

MANUAL TÉCNICO

1. ESTRUCTURA DEL PROYECTO

Archivos principales:

- menu-principal.html // Punto de entrada
- creacion-personaje.html // Generación de PJ
- menu-juego.html // Hub central
- combate.html // Sistema de batalla
- inventario.html // Gestión de items
- menu.html // Tienda

2. ALMACENAMIENTO DE DATOS

Sistema basado en localStorage:

- personaje: { nombre, raza, atributos }
- equipamiento: { arma, armadura }
- inventario: [array de objetos]
- datosJugador: { oro, exp, nivel }

3. DIAGRAMA DE FLUJO

3Creación PJ → Menú → [Combate/Inventario/Tienda]

4. CLASES PRINCIPALES

- Enemigos (combate.html):
const enemigos = [
 { nombre: "Pardi", salud: 100, ataque: 8... }
]
- Jugador (global):
let jugador = {
 saludMax: 100,
 ataqueBase: 10,
 defendiendo: false
}

5. FUNCIONES CRÍTICAS

- calcularDano(): Fórmula de daño
- equiparObjeto(): Gestión de equipo
- guardarPartida(): Persistencia
- iniciarCombate(): Lógica de batalla

6. VARIABLES GLOBALES

- turnoJugador (boolean)
- combateActivo (boolean)
- enemigoActual (object)

7. SISTEMA DE COMBATE

Mecánicas implementadas:

- Turnos alternados

- Bonificación por defensa
- Cálculo de daño probabilístico
- Experiencia por victoria
- Subida de niveles progresiva

8. EXTENSIÓN DEL JUEGO

Para añadir contenido:

1. Nuevos enemigos:
 Modificar array enemigos[]
2. Nuevos items:
 Actualizar:
 - danoArmas{}
 - defensaArmaduras{}
3. Nuevas pantallas:
 Crear HTML y enlazar

9. DEPURACIÓN

Herramientas recomendadas:

- console.log() para seguimiento
- Chrome DevTools:
 - * Application > LocalStorage
 - * Debugger para paso a paso