|  | **Técnico Universitario en Programación**  **Programación I - Práctica TP Final** |
| --- | --- |

TP Final - Tabla de contenidos

[**- ChimpocoFight 2**](#_945rcv7k4kat)

[**- Menú Principal 3**](#_x8idg3rql7l5)

[**- Chimpocos 4**](#_3pr33lilmof3)

[**- Oponentes 5**](#_737kf2tz5wxp)

[**- Aventura 6**](#_gq3r3n7xvad5)

[**- Versus 7**](#_wl8nxf6ofzh7)

[**- God Mode 8**](#_hsw8enx2gvsn)

[**- Estadísticas 9**](#_23f52fya3woc)

[**- Manual 10**](#_bu2ralxppdni)

# 

# ChimpocoFight

| **Categoría**: Juego en consola  **Cantidad máxima de integrantes del grupo de desarrollo**: 4 (Cuatro) |
| --- |

**ChimpocoFight** es un juego de pelea por turnos para uno o dos participantes en el que intervienen la estrategia y el azar.

Como ChimpocoTrainer lo primero que deberás hacer es elegir tu compañeri de pelea para embarcarte en la lucha por la supremacía Chimpoco. Tu y tu Chimpoco deberán enfrentarse a 5 contrincantes temibles para poder declarar a los Chimpocos como la raza suprema de peluches. Puedes elegir entre 4 Chimpocomones para que te acompañen en la travesía.

Cada personaje tiene su elemento, el cual posee características especiales que se verán reflejadas en sus atributos y su habilidad pasiva.

El desarrollo tiene que ser un proyecto de codeblocks y estar distribuido entre distintos archivos (.h y cpp), para facilitar la lectura y posterior modificación del código.

El juego contará con un menú principal que contemple las opciones detalladas a continuación:

# Menú Principal

El programa deberá contar con un menú principal, el cual disponga de las siguientes opciones:

* [Aventura](#_gq3r3n7xvad5)
* [Versus](#_wl8nxf6ofzh7)
* [God Mode](#_hsw8enx2gvsn)
* [Estadísticas](#_23f52fya3woc)
* [Manual](#_bu2ralxppdni)
* Salir

# Chimpocos

| Rockito | Vida: 1200  Daño: 40 - 50  Pasiva: Reducción de daño recibido 15% |  |
| --- | --- | --- |
| Picante | Vida: 500  Daño: 55 - 65  Pasiva: 15% chance de golpe crítico (daño \*2) |  |
| Freddy | Vida: 700  Daño: 35 - 55  Pasiva: 15% chance de congelar al enemigo al atacar o defender (el enemigo congelado pierde los siguientes 2 turnos ) |  |
| Rayin | Vida: 600  Daño: 15 - 85  Pasiva: 25% chance de paralizar por 1 turno al enemigo. |  |

# Oponentes

| Stitchard | Vida: 150  Daño: 5 - 15 | Al tercer turno entra en un ataque de ira, lo que aumenta sus puntos de vida en 150 y su daño de 15 a 45. |  |
| --- | --- | --- | --- |
| FurbyZhor | Vida: 300  Daño: 25 - 45 | Cada 4 turnos se pone a cantar, lo que aturde a los chimpocos y les hace perder un turno. |  |
| HelloCathy | Vida: 450  Daño: 40 - 55 | El primer turno recibe un 15% más de daño, pero el segundo un 30% menos. Continúa esa iteración todo el combate. |  |
| BabyYorda | Vida: 700  Daño: 55 - 75 | Cada 3 turnos comanda el turno del chimpoco, lo que puede hacer que tome una poción, o ataque de forma aleatoria. |  |
| TioMickey | Vida: 1500  Daño: 25 - 150 | Cada dos turnos se ríe, lo que irrita y desconcierta a los chimpocos, haciendo que su daño se reduzca en un 20% y reciban un 15% más de daño el turno siguiente. |  |

# Aventura

Ésta opción permite a una persona iniciar su aventura de pelear contra los 5 enemigos de los chimpoco. Al elegir comenzar partida, quien esté jugando deberá ingresar su nombre y luego el programa le ofrecerá la opción de seleccionar el chimpoco que será su representante en las peleas. Luego de elegirlo, comenzará la batalla contra el primer oponente. El ChimpocoTournament consiste en 5 combates de dificultad creciente. Si logran derrotar a los 5 oponentes se consagrarán como ChimpocoMasters.

Tras cada combate exitoso, la vida y los items de su Chimpocomon se restablecen al 100%.

Su Chimpoco puede realizar 1 acción por turno, entre las siguientes:

* Atacar
* Usar item:
* Boost de Ataque por 2 turnos (+30% Ataque) - 1 Carga
* Boost de Defensa por 2 turnos (+20% Defensa) - 1 Carga
* Poción de vida (Cura 50% de la vida total) - 2 Cargas

# Versus

Esta modalidad permitirá a dos jugadores enfrentarse entre sí en un combate de chimpocomones. Al seleccionar ésta opción, se le pedirá a cada participante que ingrese su nombre y luego se realizará una tirada de dados. Ambos jugadores tirarán un dado y quien saque el número más grande elegirá primero a su chimpoco. En caso de empate se volverá a tirar. No podrán elegir el mismo chimpoco las dos personas.

# God Mode

El GodMode está orientado a ser un modo de prueba. La idea es que sea igual al modo aventura pero establezca la vida de nuestro chimpoco en 9999 y la cantidad de pociones en 99 de cada una. Deberán poder salir de la pelea y volver al menú principal en cualquiera de sus turnos.

# Estadísticas

Las estadísticas deberán almacenar el total de daño realizado, de daño recibido, de pociones de cada tipo usadas y la cantidad de turnos que sobrevivió el chimpoco desde que comenzó la aventura hasta que la terminó.

Se deberán almacenar los datos de las últimas 5 aventuras durante la ejecución del programa. No se espera que guarden datos en archivos.

# Manual

El manual debe incluir las especificaciones del juego, un detalle de lo que hace cada opción del menú, cómo funcionan los combates, qué hacen las pociones y los créditos de los desarrolladores.