



VIGILADA MINEDUCACIÓN

UNIVERSIDAD

Planificación cuatro versiones POOBkemon

Programación orientada a objetos

Integrantes:

Edgar Daniel Ruiz Patiño, Juan Esteban Sánchez García

Versión 1

Presentación

La primera versión del proyecto contempla el desarrollo de los aspectos fundamentales de la aplicación, distribuidos en dos capas principales: **Capa de Presentación** y **Capa de Dominio**. A continuación, se detallan los elementos que componen cada una de estas capas y los entregables asociados.

Dominio

Esta fase inicial incluye la configuración del entorno de juego, donde se establecen las bases para la interacción entre los distintos elementos. Los principales componentes son:

- **Configuración del Juego:**
 - Definición de un mínimo de dos Pokémon y dos ítems.
 - Implementación de movimientos físicos y especiales para los Pokémon, que representan los ataques hacia el rival.

Capa de Presentación

Para esta versión, se entregarán los siguientes elementos:

- **Maqueta Completa:**
 - Diseño visual de la interfaz de usuario, representando las interacciones y opciones disponibles durante el juego.
- **Juego:**
 - Modo Normal habilitado, donde los jugadores podrán utilizar los Pokémon configurados junto con los ítems definidos.
- **Diagrama de Clases:**
 - Representación estructural de los objetos y sus relaciones en el juego.
- **Código:**
 - Implementación de la lógica correspondiente a la presentación del juego.

Capa de Dominio

En esta capa se concentra la lógica interna del juego:

- **Diagramas de Secuencia:**
 - Explicación detallada de la interacción entre objetos y métodos en los procesos clave del juego.

- **Código del Programa:**

- Desarrollo de la lógica del juego, integrando las mecánicas de combate y uso de ítems.

- **Código de Pruebas (JUnit):**

- Conjunto de pruebas unitarias para validar el correcto funcionamiento de los componentes desarrollados.

Versión 2

Presentación

La segunda versión del proyecto amplía las funcionalidades del juego, incorporando nuevos modos y características que enriquecen la experiencia del usuario.

Dominio

- **Modo Supervivencia:**

- Definición de un mínimo de cuatro Pokémon y dos ítems.
- Implementación de movimientos de estado (daño indirecto).
- Funcionalidad para salvar y abrir partidas.

Entregables Adicionales

Para esta versión, se incluirán:

- **Planificación de las Cuatro Versiones:**

- Detalle de los objetivos de cada ciclo y los mini-ciclos que los componen.
- Identificación de requisitos pendientes o que queden por fuera de cada versión.

Versión 3

Objetivos

En esta versión, el enfoque principal es la expansión del universo Pokémon en el juego. Se completará la lista de Pokémon disponibles, añadiendo mayor variedad y complejidad estratégica. Además, se incrementará el número de pruebas unitarias (JUnit) para garantizar la robustez del sistema.

Versión 4

Objetivos

La última versión se centra en la consolidación del proyecto, incluyendo mejoras finales en el comportamiento de los Pokémon, optimización del código y un incremento en la cobertura de pruebas unitarias para asegurar la estabilidad del juego.