

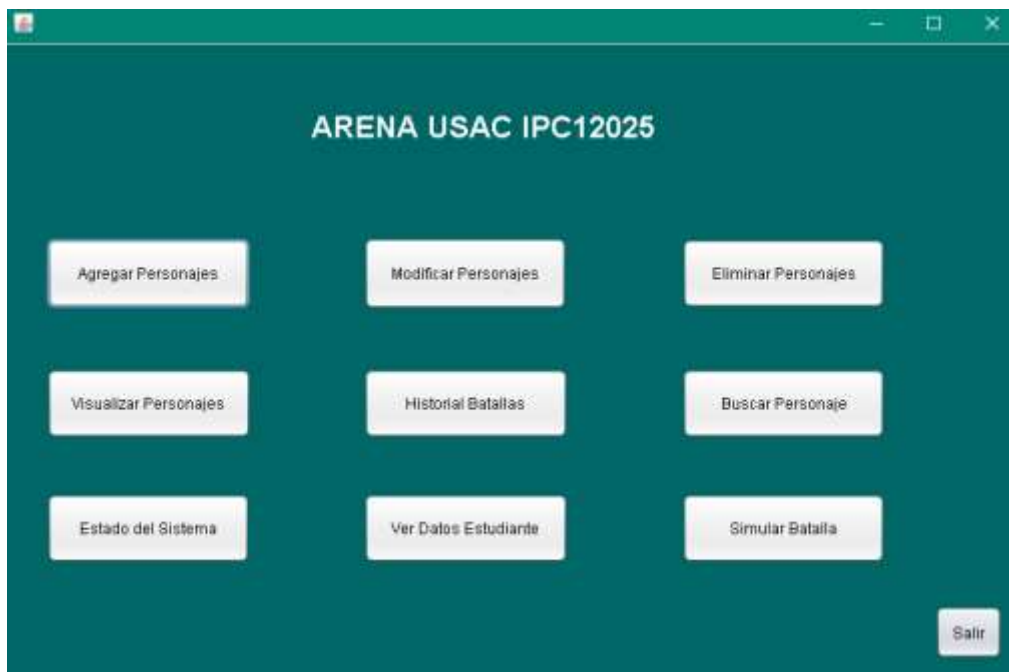
## Manual de Usuario (Arena Usac Pokémon)

El sistema ARENA USAC IPC12025 es una aplicación de gestión y simulación de batallas entre personajes tipo Pokémon. Permite administrar personajes, simular combates, consultar historiales y gestionar datos del sistema.

Este manual guía al usuario en el uso del sistema de simulación de batallas Pokémon. Está orientado a estudiantes o usuarios que deseen interactuar con la aplicación de forma sencilla.

### MENÚ PRINCIPAL

- Agregar Personajes
- Modificar Personajes
- Eliminar Personajes
- Visualizar Personajes
- Historial Batallas
- Buscar Personaje
- Estado del Sistema
- Ver Datos Estudiante
- Simular Batalla
- Salir



## AGREGAR PERSONAJES

Permite registrar nuevos personajes en el sistema.

Campos requeridos:

- Nombre Personaje: Nombre asignado al personaje
- Nombre Original: Nombre original/origen
- Arma Personaje: Arma que utiliza el personaje
- Punto de Vida (HP): Valor entre 100-500
- Nivel de Ataque: Valor entre 10-100
- Velocidad: Valor entre 1-10
- Agilidad: Valor entre 1-10
- Defensa: Valor entre 1-50



The screenshot shows a web application window titled "AGREGAR PERSONAJES". The form is set against a dark teal background with white text and input fields. It contains the following fields and labels:

- Nombre Personaje:** A text input field with a placeholder character "|". To its right is the label "Nombre Original".
- Arma Personajes:** A text input field.
- Punto de Vida (HP):** A text input field. To its right is the label "HP (100 - 500)".
- Nivel de Ataque:** A text input field. To its right is the label "Nivel Ataque (10 - 100)".
- Velocidad:** A text input field. To its right is the label "Velocidad (1 - 10)".
- Agilidad:** A text input field. To its right is the label "Agilidad (1 - 10)".
- Defensa:** A text input field. To its right is the label "Defensa (1 - 50)".

At the bottom of the form, there are two buttons: "Anterior" on the left and "Agregar" on the right.

## AGREGAR PERSONAJES

Nombre Personaje:

pikachu

Nombre Original

Arma Personajes:

rayo

Punto de Vida (HP):

100

HP (100 - 500)

Nivel de Ataque:

33

Nivel Ataque (10 - 100)

Velocidad:

3

Velocidad (1 - 10)

Agilidad:

2

Agilidad (1 - 10)

Defensa:

4

Defensa (1 - 50)

Anterior

Agregar

### Procedimiento:

- Seleccionar "Agregar Personajes" del menú principal
- Completar todos los campos con valores válidos
- Confirmar el registro

## MODIFICAR PERSONAJES

Permite editar los atributos de personajes existentes.

Procedimiento:

Seleccionar "Modificar Personajes"

Ingresar ID o Nombre del personaje

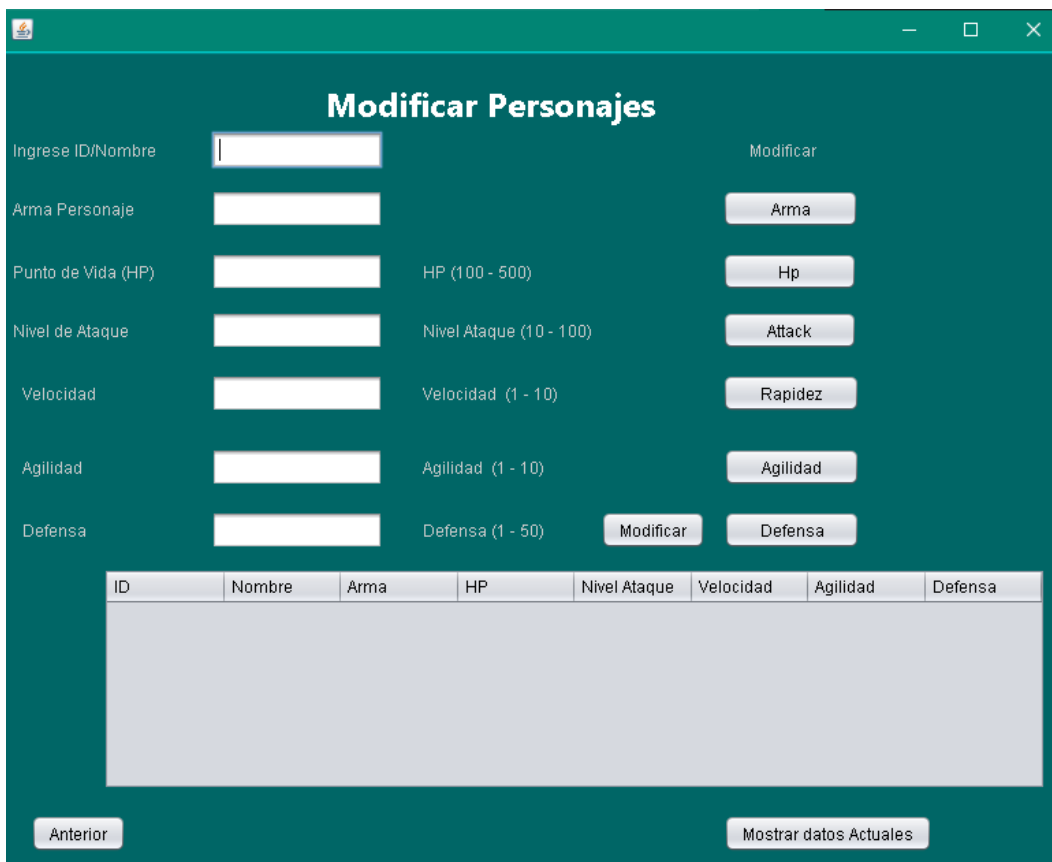
El sistema mostrará los datos actuales en una tabla:

ID	Nombre	Arma	Hp	Nivel ataque	Velocidad	Agilidad	Defensa
----	--------	------	----	--------------	-----------	----------	---------

### Modificar los campos deseados:

- Arma
- HP
- Nivel de Ataque
- Velocidad
- Agilidad
- Defensa

### Confirmar los cambios



The screenshot shows a web application window titled "Modificar Personajes". It features a form with the following fields and buttons:

- Ingrese ID/Nombre:** A text input field with a "Modificar" button next to it.
- Arma Personaje:** A text input field with an "Arma" button next to it.
- Punto de Vida (HP):** A text input field with a range "HP (100 - 500)" and an "Hp" button next to it.
- Nivel de Ataque:** A text input field with a range "Nivel Ataque (10 - 100)" and an "Attack" button next to it.
- Velocidad:** A text input field with a range "Velocidad (1 - 10)" and a "Rapidez" button next to it.
- Agilidad:** A text input field with a range "Agilidad (1 - 10)" and an "Agilidad" button next to it.
- Defensa:** A text input field with a range "Defensa (1 - 50)", a "Modificar" button, and a "Defensa" button next to it.

Below the form is a table with 8 columns: ID, Nombre, Arma, HP, Nivel Ataque, Velocidad, Agilidad, and Defensa. The table body is currently empty. At the bottom of the window, there are two buttons: "Anterior" and "Mostrar datos Actuales".

El botón mostrar datos actuales nos sirve para verificar si realmente se cambio cada Detalle que cambiamos.

### Modificar Personajes

Ingrese ID/Nombre:  Modificar

Arma Personaje:  Arma

Puntos de Vida (HP):  HP (100 - 500) Hp

Nivel de Ataque:  Nivel Ataque (10 - 100) Ataque

Velocidad:  Velocidad (1 - 10) Rapidez

Agilidad:  Agilidad (1 - 10) Agilidad

Defensa:  Defensa (1 - 50) Modificar Defensa

ID	Nombre	Arma	HP	Nivel Ataque	Velocidad	Agilidad	Defensa
1	pikachu	rayo	100	33	3	2	4
1	pikachu	rayo	200	33	3	2	4

Anterior
Mostrar datos Actuales

## ELIMINAR PERSONAJES

Elimina permanentemente un personaje del sistema.

Procedimiento:

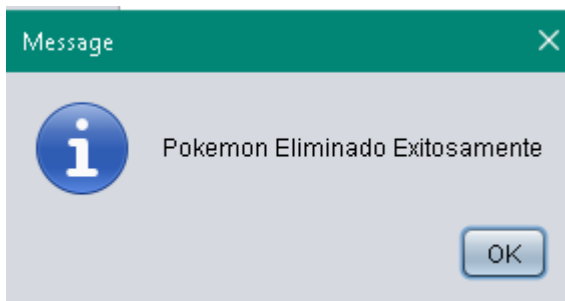
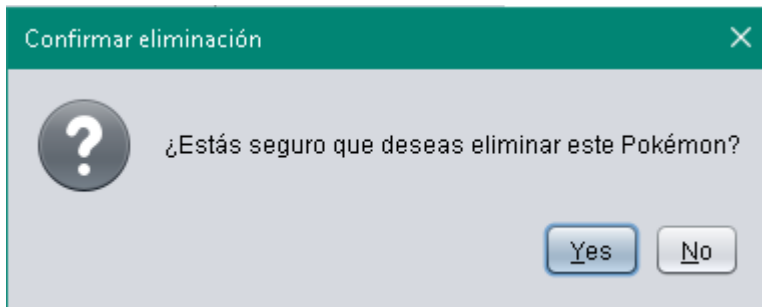
- Seleccionar "Eliminar Personajes"
- Ingresar ID o Nombre del personaje
- El sistema mostrará los datos del personaje (Anterior)
- Confirmar la eliminación seleccionando "Eliminar"

**Advertencia: Esta acción no se puede deshacer.**

### Eliminar Personajes

Ingrese ID/Nombre:

Anterior
Eliminar



Tras la confirmación de la eliminación se elimina el Pokémon y se quita del almacenamiento que tenemos el ID también se elimina al ser único.

## VISUALIZAR PERSONAJES

Muestra el listado completo de todos los personajes registrados.

Interfaz:

ID	Nombre	Arma	HP	Nivel	Ataque	Velocidad	Agilidad	Defensa
----	-----	-----	----	-----	-----	-----	-----	-----

Funcionalidades:

- Ver todos los personajes en formato tabla
- Opción "Anterior" para volver al menú principal
- "Visualizar Personajes" para actualizar la lista





The screenshot shows a web application window titled "Historial de Batalla". It features a table with four columns: "Batalla #", "Fecha", "Participantes", and "Ganador". The table is currently empty. At the bottom left, there is a button labeled "Anterior", and at the bottom right, there is a button labeled "Ver Historial".

Batalla #	Fecha	Participantes	Ganador
-----------	-------	---------------	---------

Cuando aun no hay batallas.



The screenshot shows the same "Historial de Batalla" interface, but now the table contains one record. The record shows a battle number of 0, a date of 20/09/2025 15:45:54, participants "charizard vs pikachu", and a winner of "charizard". The "Anterior" and "Ver Historial" buttons remain at the bottom.

Batalla #	Fecha	Participantes	Ganador
0	20/09/2025 15:45:54	charizard vs pikachu	charizard

Cuando se encuentra la Batalla.

## BUSCAR PERSONAJE

Permite buscar y consultar información específica de un personaje.

Procedimiento:

- Ingresar el nombre del personaje en "Nombre Personaje"
- El sistema mostrará:

Atributos del personaje:



| Atributo | Valor |

|-----|-----|

Estadísticas de batallas:

- Batallas #: Número total de batallas
- Ganadas: Batallas ganadas
- Perdidas: Batallas perdidas

Opciones disponibles:

- Anterior: Volver al menú
- Atributos: Ver detalles del personaje
- Historial: Ver historial de batallas del personaje

The screenshot shows a web application window titled "Buscar Personajes". It features a search bar labeled "Nombre Personaje:" and two large empty table containers. The left container has headers "Atributo" and "Valor", and the right container has headers "Batalla #:", "Ganadas", and "perdidas". At the bottom, there are three buttons: "Anterior", "Atributos", and "Historial".

### Buscar Personajes

Nombre Personaje

Atributo	Valor
Nombre	naruto
Arma	rasengan
HP	140
Ataque	30
Velocidad	3
Agilidad	4
Defensa	32

Batalla #	Ganadas	perdidas
0	0	0

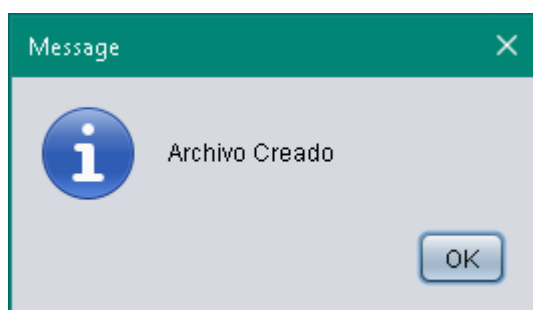
Buscamos el personaje que queremos y miramos el historial de batallas y sus atributos.

## ESTADO DEL SISTEMA

Gestiona la persistencia de datos del sistema.

Funcionalidades:

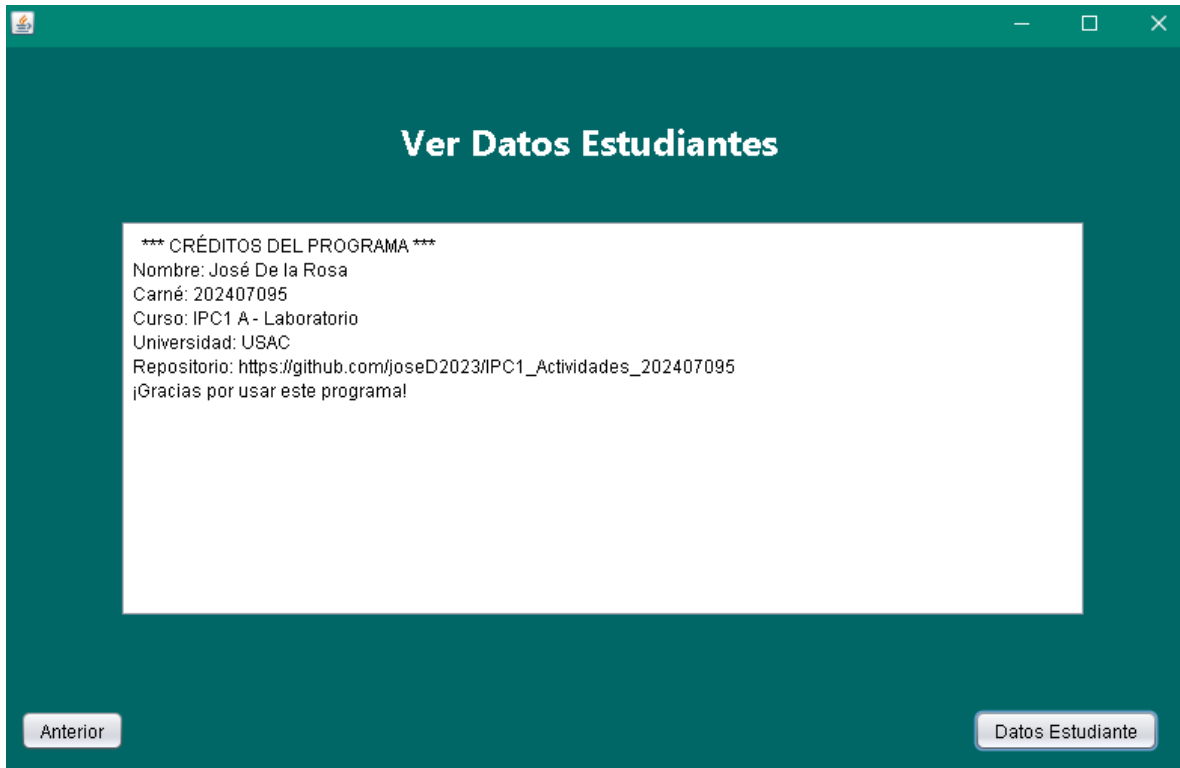
- Leer Datos: Carga la información desde archivos
- Leer Datos Txt: Importa datos desde archivos de texto
- Guardar Datos: Exporta toda la información del sistema a archivos TXT



Guardar datos que ya tenemos y se crea un archivo en nuestra carpeta del proyecto.

## VER DATOS ESTUDIANTE

Muestra información creditos del desarrollador.



## SIMULAR BATALLA

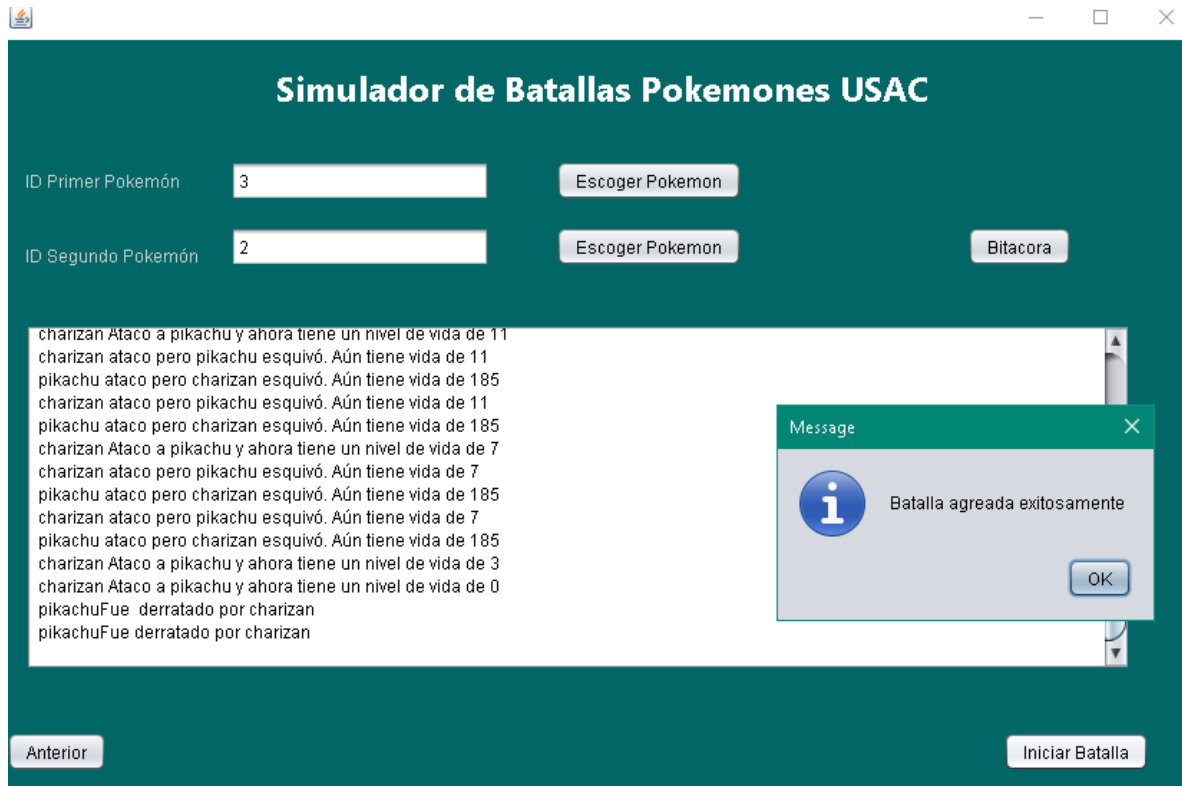
Inicia una simulación de combate entre dos personajes.

Procedimiento:

- Seleccionar "Simular Batalla"
- Elegir los participantes:
  - ID Primer Pokémon: [Escoger Pokemon]
  - ID Segundo Pokémon: [Escoger Pokemon]
- Opcional: Ver la Bitácora de la batalla
- Seleccionar "Iniciar Batalla" para comenzar la simulación

Características:

- Sistema de selección mediante IDs
- Bitácora detallada del combate
- Resultados automáticos basados en atributos



## SALIR

Finaliza la ejecución del programa de manera segura.

## CONSIDERACIONES TÉCNICAS

Formatos de archivo:

Los datos se guardan en archivos de texto (.txt)

Validaciones:

- Rangos numéricos estrictos en atributos de personajes
- Validación de IDs existentes
- Confirmación para acciones destructivas

Navegación:

Opción "Anterior" disponible en la mayoría de pantallas

Navegación consistente entre modulos de cada pestaña.

