **carlosvalgar** Merge branch 'pre-production' into main 708ec5d 5 minutes ago 92 commits

folder	.idea	Interfaz menu principal acabada	9 days ago
folder	M1	Merge branch 'pre-production' into main	9 hours ago
folder	M2	bugs arreglados, velocidad añadida	22 hours ago
folder	M3/ProjectBattle	deleting spanish comments	6 minutes ago
folder	M5	Diagrama d'activitats	10 days ago
file	README.md	Update README.md	11 days ago

main 5 branches 0 tags

Switch branches/tags

Find or create a branch...

Branches Tags

✓ main default

aida

carlos

pre-production

sandra

View all branches