# PROGRAMACIÓN EN BATCH

LA MAZMORRA DE VENTORMENTA



# Camilo José Blasco Diosdado

25/10/2020 2.° ASIR

INTRODUCCIÓN	1
COMANDOS	1
PROCEDIMIENTO	2
LÓGICA	3

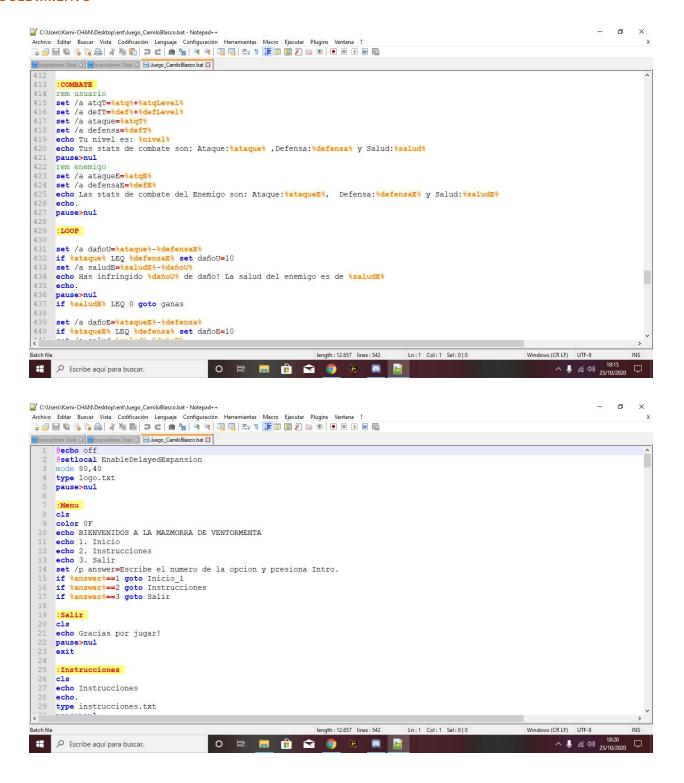
## INTRODUCCIÓN

La práctica consiste en desarrollar un videojuego utilizando comandos en batch.

#### **COMANDOS**

- 1. echo (para mostrar mensajes por pantalla)
- 2. set (para establecer variables)
- 3. if (para comparar variables)
- 4. goto (para hacer saltos desde una línea de comandos a otra)
- 5. Redireccionamiento (>, <)
- 6. color (para cambiar los colores de la consola)
- 7. cls (para limpiar la pantalla)
- 8. type (para mostrar el contenido de un archivo de texto)
- 9. start (para ejecutar archivos externos)
- 10. Etiquetas (para establecer los saltos del "goto")
- 11. mode (para redimensionar la ventana de la consola)

#### **PROCEDIMIENTO**



```
C:\Windows\system32\cmd.exe
```

### LÓGICA

El juego comienza con el usuario encerrado en una mazmorra, para salir de esta deberá responder cuestiones que se le plantean a medida que avanza, ya sea girar a izquierda o derecha en los pasillos o realizar una acción u otra.

Así mismo a medida que avanza por la mazmorras el usuario se enfrentará a distintos enemigos, estos combates se realizarán por turnos y se tendrán en cuentas estadísticas como el Ataque y la Defensa, el combate se termina cuando la salud de alguno de los oponentes llegue a 0. Si el combate resulta victorioso el usuario obtendrá experiencia

con la cual podrá subir de nivel y aumentar sus estadísticas.

Mientras avanza por la mazmorra también podrá encontrar cofres y trampas, lo que ayudará o dificultará aún más la aventura.