

Almeida Rodríguez Jerónimo  
Ruiz Melo Jean Paul

## Proyecto

Nuestro proyecto va a consistir en un sistema que simula un juego de rol. Cómo un juego de rol es complicado, vamos a tomar solo las siguientes características:

- Existen ciudades a las que pertenecen un número arbitrario personajes.
- Los personajes pueden ser de una de 3 clases, que tienen un rol importante al inicio, mitad y final del juego.
- Existen monstruos que se mueven por el mundo.
- Los personajes salen de ciudades para recoger tesoros.
- Los monstruos pueden atacar a los personajes.
- Si un personaje gana contra un monstruo, gana experiencia.
- Si un personaje gana suficiente experiencia, sube un nivel.
- A lo mas 6 personajes pueden unirse para formar un equipo.
- Los personajes buscan tesoros para traerlos a las ciudades a las que pertenecen. Las ciudades crecen entre más tesoros les traigan los personajes.
- Si los personajes recogen suficientes tesoros, pueden comprar armas para simular el incremento de nivel.
- Los monstruos ganan poder através del tiempo.
- Los monstruos pueden destruir una ciudad si el poder que tienen sobrepasa el tamaño de una ciudad

De esto, queremos ver que suele ser mas importante através del tiempo. El número de personajes (y sus niveles) que pertenecen a una ciudad, los tipos de clases que consituyen equipos, o la cantidad de tesoros que se necesitan para que una ciudad pueda crecer y protegerse.

Entonces, los datos que quermos tomar son las clases que consituyen los equipos, sus niveles y la cantidad de tesoros que se recogen atravez del tiempo.

Estamos esperando que las ciudades con un gran numero de personajes y tesoros sean las que se queden hasta el final del tiempo, pero tambien queremos saber cómo se afecta el crecimiento de las ciudades que no tienen muchos tesoros cercanos; si les importa tener muchos o pocos personajes, etc.