

**Universidad de San Carlos de Guatemala**

**Introducción a la programación y Computación 1**

**Actividad #1 – Segundo semestre 2025**

# **Manual de Usuario**

## **Gestor de personajes.**

**Alumno: Carlos David Recinos Chip**

**Carne: 2022-09463**

**sección: A**

# INTRODUCCIÓN

El presente manual de usuario describe el funcionamiento del sistema **Gestor de Personajes**, desarrollado en lenguaje Java como parte de la práctica#1 del curso introducción a la programación y computación 1, sección: A.

Esta aplicación permite al usuario administrar personajes ficticios mediante un menú interactivo que incluye funciones como agregar, modificar, eliminar, visualizar datos, simular peleas y consultar historial.

El documento proporciona una guía clara para el uso del programa, acompañada de capturas de pantalla, descripción detallada de cada opción del menú, y soluciones a posibles errores que puedan surgir durante la ejecución. Está diseñado para facilitar la comprensión del sistema tanto a usuarios nuevos como a evaluadores técnicos.

## **FUNCIONAMIENTO GENERAL DEL PROGRAMA**

El sistema se ejecuta desde el entorno Apache NetBeans.

Al iniciar el programa, se muestra un menú interactivo en consola que permite al usuario seleccionar entre nueve opciones numeradas. Cada opción activa una función específica que realiza operaciones sobre los personajes registrados.

1. AGREGAR PERSONAJE
2. MODIFICAR PERSONAJE
3. ELIMINAR PERSONAJE
4. VER DATOS DE UN PERSONAJE
5. VER LISTADO DE PERSONAJES
6. REALIZAR PELEA ENTRE PERSONAJES
7. VER HISTORIAL DE PELEAS
8. VER DATOS DE ESTUDIANTE
9. SALIR

```
run:
1. Agregar personaje
2. Modificar personaje
3. Eliminar personaje
4. Ver Datos de un Personaje
5. Ver listado de Personajes
6. Realizar Pelea entre Personajes
7. Ver Historial de Peleas
8. Ver Datos de Estudiante
9. Salir
```

El usuario interactúa mediante entradas por teclado, y el sistema responde con mensajes claros, validaciones y resultados. El flujo del programa se mantiene dentro de un ciclo que se repite hasta que el usuario selecciona la opción 9 para salir.

## 1. AGREGAR PERSONAJE

En esta opción permite al usuario agregar un personaje nuevo al sistema el cual le pedirá

- Nombre del personaje
- Arma del personaje
- 5 habilidades para el personaje
- Nivel de poder el cual varia de entre 1 y 100 cualquier otro valor será considerado como no valido

```
1
Nombre del personaje: Scorpion
Arma del personaje: Cuchillos infernales
Ingrese hasta 5 habilidades para el personaje:
Habilidad 1: Media luna
Habilidad 2: Llamas infernales
Habilidad 3: Teletraspotacion
Habilidad 4: Golpe de fuego
Habilidad 5: Lluvia de llamas
Nivel de poder (1-100): 100
Personaje agregado con ID #1
```

Para poder ingresarlos necesita:

Escribir cada uno de los parámetros que pide el programa y luego dar enter para seguir con el siguiente así hasta proporcionarle un ID

Este mismo verificará si el nombre ya existe en el sistema, validará los datos ingresados, añadirá al personaje a una lista, generará un ID para cada personaje.

Luego de agregar el personaje exitosamente regresará al usuario al menú principal y tendrá un nuevo personaje en lista.

```
run:
1. Agregar personaje
2. Modificar personaje
3. Eliminar personaje
4. Ver Datos de un Personaje
5. Ver listado de Personajes
6. Realizar Pelea entre Personajes
7. Ver Historial de Peleas
8. Ver Datos de Estudiante
9. Salir
```

## 2. Modificar personaje

Esta opción permitirá al usuario modificar el arma, habilidades y nivel de poder de los personajes ya existentes en el programa a través de su nombre o ID, esta opción mostrará los datos actuales del personaje para permitir su edición

### 2.1.

Ingresa el ID o nombre del personaje: este será el número proporcionado que se le asignó al personaje cuando este fue ingresado por primera vez, el programa pedirá el ID o nombre y luego procederá a mostrar el personaje almacenado en el sistema.

```
Ingresa el ID o nombre del personaje: 1
DATOS ACTUALES
Nombre: Scorpion
Arma: Cuchillos infernales
Habilidades: Media luna Llamas infernales Teletransportación Golpe de fuego Lluvia de llamas Nivel de poder: 100
```

### 2.2

El programa mostrará un mensaje que diga “Ingresa nuevos datos” y podrá colocar cada uno de ellos como en el paso 1, para confirmar si el personaje fue modificado el programa le mostrará un mensaje que dice “El personaje fue modificado correctamente”.

```
INGRESA NUEVOS DATOS
Nueva arma: Cadenas del inframundo
Nueva habilidad 1 : Fuego asistente
Nueva habilidad 2 : Atracción de almas
Nueva habilidad 3 : Quemadura corporal
Nueva habilidad 4 : Luna completa
Nueva habilidad 5 : Clonación
Nuevo nivel de poder: 99
El personaje modificado correctamente.
```

### 3. Eliminar personaje

Esta opción permitirá eliminar un personaje del sistema, de manera que ya no este disponible en la lista ni estará disponible para su uso en peleas

Para poder eliminar un personaje necesita colocar el ID o nombre del personaje para poder reconocer el personaje, esta opción le mostrara el nombre, arma, habilidades y nivel de poder del personaje y le preguntara si desea eliminar el personaje del sistema.

```
Ingrese el ID del personaje a eliminar: 1
DATOS DEL PERSONAJE SELECCIONADO
Nombre: Scorpion
Arma: Cadenas del inframundo
Habilidades: Fuego asendente Atraccion de almas Quemadura corporal Luna completa Clonacion Nivel de poder: 99
◆Deseas eliminar el personaje? (si/no):
```

Para poder eliminar el personaje, el usuario necesita confirmar su eliminación colocando (SI/NO) como parámetro para completar la acción, luego de eso se le confirmara la acción solicitada.

```
◆Deseas eliminar el personaje? (si/no): si
Personaje ha sido eliminado correctamente :D .
```

#### 4. Ver datos del personaje

Esta opción permite al usuario ver datos ingresados anterior mente sobre un personaje, este le pedirá el numero de ID o nombre para buscarlo en el sistema, esta opción le mostrará, nombre, arma, habilidad, nivel de poder del personaje.

Luego de ingresar el ID el programa le mostrara los datos

```
Ingrese el ID del personaje que deseal
DATOS DEL PERSONAJE
ID: 1
Nombre: scorpio
Arma: Cadenas del inframundo
Habilidades:
- Fuego asendente
- Atraccion de almas
- Quemadura corporal
- Luna completa
- Clonacion
Nivel de poder: 99
```

#### 5. Ver listado de personajes

Esta opción permite visualizar todos los personajes registrados en el sistema, le mostrara al usuario el ID, nombre y nivel de poder de cada uno de los personajes

```
LISTADO DE PERSONAJES
ID: 1 | Nombre: scorpio | Nivel de poder: 99
ID: 2 | Nombre: Subcero | Nivel de poder: 98
ID: 3 | Nombre: jony cage | Nivel de poder: 78
```

## 6. Realizar pelea entre Personajes

Esta opción permite seleccionar 2 personajes de la lista, y colocarlos en pelea

El programa pedirá el ID de cada uno de los personajes que desea colocar en pelea y procederá a la pelea, esta le mostrará el nivel de cada uno de los personajes y registrará la pelea con hora y fecha que se lleva a cabo el enfrentamiento.

```
Ingrese el ID del primer personaje:1
Ingrese el ID del segundo personaje:2
Enfrentamiento:
scorpio (Nivel 99) vs Subcero (Nivel 98)
Su pelea fue registrada el 2025-08-15T20:56:06.814037600
```

## 7. Ver historial de peleas

Si desea ver el historial de peleas con esta opción el programa le proporcionara la fecha y hora de todas las peleas realizadas en el sistema.

```
HISTORIAL DE PELEAS
1. Pelea entre scorpio y Subcero | 2025-08-15T20:56:06.814037600
2. Pelea entre jony cage y scorpio | 2025-08-15T20:57:43.691239700
3. Pelea entre Subcero y jony cage | 2025-08-15T20:57:49.411281200
```



### 8. Ver datos del estudiante

Esta opción mostrara los datos del estudiante a cargo de desarrollar el programa, este le mostrara Nombre, carné, curso, sección.

```
DATOS DEL ESTUDIANTE
Nombre: Carlos David Recinos Chip
Carnet: 202209463
Curso: Introduccion ala programacion y Computacion 1
Sección: A
```

### 9. Salir

Esta opción permite al usuario salir del programa, darle fin al programa de peleas.

```
BUILD SUCCESSFUL (total time: 43 minutes 57 seconds)
```