Medieval Game

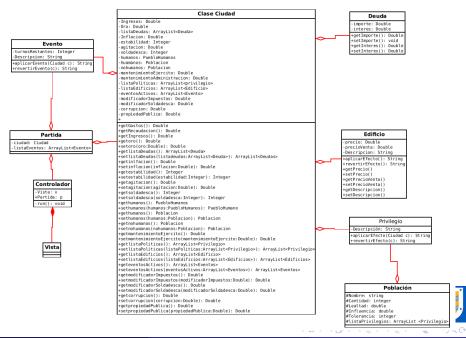
Diagramas de clase

Juan, Alejandro, Pedro, Raul, Antonio

IES Francisco de los Ríos 1º CSFP Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma Sistemas Informáticos

13 de febrero de 2022





Turnos

- El juego consiste en aguantar todos los turnos que se pueda sin que ningún desastre pase en la ciudad.
- A medida que pasan los turnos diferentes parámetros de la ciudad van empeorando, por ejemplo la inflación.
- El jugador puede tomar medidas sobre éstos inconvenientes pero la mayoría de eventos serán negativos.



Turnos

- Al final de cada turno se lanzará un evento aleatorio, la mayoría de caracter eminentemente negativo.
- Además si se cumplen ciertas condiciones como muchas deudas, nivel de agitación alto o mucha corrupción se activará un desastre
- Si no se palia éste desastre durante unos turnos determinados se terminará la partida.



Turnos

- Durante el turno podremos tomar decisiones tales como dar y quitar privilegios, endeudarnos, pagar deudas, cambiar el mantenimiento del ejercito, etc
- Así mismo podremos consultar el estado de la ciudad antes de que finalize el turno.



Edificios

- En lugar de la creación de 2 edificios cada domingo, se implementará un sistema de edificios los cuales han de pagarse con dinero.
- Éstos edificios tendrán efectos positivos, como reducción de la inflación cada turno, más generación de dinero, menos agitación.



Sistema de clases

- Tenemos dos estamentos los cuales tenemos que controlar como gobernantes: humanos y no humanos;
- Cada población tiene cierta influencia y lealtad. Si éstos valores se salen de control se produce un desastre.
- La población va creciendo lentamente y producen oro y soldados para el gobernante.



Sistema de clases

- Podemos asignar privilegios a éstos estamentos, los cuales dan beneficios, pero a costa de influencia o lealtad.
- Para poder eliminar un privilegio la lealtad debe ser mayor a la influencia, y ésto causará perdida de lealtad.
- Cada población tendrá un porcentaje del total de propiedades de la ciudad.
- Dependiendo de éste porcentaje la población tendrá unos determinados efectos.



Sistema de clases

- El propio gobernante puede tener privilegios y también tiene posesiones.
- Si el gobernante tiene poca propiedad sufrirá severas penalizaciones.
- Los privilegios del gobernante serán dificiles de adquirir pero muy poderosos.

