**POPOLLO ADVENTURES**

Este documento lo he utilizado realmente como una guía para saber por dónde tenía que seguir y centrarme en terminar las tareas del juego.

El proyecto lo empecé para aprobar la asignatura, pero como está relacionado con el mundillo que me gusta pues le he dedicado mucho más tiempo simplemente hobby y aprendizaje. Desde el inicio hasta el final he aprendido una barbaridad, aunque tengo claro que es muy mejorable en todos los aspectos.

La idea original ha cambiado bastante y tiene mucho rango de mejora, pero decidí crear un juego de rol a muy pequeña escala que tocase un poco de todo.

En cada apartado del juego explico que es posible hacer y qué características estarían bien incluir en futuros proyectos.

Aviso: Para usar las funciones de cargar y grabar partida es necesario utilizar el archivo SQL que se encuentra en documentos/base\_de\_datos/datos.sql.

Contenido

[Características generales 1](#_Toc9961771)

[Pantalla de inicio 2](#_Toc9961772)

[Acciones disponibles 2](#_Toc9961773)

[Pantalla Principal 2](#_Toc9961774)

[Acciones disponibles 2](#_Toc9961775)

[Cosas por hacer 2](#_Toc9961776)

[Pantalla Combate 3](#_Toc9961777)

[Acciones disponibles 3](#_Toc9961778)

[Botón de ataque 3](#_Toc9961779)

[Botón de defensa 3](#_Toc9961780)

[Botón de habilidad 3](#_Toc9961781)

[Botón de objeto 3](#_Toc9961782)

[Cosas por hacer 4](#_Toc9961783)

[Pantalla Tienda 4](#_Toc9961784)

[Acciones disponibles 4](#_Toc9961785)

[Cosas por hacer 4](#_Toc9961786)

[Pantalla Eventos 4](#_Toc9961787)

[Acciones disponibles 4](#_Toc9961788)

[Cosas por hacer 4](#_Toc9961789)

# 

# Características generales

* Todos los paneles tienen una misma medida fija para cuadrarlos con los dibujos realizados, para un proyecto mayor debería permitirse mayor resolución.
* Varias zonas tienen música de fondo o múltiples efectos de sonido.
* Al utilizar tantos JLabel, botones o similares he añadido en componentes varias de sus configuraciones para no repetir tanto código.
* El cursor utilizado cambia dependiendo de la pantalla en la que estemos y las opciones a seleccionar.
* Al pulsar en el botón para salir en cualquier panel aparece un mensaje de confirmación, si salimos del juego se comprueba si existe una conexión para cerrarla.
* La base de datos utilizada en esta versión solo extrae o modifica las características relacionadas con el héroe. En versiones previas (guardadas en repositorio) incluían los enemigos y sus habilidades, he decidido no meterlas en la versión final porque estos no se modifican.

# Pantalla de inicio

## Acciones disponibles

* Iniciar una nueva partida.
* Seleccionar dificultad, dependiendo de la seleccionada añadirá unos parámetros diferentes a nuestro héroe.
* Cargar partida. Si la base de datos no está disponible aparece un mensaje de error indicando que no es posible entrar al servidor (broma de situaciones vividas en juegos MMO).
* Al iniciar el juego o cargar partida se nos llevara a una pantalla de carga con unos consejos de coña, esta pantalla no hace nada simplemente meter un guiño a los videojuegos.
* Si no encuentra partida aparece un mensaje de que no tenemos una partida guardada.
* Entrar en galería.
* Salir del juego.

# Pantalla Principal

## Acciones disponibles

* Al iniciar una partida nueva encontraremos un mensaje de Bienvenida.
* Pulsando sobre la flecha azul nos movemos por el mapa, es un juego lineal y no podemos ir a una zona avanzando.
* Cada vez que avancemos un paso, el anterior quedara marcado con una X representando que ya ha sido visitado. Además, este “paso” se guarda en una variable de nuestro héroe para saber en qué sitio estamos cuando carguemos partida.
* Al dar nuestro primer paso aparece la opción de guardar partida e ir a la pantalla de Descanso.
* Cuando guardamos partida se realiza una conexión a la base de datos y hace un update con los datos de nuestro héroe, así como sus habilidades y objetos.
* Dependiendo del lugar del mapa esto nos llevara a una pantalla de lucha, tienda, evento o el gran evento con nuestros compañeros.
* Después de realizar nuestro primer combate se abre la posibilidad de luchar contra enemigos aleatorios para subir de nivel.
* Algunos caminos están bloqueados si no tenemos el nivel suficiente.
* Al finalizar el juego aparece un mensaje que nos llevara a la pantalla de créditos.
* Una vez finalizado el juego creara un archivo de texto guardado en la carpeta recursos/agradecimientos y también renombrara unos archivos para hacerlos visibles.

## Cosas por hacer

* Añadir tutoriales de cómo funcionan las características como guardar partida, combates aleatorios, etc.
* Añadir múltiples caminos y cerrarlos si no tenemos una estadística determinada, dinero o reputación.
* Crear un mapa con otro tipo de movimiento como por casillas.

# Pantalla de combate

## Acciones disponibles

* Texto que muestra los personajes que luchan entre sí.
* Barra de salud y de mana tanto para el héroe como para el enemigo, estas aumentan o disminuyen dependiendo de las acciones realizadas.
* Se utilizan gif para mostrar los luchadores y una imagen estática para indicar la derrota.
* Si somos derrotados podemos volver a la pantalla de inicio.
* Cada Botón muestra un panel de texto que sirve como guía o ayuda.
* Cada acción realizada aparece un panel de texto para hacer más fácil el seguimiento de los turnos.
* Al pasar el ratón por el retrato de uno de los luchadores aparecerán sus estadísticas en un cuadro de texto aparte.
* Cuando la barra de salud llegue a 0 el combate termina, si consigues una victoria ganas oro y experiencia, si es una derrota aparece un fin del juego.
* El enemigo hace las mismas acciones que el héroe menos usar objetos o curarse.
* Si subimos de nivel recibimos una bonificación de atributos, cada nivel requiere más experiencia que el anterior.

### Botón de ataque

* Realiza un daño sacado de la formula, fuerza del atacante – defensa del objetivo.
* Dependiendo de la agilidad y un número aleatorio el ataque puede ser normal, golpe critico (daño x2) o golpe fallido.

### Botón de defensa

* El héroe aumenta su defensa x2 durante el mismo turno, esto es indicado con una imagen de un escudo pequeño.
* Cuando se termina el turno se hacen varias comprobaciones para desactivar el aumento de defensa.

### Botón de habilidad

* Despliega múltiples opciones las cuales tienen asignada una posición de un ArrayList de habilidades.
* Las habilidades utilizan mana, si no disponemos de esta falla la habilidad.
* El daño sigue la fórmula de magia (Héroe) \* atributo especial (Habilidad).
* Puedes volver hacia atrás si no quieres utilizar una habilidad.

### Botón de objeto

* Despliega múltiples opciones las cuales tienen asignada una posición de un ArrayList de objetos.
* Cada uso baja en uno la cantidad del objeto hasta quedarse a 0 y entonces pierdes el turno si vuelves a utilizarse.
* El daño realizado va en función del atributo poder del objeto.
* Puedes volver hacia atrás si no quieres utilizar un objeto.

## Cosas por hacer

* Defensas elementales. Por ejemplo, utilizando un Enum para separar elementos.
* Ataque límite: Si recibimos X puntos de daño añadir un ataque especial.
* Estados alterados, añadiendo un % de éxito en las habilidades para causar el efecto.
* Añadir que los enemigos suelten objetos, consumibles o materiales.

# Pantalla de tienda

## Acciones disponibles

* Comprar objetos si tenemos el dinero suficiente.
* Mejorar los atributos del héroe si tenemos el dinero suficiente.

## Cosas por hacer

* Cambiar objetos u habilidades por otras distintas, al poder usar diferentes colecciones no debería suponer mucho problema.
* Quitar la mejora de atributos y añadir equipo, usando el mismo funcionamiento de los ArrayList, pero añadiendo unos atributos por equipo utilizado.
* Crear objetos con el material conseguido de los enemigos.

# Pantalla de eventos

## Acciones disponibles

* Cada evento muestra unas líneas de dialogo y múltiples opciones a realizar.
* Cada opción puede aumentar o disminuir nuestra reputación.
* Algunas opciones nos sacaran fuera del evento para iniciar una lucha.
* En función de la opción ganaremos dinero o mejoraremos atributos.

## Cosas por hacer

* Añadir muchas más líneas de dialogo.
* Eventos con más o menos opciones.
* Bloquear opciones si no tenemos una característica a cierto nivel, etc.
* Crear algún mini juego dentro del evento, ya sea con algún random, adivinar palabras, etc.

# Pantalla afinidad

## Cosas por hacer

* Dependiendo de la reputación obtenida cambian las líneas de dialogo de los 3 personajes.
* Al final de esta conversación recibiremos una recompensa.
* Gracias a Timer la conversación funciona como si fuese una cinemática.
* Existen 5 eventos dependiendo de la reputación.

## Cosas por hacer

* Añadir más líneas de dialogo.
* Eventos variados donde puedas perder objetos, atributos o incluso luchar con el personaje que no tenga los mismos valores que tú.
* Hacer que los otros personajes interactúen entre si dando mayor valides a la creación de npcs, ahora mismo podría realizar las mismas acciones sin ellos utilizando solo la barra de reputación, pero quería aprender a utilizar algo más la creación de Enum y similares.

# Pantalla de Créditos

## Acciones disponibles

* Tontería añadida simplemente para adornar más el proyecto, me lo he llegado a pasar tan bien con el que quería hacerlo algo más especial al mostrarlo.
* Gracias de nuevo a Timer puedo configurar para que aparecen los textos en un orden adecuado.