**Registro de KO Percents y tumbling app**.

¿Por qué existe esta app?

Necesito anotar los % porcentajes. Por ejemplo: Esto es especialmente útil por ejemplo con personajes como Pokemon Trainer. Ya que es CLAVE saber cuando hacer el cambio o usar un movimiento.

Por ejemplo ,el movimiento con mas importancia del personaje en conocer el porcentaje de KO es el UP-B de charizard, ya que implica saber cuando cambiar de pj . El segundo mas importante es el “ftilt” de squirlte , se necesita saber cuando realizar sus combos con FTILT .

La clave esta que , para alguinos movimientos horizonatales o verticales. Podria ser bueno ser capaz de crear una “posición de escenario propia” por ende se dara esa opción en la app.

idPosicionComun es lo mas clave.Dependiendo de su valor se explica:

(Debo explicar en esto en varios readme, de documenation. Readme Documntacion Carpeta)

Para las posiciones comunes , elñ campo IdPosicionComun y el campo “VerticalHorizontal” forman una “clave compuesta” para identificar las posciones mas comunes:

0: Posicion No Comun

idPosicionComun >0 => Si la posición común es mayor a 0 , signifca que es una posición común, sino lo es , es algo agregado y especifico

Vertical(0) + idPosicionComun1=> Plataforma principal . Vertical . verticalHorizontal

Vertical(0) + idPosicionComun2 Plataforma 1 : Media . Aplica para todas menos Final destination => VerticalHorizontal =>0

Vertical(0) + idPosicionComun3 Plataforma 2 : Alta . Aplica solo para BF & Town and City,

Horizontal(1)+ idPosiconComun1 => Esquina escenario

Horizontal(1)+ idPosiconComun2 => Ledge Roll oponente

Horizontal(1)+idPosiconComun3=> Centro Escenario

Horizontal(1)+idPosicionComun4=>Esquina Contraria

14.12.24=> Por ahora la app ,solo puede registrar kills desde la Base del escenario , de forma vertical .En un futuro habran mas funciones, pero de momento ,esto me sirve.

Simplifica , una vez tengas esto hecho ,iran surgiendo problemas e ideasm por ende puedes ir avanzando de esa forma.

Explicacion de algunas tablas

Tab bla posciion

Vertical\_horizontal: Es un booleano. 0 es Vertical . 1 es Horizontal

comun\_nocomun: Es una posición central ,ledge rol oponente, esquina , esquina opuesta

0 es común . 1 No comun

9 Verticales comunes , 4 horizontales comunes => 13 COMUNES

|  |
| --- |
| Mario |
| Donkey Kong |
| Link |
| Samus |
| Yoshi |
| Kirby |
| Fox |
| Pikachu |
| Luigi |
| Ness |
| Captain Falcon |
| Jigglypuff |
| Peach |
| Bowser |
| Ice Climbers |
| Sheik |
| Zelda |
| Dr. Mario |
| Pichu |
| Falco |
| Marth |
| Young Link |
| Ganondorf |
| Mewtwo |
| Roy |
| Mr. Game & Watch |
| Meta Knight |
| Pit |
| Zero Suit Samus |
| Wario |
| Snake |
| Ike |
| Squirtle |
| Ivysaur |
| Charizard |
| Diddy Kong |
| Lucas |
| Sonic |
| King Dedede |
| Olimar |
| Lucario |
| R.O.B. |
| Toon Link |
| Wolf |
| Villager |
| Mega Man |
| Wii Fit Trainer |
| Rosalina & Luma |
| Little Mac |
| Greninja |
| Mii Brawler |
| Mii Swordfighter |
| Gunner |
| Palutena |
| Pac-Man |
| Robin |
| Shulk |
| Bowser Jr. |
| Dunk Hunt |
| Ryu |
| Cloud |
| Corrin |
| Bayonetta |
| Inkling |
| Ridley |
| Simon |
| King K. Rool |
| Isabelle |
| Incineroar |
| Piranha Plant |
| Joker |
| Hero |
| Banjo & Kazooie |
| Terry |
| Byleth |
| Min Min |
| Steve/Alex |
| Sephiroth |
| Pyra |
| Mythra |
| Kazuya |
| Sora |