

# ACTIVIDAD 1

## Juego RPG

MP03 Programación

<b>Antes de empezar...</b>	
<b>Nombre</b>	<b>Juan Manuel (juanmagape2007)</b>
<b>Apellidos</b>	<b>Galán Pérez</b>
<b>Módulo</b>	<b>MP03 - Programación</b>

[https://github.com/juanmagape/rpg\\_game.git](https://github.com/juanmagape/rpg_game.git)

## Resultados de Aprendizaje de la actividad

<b>Resultados de Aprendizaje</b>	
<b>RA3</b>	Escribe y depura código, analizando y utilizando las estructuras de control del lenguaje.

## Criterios de Evaluación

- 3.b Se han utilizado estructuras de repetición.
- 3.c Se han reconocido las posibilidades de las sentencias de salto.
- 3.e Se han creado programas ejecutables utilizando diferentes estructuras de control.

Un RPG es un juego de rol ( Role-Playing Game) en el que los jugadores asumen el papel de personajes en un entorno ficticio. La jugabilidad se centra en la narrativa, los combates por turnos y la progresión y evolución de los personajes mediante la obtención de experiencia, habilidades y equipo.

En esta práctica, deberás **crear tu propio Juego RPG**, simulando el comportamiento de uno mediante el uso de **bucles, condicionales y arrays**.

Tu programa deberá permitir al usuario poder jugar partidas y pelear contra enemigos para obtener recompensas que le permitirán seguir luchando.

## Github

- Crea repositorio nuevo en GitHub: [JuegoRPG\\_nombre](#)
- Añade [README.md](#) con instrucciones de uso.

Deberás crear una serie de arrays que se usarán más adelante para el funcionamiento del código:

- **Enemigos:** Ogro, Goblin, Mago oscuro, Slime... (Los que queráis añadir. Mínimo 5)
- **Recompensas:** Poción de vida, Poción Mágica, Poción de daño, Poción de daño extremo
- **Inventario:** Tamaño 10 pero estará vacío.
- **Interacción:** normal, normal, normal, esquivo, crítico

## Al iniciar el programa:

1. Preguntar al usuario por el **nombre** de su personaje.
2. Preguntar por la **clase** del personaje (por ejemplo: *Mago, Guerrero, Druida, Elfo...*).
3. Preguntar si quiere seguir o quiere modificar algo antes de empezar

Deberás establecer las estadísticas del personaje:

- PS: 100 (Máximo 100)
- PM: 50 (Máximo 100)
- Multiplicador Daño: 1.0
- Daño Físico: 15
- Daño Mágico: 35
- Oro: 0

### Inicio del combate:

1. Seleccionar un enemigo aleatorio de la lista y mostrar un mensaje como este:  
*Mientras caminabas por las mazmorras un XXX se cruzó ante ti!*
2. La vida del enemigo será un número aleatorio del 40 al 100 y aumenta el resultado en 5 en cada combate

### Flujo del combate (Bucle):

1. Mostrar el nombre del enemigo y su vida
2. Mostrar el nombre de nuestro sonaje y sus estadísticas
3. Mostrar un menú de opciones: **Atacar, Ataque Magico, Objetos, Rendirse**
  - **Atacar:** El jugador selecciona aleatoriamente una opción del array de interacción
    - **Normal:** el daño es el daño físico multiplicado por el multiplicador de daño
    - **Esquivo:** no hace daño
    - **Critico:** Hace el daño normal (Con el multiplicador) multiplicado por 1.5
  - **Ataque mágico:** EL jugador realiza un ataque mágico que consume 25 PM e inflige daño al enemigo de: Daño mágico multiplicado por el multiplicador de daño (**ESTE ATAQUE NO ESCOGE UNA OPCIÓN ALEATORIA**)
  - **Objetos:** Muestra un menú con tu inventario, dependiendo del objeto hará una cosa u otra
    - **Poción de vida:** Sube 25 la vida actual
    - **Poción Mágica:** Sube 25 los PM
    - **Poción de daño:** Sube permanentemente el daño base en **5**
    - **Poción de daño extremo:** Sube permanentemente el multiplicador **0.05**
  - **Rendirse:** El bucle termina pero pierdes 5 de oro
4. Después de hacer tu ataque (Mágico o normal) pasa al turno del enemigo
  - El enemigo realiza un ataque al jugador (Número aleatorio del 10 al 20)
  - El enemigo selecciona aleatoriamente una opción del array de

interacción:

- **Normal:** el daño es el daño multiplicado por 1.0
- **Esquivo:** no hace daño al jugador
- **Critico:** Hace el doble del daño normal

En cada turno el jugador recupera 10 PM (Puntos de magia)

5. El combate finaliza cuando el enemigo o el jugador muere
6. Al finalizar el combate, si el jugador ganó, se le otorgara un objeto aleatorio del array de recompensas y un número de monedas aleatorias entre 1 y 5
7. El jugador recupera un número aleatorio de vida entre **25 y su vida máxima - 50**

#### **Al acabar el combate:**

1. Mostrar un mensaje como *“Tras una larga batalla, el héroe ve a lo lejos una taberna”* Junto a un mensaje de *“Entrar (SI/NO)”*
2. Al entrar en la taberna se mostrará un menú con 3 objetos aleatorios de la lista de recompensas junto a un precio aleatorio.
3. El jugador puede comprar solamente un objeto de la tienda si tiene el dinero suficiente, si no quiere comprar seguirá el juego con normalidad y entrara en otro combate

#### **Muerte del personaje:**

1. El jugador muere si en combate su vida se reduce a 0
2. El jugador huye de combate y se queda sin dinero
3. Se pregunta si se quiere seguir jugando, si el jugador continua, se volverá a la creación de personaje.

#### **EXTRA:**

- Añadir más objetos
- Eventos aleatorios además de la tienda
- Diferentes ataques

- Estadísticas aleatorios de personaje según la clase elegida
- Uso de ASCII art para hacer el juego un poco más visual con **REXPAIN**T (Para guardar imagen como TXT hacer **Ctrl + t**)
- Cualquier otra cosa adicional