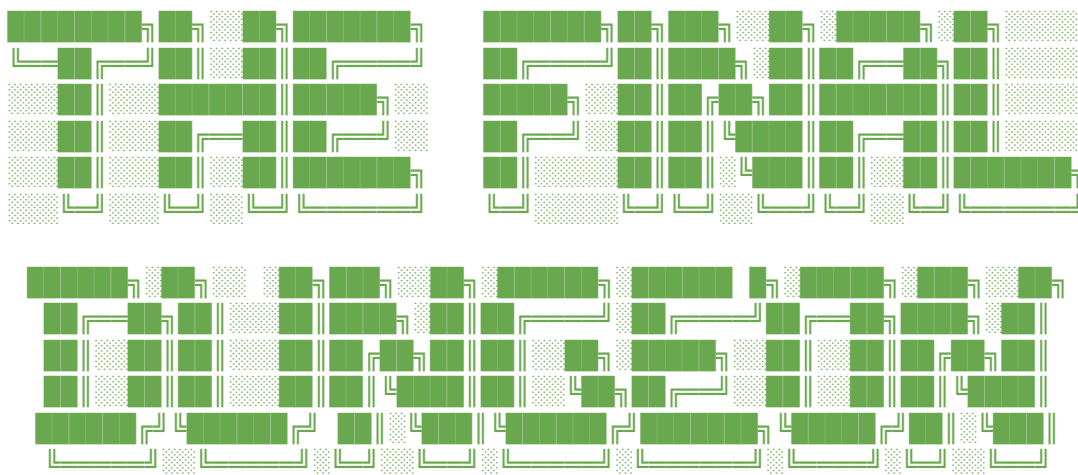


Trabajo Final Computacion I



Alumnos:

Bujaldon Juan Pablo

Giménez Suárez, Axel

Profesor:

Novas, José

Descripción general

El objetivo del jugador es elegir un héroe y recorrer un mapa con enemigos ocultos, recolectar objetos y pelear contra un dragón en la batalla final.

Estructura del Juego

El juego se organiza en varios módulos y archivos que contienen diferentes funcionalidades. El código principal utiliza otros módulos como dungeon, constant, heroes y save, los cuales gestionan la mazmorra, los mensajes del juego, los personajes y el sistema de guardado.

Mecánicas del Juego

Elección de Personaje

El jugador puede elegir entre tres personajes:

- Guerrero
- Mago
- Arquero

Cada uno de ellos tiene atributos iniciales diferentes de salud, fuerza y defensa.

Exploración del mapa

Una vez elegido el personaje, el jugador es trasladado a una posición en el mapa. El sistema del mapa es gestionado por la clase Dungeon. El jugador puede moverse en cuatro direcciones: norte, sur, este y oeste. Durante la exploración, el jugador se enfrenta a enemigos y encuentra objetos que le ayudan a progresar.

Combate

Cuando el jugador encuentra un enemigo, entra en un sistema de combate por turnos. El jugador tiene tres opciones:

- Atacar
- Defenderse
- Huir

El daño infligido depende de la fuerza del jugador y la defensa del enemigo. Además, algunos enemigos tienen habilidades especiales, como el Dragón, que puede lanzar ataques críticos.

Enemigos y Objetos

El juego incluye una variedad de enemigos, como:

- Asesinos
- Ogros
- Undead knight

- Magos
- Dragón ancestral (Jefe final)

También se pueden recolectar objetos que otorgan mejoras, como:

- Poción curativa
- Mejora de daño
- Escudo

Sistema de Guardado

El jugador puede guardar su progreso en cualquier momento usando el menú de guardado. Este sistema se maneja a través del módulo save, que serializa los datos del jugador y el mapa, permitiendo su restauración.

El juego incluye mensajes descriptivos que informan al jugador de las acciones, eventos de combate, objetos encontrados y resultados de las interacciones.

Diagrama UML

