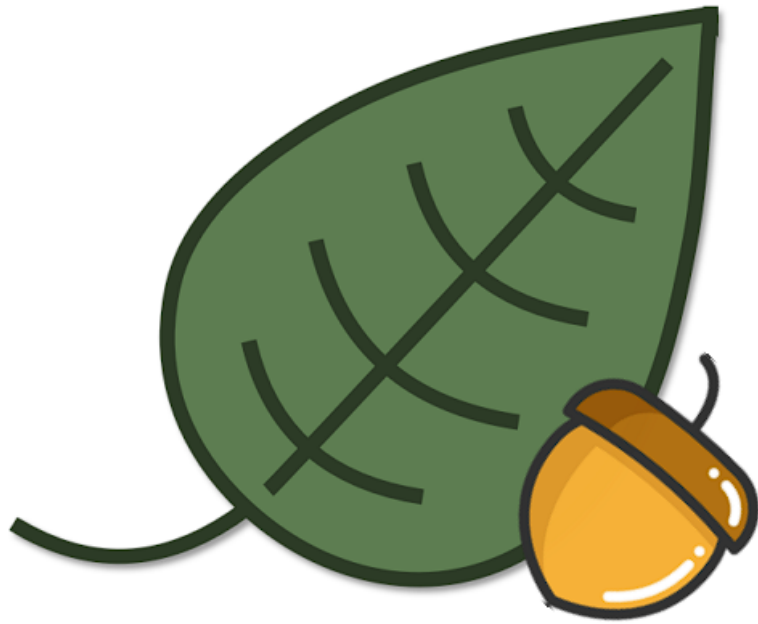


# Sistema invernadero

Manual para usuarios



## TRABAJO INVERNADERO

Entrega II. Herencia

<b>Empieza el juego.....</b>	<b>3</b>
El inicio.....	3
<b>El menú principal.....</b>	<b>3</b>
Estado general (opción 1).....	4
Estado Cultivos (opción 2).....	4
Informes (opcion 3).....	5
Naturmedia (opción 4).....	5
Pasar dia (opcion 5).....	6
Recolectar agua (opcion 6).....	7
Regar (opción 7).....	7
Plantar (opción 8).....	7
Cosechar (opción 9).....	8
Desbrozar (opción 10).....	8
Arrancar (opcion 11).....	9
Mejorar (opción 12).....	9
Comprar edificio.....	9
Molino.....	10
Mejorar edificio.....	10
Aumentar tamaño.....	10
Sistema de riego por goteo.....	10
Mejorar Tanque de agua.....	11
Aumentar tamaño.....	11
Añadir aspersores.....	11
Pasar varios días.....	11

# Empieza el juego

## El inicio

Esta es la primera pantalla que ves al iniciar el programa. Escribes el nombre que quieras para la empresa y después del primer invernadero de tu empresa

```
Nombre de la empresa:  
empresaPrueba  
Nombre del invernadero:  
inv1
```

## El menú principal

Ahora ya podrás ver todo el menú que es donde podrás hacer todas las operaciones del programa escribiendo el número que quieras.

```
-----  
| 1. Estado general |  
| 2. Estado cultivos |  
| 3. Informes       |  
| 4. Naturapedia    |  
| 5. Pasar día      |  
| 6. Recolectar agua |  
| 7. Regar          |  
| 8. Plantar        |  
| 9. Cosechar       |  
| 10. Desbrozar     |  
| 11. Arrancar      |  
| 12. Mejorar       |  
| 13. Pasar varios días |  
| 14. Salir         |  
-----  
|
```

## Estado general (opción 1)

Muestra esta pantalla por cada invernadero o arboleda en la que muestra su nivel, ocupación y demás. Al final muestra información del tanque, si tiene molino y las monedas

```
===== inv1 =====  
Nivel: 1 / 10  
Ocupacion: 0/10 0%  
Plantas vivas: 0/0 0%  
Plantas regadas: 0/0 0%  
Plantas maduras: 0/0 0%  
  
Tanque de agua al 50% de su capacidad 10/20  
Dia:0  
Aun no tienes molino  
Tienes 100 monedas!!!
```

## Estado Cultivos (opción 2)

Muestra un menú que deja seleccionar un invernadero [I] o una arboleda [A]

```
De que quieres ver mas informacion???  
1 [I] inv1  
2 [A] arb1  
3 Salir
```

Muestra información de cada planta o árbol de la estructura seleccionada

```
inv1 es nivel 1  
-----Trigo-----  
Edad: 0 días  
Viva: si  
Regada: no  
Madura no
```

## Informes (opcion 3)

Muestra los productos cosechados y el dinero ganado por cada tipo de planta y árbol además también muestra la harina generada

```
Plantas
Arroz (Arroz)  Cosechado: 0 Producido: 0 Ganado: 0.
Lechuga (Lechuga)  Cosechado: 0 Producido: 0 Ganado: 0.
Trigo (Trigo)  Cosechado: 0 Producido: 0 Ganado: 0.
Pimiento (Pimiento)  Cosechado: 0 Producido: 0 Ganado: 0.
Patata (Patata)  Cosechado: 0 Producido: 0 Ganado: 0.
Garbanzos (Garbanzos)  Cosechado: 0 Producido: 0 Ganado: 0.
Total: 0 cosechados. 0 producidos. 0 monedas ganadas.

0 paquetes de harina generaron 0 monedas.
Árboles
Naranja (Naranja)  Cosechado: 0 Producido: 0 Ganado: 0.
Kiwi (Kiwi)  Cosechado: 0 Producido: 0 Ganado: 0.
Madroño (Madroño)  Cosechado: 0 Producido: 0 Ganado: 0.
Melocotonero (Melocotón)  Cosechado: 0 Producido: 0 Ganado: 0.
Manzano (Manzana)  Cosechado: 0 Producido: 0 Ganado: 0.
Total: 0 cosechados. 0 producidos. 0 monedas ganadas.

0 paquetes de harina generaron 0 monedas.
```

## Naturmedia (opción 4)

Deja seleccionar entre invernadero o arboleda

1. Invernadero
2. Arboleda
3. Salir

Después deja elegir una planta o un árbol

- |                 |              |
|-----------------|--------------|
| 1. Kiwi         | 1. Trigo     |
| 2. Madroño      | 2. Arroz     |
| 3. Manzano      | 3. Garbanzos |
| 4. Melocotonero | 4. Lechuga   |
| 5. Naranja      | 5. Patata    |
|                 | 6. Pimientos |

Muestra información del tipo de planta o árbol que elijas

```
=====Arroz=====
Precio: 15
Producto: Arroz
Número de productos: 20/10
Monedas por producto: 5/producto
Maduración: 5
Tiempo de vida: 10
```

## Pasar día (opcion 5)

pasa día a todas las plantas y árboles y muestra, por ejemplo, si se muere (en el ejemplo) y la información general de invernaderos, arboledas, tanque de agua, monedas y el día actual

```
Trigo ha muerto
===== inv1 =====
Nivel: 1 / 10
Ocupacion: 1/10 10%
Plantas vivas: 0/1 0%
Plantas regadas: 0/0 0%
Plantas maduras: 0/0 0%
===== arb1 =====
Nivel: 1 / 10
Ocupacion: 0/10 0%
Plantas vivas: 0/0 0%
Plantas regadas: 0/0 0%
Plantas maduras: 0/0 0%

Tanque de agua al 50% de su capacidad 10/20
Dia:1
Aun no tienes molino
Tienes 90 monedas!!!
```

## Recolectar agua (opcion 6)

Muestra un menú en el que puedes pasarle una cantidad a elegir para meter en el tanque o la opción 33 para llenarlo. Cada unidad de agua vale una moneda pero con la opcion 33 por cada 10 de agua uno es gratis

```
-----  
AÑADIR AGUA  
elige la cantidad a añadir  
1 / 5 / 10  
33 para llenar  
0 para salir  
-----
```

Después muestra si se añadió correctamente, el espacio actual del tanque y las monedas restantes

```
5  
añadidos 5 de agua  
Tanque de agua al 75% de su capacidad 15/20  
Tienes 85 monedas!!!
```

## Regar (opción 7)

Riega todas las plantas y muestra cuantas se regaron de todas las vivas

```
se han regado 0/0 plantas y arboles de los invernaderos y arboledas
```

## Plantar (opción 8)

Deja elegir invernaderos o arboledas (si no tienes ninguna no sale esta opción)

```
1. Invernadero  
2. Arboleda  
3. Salir
```

Al elegir uno saldrá las plantas o árboles disponibles junto con su precio

```
1. Trigo      10 monedas
2. Arroz      15 monedas
3. Garbanzos  20 monedas
4. Lechuga    30 monedas
5. Patata     25 monedas
6. Pimientos 120 monedas
7. Salir
```

Elige el invernadero o arboleda donde plantarlo al final muestra el espacio que le queda al invernadero y también gasta las monedas según el valor de la planta o árbol elegido

```
Seleccione una opcion
----- Invernaderos -----
[Plantas vivas / Plantas plantadas / Terreno total]
1 -inv1 0/0/10
0 salir
```

## Cosechar (opción 9)

Deja elegir invernaderos o arboledas (si no tienes ninguna no sale esta opción)

```
1. Invernadero
2. Arboleda
3. Salir
```

Cosecha todos los invernaderos o arboledas y después muestra el siguiente mensaje

```
2 plantas recolectadas han producido 4 productos
Han muerto 2 plantas en el proceso
Has ganado 20 monedas
```

## Desbrozar (opción 10)

Deja elegir invernaderos o arboledas (si no tienes ninguna no sale esta opción)

```
1. Invernadero
2. Arboleda
3. Salir
```

Quita todas las plantas muertas o árboles muertos de todas las estructuras del tipo seleccionado y si es un árbol que ya maduró por primera vez devuelve la mitad de lo que costó



## Arrancar (opcion 11)

Deja elegir invernaderos o arboledas (si no tienes ninguna no sale esta opción)

```
1. Invernadero
2. Arboleda
3. Salir
```

Pide seleccionar una estructura en concreto

```
Selecione una opcion
----- Invernaderos -----
[Plantas vivas / Plantas plantadas / Terreno total]
1 -inv1 0/0/10
0 salir
```

Elimina todas las plantas de la estructura elegida. Eliminar los árboles tiene un coste de la mitad de su precio original

## Mejorar (opción 12)

Deja elegir entre añadir un edificio, mejorar los que ya tienes o el tanque

```
Elige que mejorar

1 Comprar edificio
2 Mejorar edificio
3 Mejorar tanque de agua
4 cancelar
```

## Comprar edificio

Deja seleccionar entre invernadero, arboleda o molino (es solo de una compra, es decir, si ya lo tienes no se muestra)

```
1. Invernadero
2. Arboleda
3. Molino
```

Pide el nombre de la estructura nueva y la añade

```
Nombre del invernadero nuevo:  
inv2
```

## Molino

Permite convertir en harina las plantas triturables y aumentar un 20 por ciento su producción al cosechar

## Mejorar edificio

Deja elegir entre invernadero o arboleda (si no tienes ninguna no muestre esta opción)

```
1. Invernadero  
2. Arboleda
```

Pide seleccionar una estructura en concreto

```
Seleccione una opcion  
----- Invernaderos -----  
[Plantas vivas / Plantas plantadas / Terreno total]  
1 -inv1 0/0/10  
0 salir
```

Después deja elegir las mejoras disponibles y también muestra su precio

```
arb1 es nivel 1  
1. Aumentar tamaño          150 monedas  
2. Añadir sistema de riego por goteo  500 monedas
```

## Aumentar tamaño

Puede almacenar 10 plantas o árboles más

## Sistema de riego por goteo

50 por ciento de probabilidad de al regar no aplicar ningún coste Es una mejora única de las arboledas y solo se puede comprar una vez por arboleda

## Mejorar Tanque de agua

1. Aumentar tamaño 500 monedas
2. Añadir aspersores 1000 monedas

### Aumentar tamaño

Aumenta la capacidad máxima en 5

### Añadir aspersores

Riega las plantas y árboles automáticamente al pasar de día .Es una mejora única del sistema y si la tienes no aparece

## Pasar varios días

Pide el número de días que quieres pasar y los pasa mostrando y haciendo toda la lógica como si fueras uno a uno manualmente pero el estado general solo lo muestra al pasar el ultimo día

Cuantos días quieres pasar?