# Trabajo practico N°4

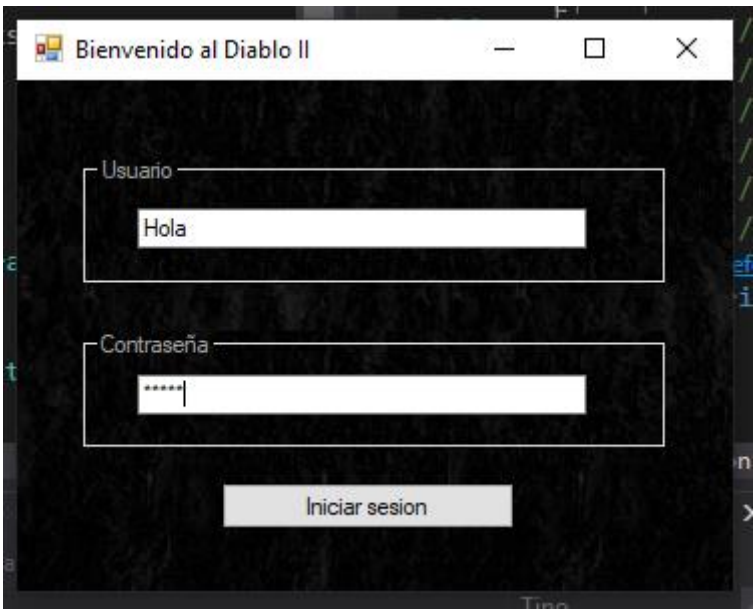
[Diablo II] Simulación

Inciar la Base de datos con este script, creara 3 tablas.

1. Server,
2. Usuario
3. Personaje

Los usuarios y contraseña no tienen limite de caracteres pero no se permiten espacios. Eso larga una Excepción de UsuarioCaracteresErroneos.

El IngresoForm instanciara el Servidor y agregara al usuario a su lista. Se podrá volver a este form cerrando los dos siguientes, pero no se puede volver a iniciar sesión en la misma cuenta una vez que cerraste el form para elegir personaje.

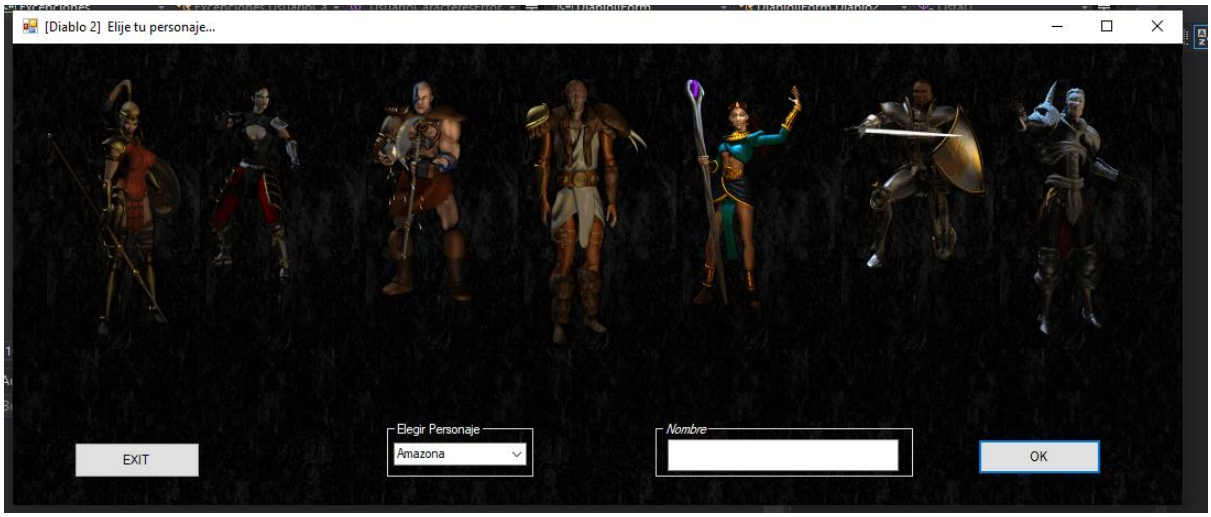



```
CuentaExisteException: Se pueden cerrar los formularios siguientes y volver a esta
instancia a crear otra cuenta. No, no se puede volver a la primera.

UsuarioCaracteresErroneos: Le pusiste un espacio.
```

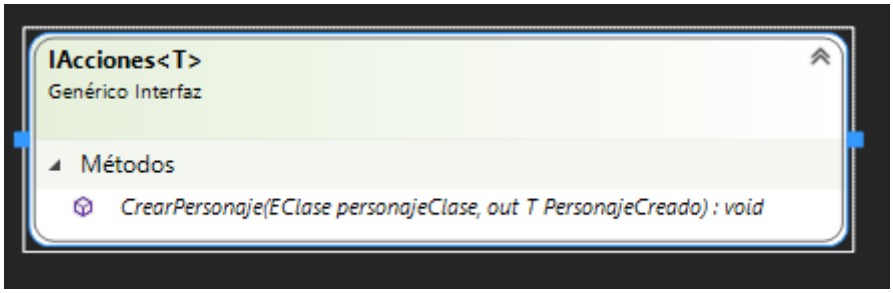
ElegirPersonajeForm tiene un comboBox que según su elemento seleccionado elegira a la clase del mismo.

Intentar mandar Ok sin escribir o con un nombre con espacios, lanzara una excepcion caso contrario sumara el personaje a la lista del usuario en caso de que este no exista ya.



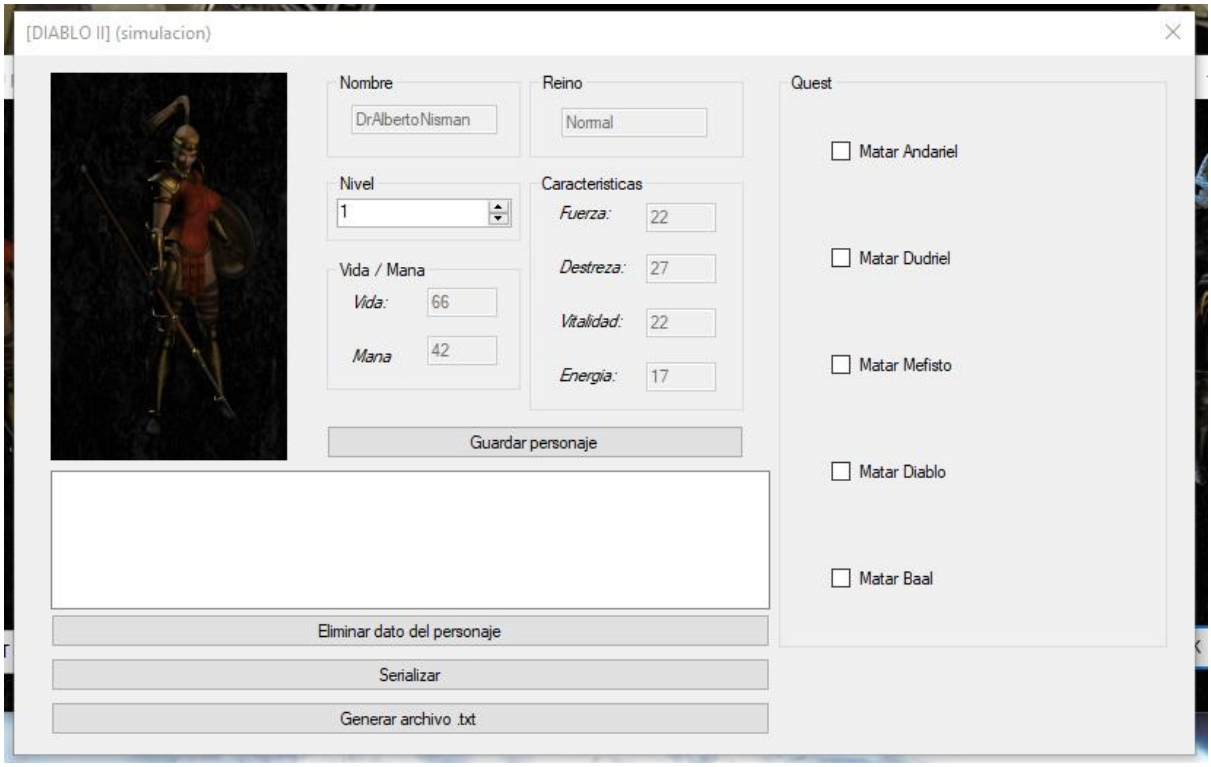

```
PersonajeSinNombre: La misma excepción avisa que tiene espacios o la cadena esta vacia
UsuarioCaracteresErroneos: Le pusiste un espacio.
```

También implementa la interfaz IAcciones, encargada de tomar un tipo genérico y crear al personaje elegido.



Diablo II

Los textbox no se pueden modificar, sus valores cambian con el numericUpDown del Nivel (Que uno elige…). Se pueden checkear las casillas de las quest y cuando tengas el nivel 18, 28, 35, 45,56 para cada respectivo jefe , al subir al nivel siguiente (No esta hecho en Thread) dispara la animación.

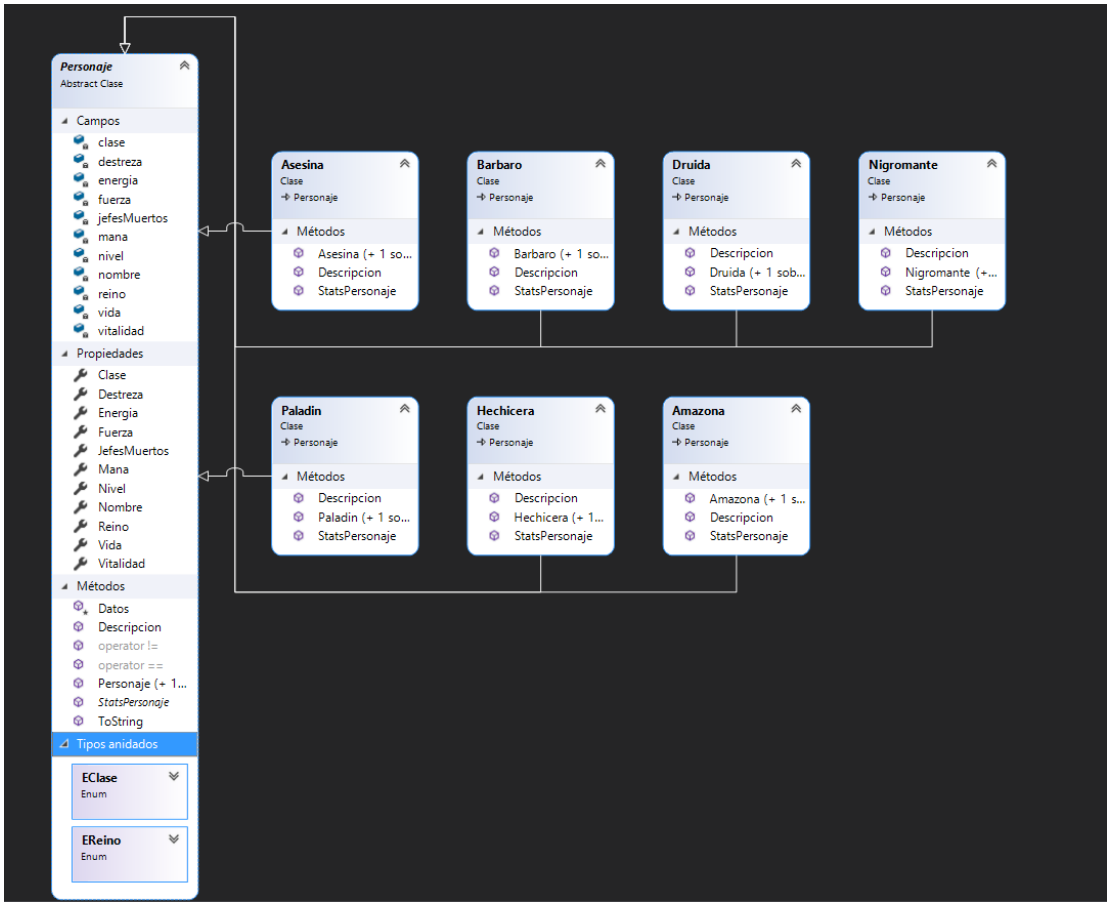


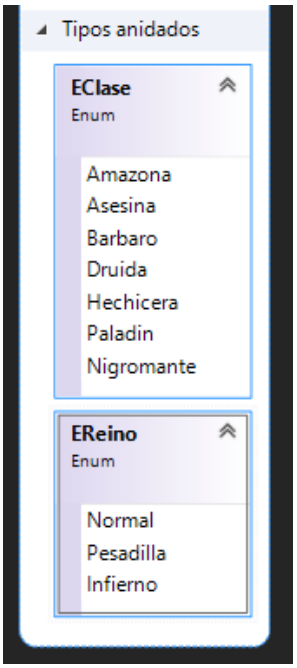

<u>La serializacion XML y la generación del archivo TXT están asociadas a los eventos de la clase Server.</u>

Guardar Personaje enviara la información del servidor, el usuario y el personaje en esa instancia a la Base de datos. Despliega la lista con todos los datos de los personajes en la base, Eliminar dato del personaje elimina al personaje en todas sus instancias guardadas en la base.

Al cerrar el programa, cierra el hilo de los Stats.

Diagrama de clases



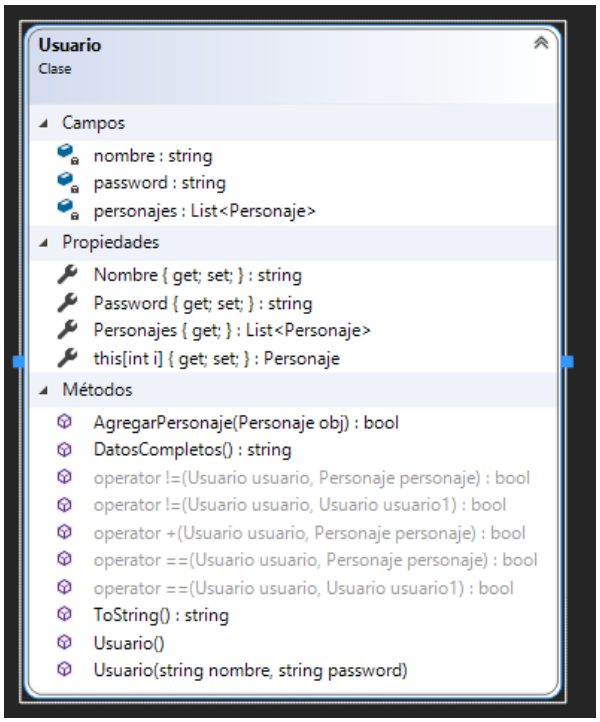




## Personaje

Como clase base, tiene todos los atributos que pueden tener los personajes, los enumerados sirven de parámetro para crear al personaje, también ayudaron a hacer los Switches para lo mismo.

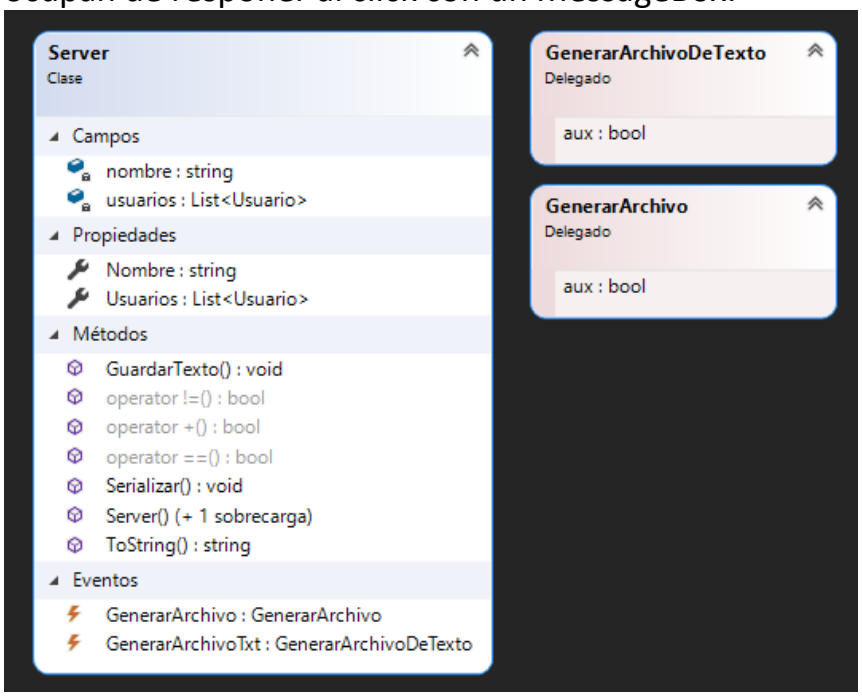
Usuarios

La clase encargada de poder acumular personajes en un usuario, la simulación se puede cerrar cuantas veces quieras y crear cuantos personajes quieras desde el ElegirPersonajeForm.




Server

Encargada de contener a los usuarios con sus personajes y entre sus métodos, contiene la serializacion del mismo. Los dos delegados booleanos solo se ocupan de responer al click con un MessageBox.



SQL

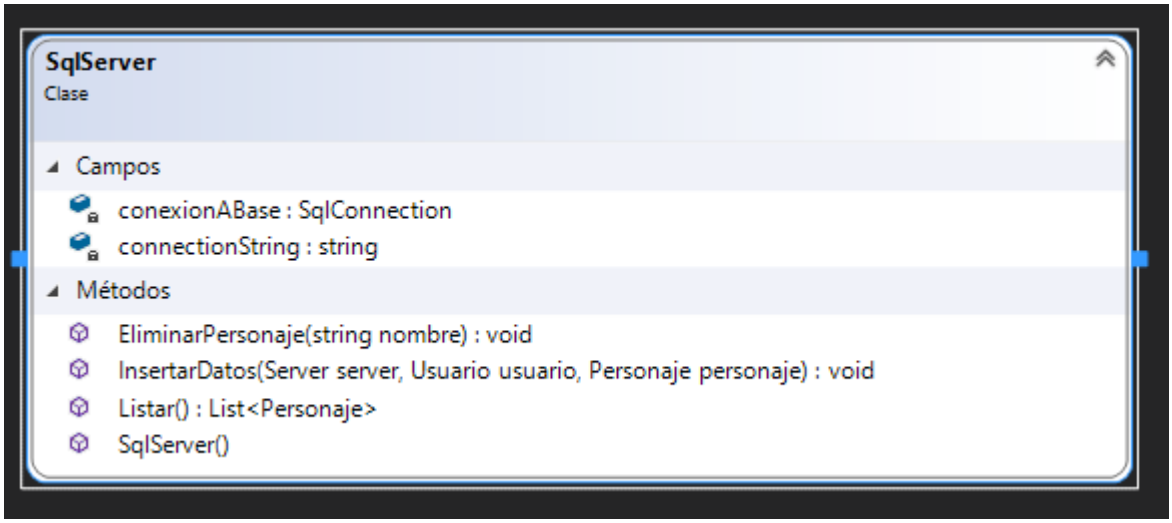
La base de datos esta compuesta por 3 tablas

| | NombreServer | FechaCreacion |
|---|---|---|
| 1 | UTNFRA | 2020-11-28 |

| | Usuario | Password |
|---|---|---|
| 1 | fgarancini | 123456 |

| | Nombre | Clase | Nivel | Reino | Descripcion |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | DrAlbertoNisman | Nigromante | 99 | Infiemo | DrAlbertoNisman Mato a Baal en el acto Infiemo |

Capaces de insertar los datos, eliminar todas las instancias del personaje en la base, y devolver una lista con todos los personajes.




PD: No hay nivel secreto de las vacas.