



FRANCISCO DE LOS RÍOS
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

50
Aniversario

Medieval Game - Documentación



Asignatura: Entornos de Desarrollo

Curso: 1º CFGS Desarrollo de aplicaciones multiplataforma

Estudiante: Juan Miguel Rivas Velasco

Profesor: Miguel Morales Carmona

Fecha: 19 de junio de 2022

Índice

1. Documentación de Usuario	2
2. Documentación técnica	4
2.1. Diagrama de clases	4
2.2. Diagrama Entidad - Relación	5
2.3. Casos de uso	5

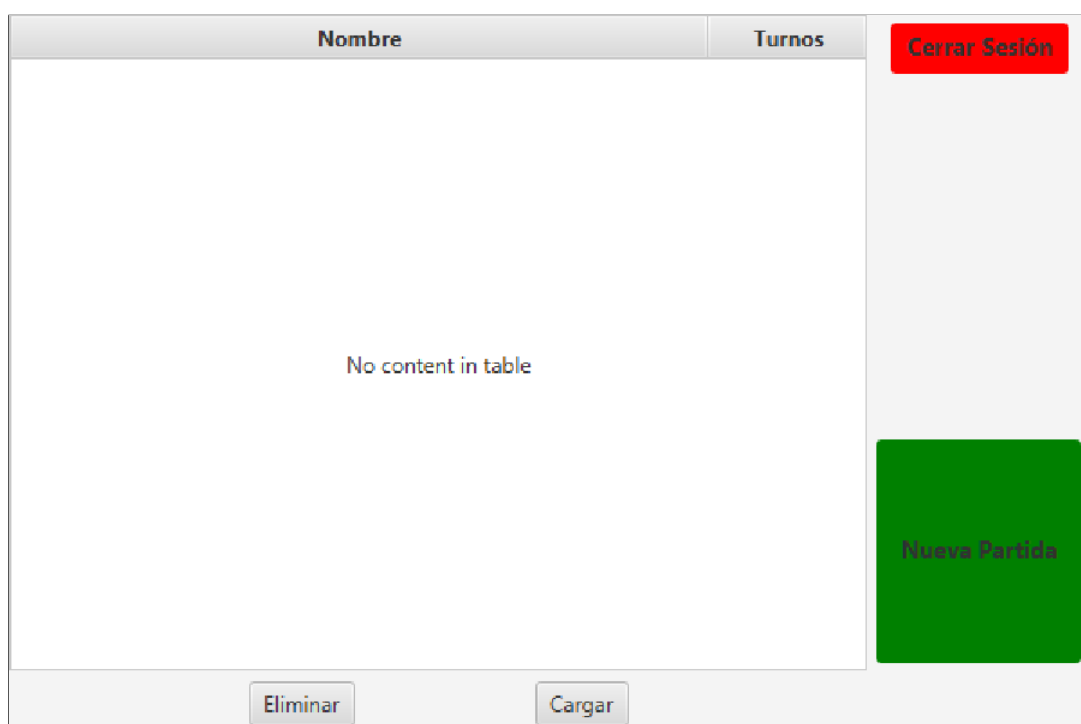
1. Documentación de Usuario

Medieval Game es un juego de planificación por turnos donde tendrás que gestionar la macroeconomía y sociología de una ciudad. El objetivo es ir tomando decisiones cada turno y ajustando los gastos e inversiones para aguantar sin perder los máximos turnos posibles.

En primer lugar tenemos la pantalla de inicio de sesión y de registro dónde podrás usar tu cuenta con las partidas que tengas guardadas o crear una nueva si así lo deseas;



Al iniciar sesión se nos presenta la siguiente pantalla donde estarán las partidas guardadas. Podemos eliminarlas o cargarlas una vez hayamos seleccionado una. Así mismo podemos cerrar sesión o iniciar una partida nueva.



Como vemos en la interfaz del juego podemos comprar y vender edificios por dinero, los cuales mejoran positivamente como cambian los distintos aspectos del juego. Cada edificio cuesta 1000 de oro y se vende por 500 y cambia a su correspondiente estadística por 0.01.

- Taberna: Mejora los impuestos.
- Cuartel: Mejora el reclutamiento de los soldados.
- Hospital: Mejora el crecimiento de la población.
- Escuela: Mejora la reducción de la corrupción.
- Iglesia: Mejora el aumento de estabilidad.
- Banco: mejora la reducción de la inflación.

Cada turno la inflación irá aumentando poco a poco, elevando el coste de los gastos administrativos, sociales y militares, controlados por los sliders. Mientras más gastemos más beneficios a nuestras estadísticas tendremos. El gasto militar aumenta la cantidad de soldados, el social la estabilidad y el administrativo reduce la corrupción.



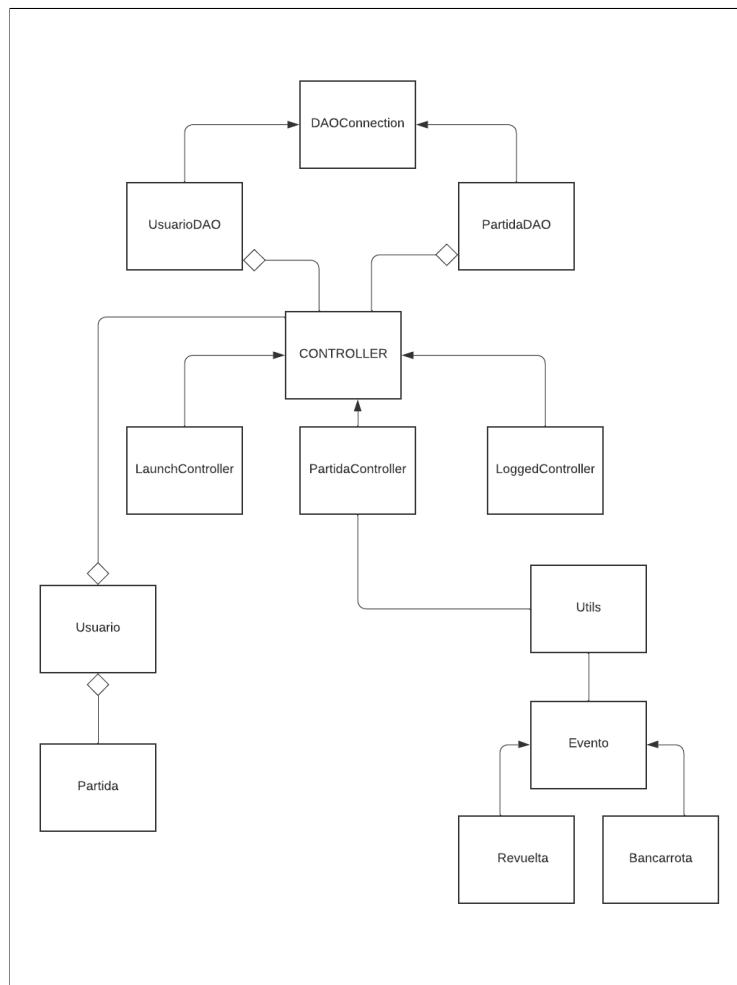
Como se ha dicho anteriormente, el objetivo es aguantar todos los turnos posibles. Cada turno se lanzara un evento, del cual podemos elegir entre dos opciones. Si alguna estadística supera el límite máximo o mínimo se acaba la partida. Los límites son los siguientes:

- Población: 0 habitantes
- Corrupción: 100 puntos
- Estabilidad: 0 puntos

- Dinero: 0 oro
- Inflación: 100 puntos
- Soldados: 0 soldados

2. Documentación técnica

2.1. Diagrama de clases

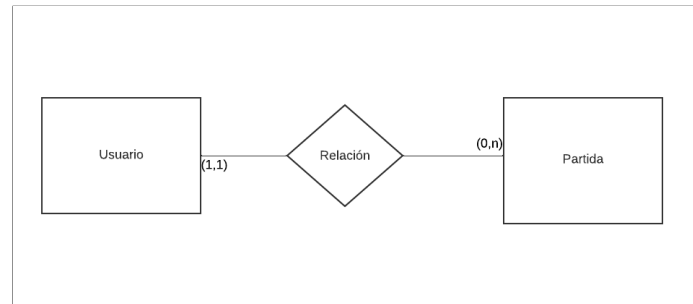


Como vemos en el diagrama de clases el programa tiene 3 pantallas: Inicio de Sesión / Registro (LaunchController) , dónde el usuario podrá crear su cuenta o acceder con una existente; Menú Principal (LoggedController) dónde el usuario puede iniciar una nueva partida, cargar una guardada o eliminar partidas guardadas; Juego (PartidaController) dónde podrá disfrutar de la partida.

Estos controladores heredan de Controller el cual contiene los DAO para operar con los datos. Éstos DAO a su vez heredan de DAOConnection que realiza una conexión a una base de datos embebida H2.

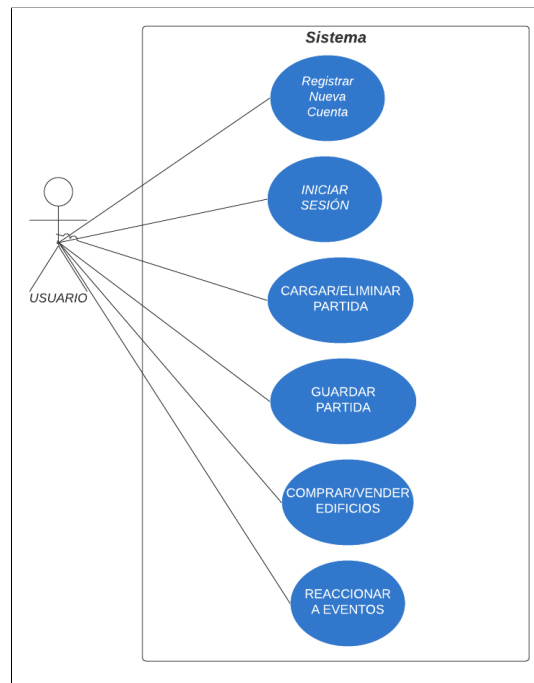
Finalmente los eventos se lanzan durante el juego gracias a una función a través de la clase útil.

2.2. Diagrama Entidad - Relación



El diagrama Entidad Relación es muy sencillo ya que el usuario puede tener 0 o muchas partidas guardadas, pero una partida concreta pertenece únicamente al usuario que la ha creado / jugado.

2.3. Casos de uso



Como vemos en el diagrama, y comentado anteriormente en el manual de usuario, éste puede registrar una nueva cuenta o usar una ya registrada. Así mismo puede cargar, guardar o eliminar sus partidas.

Dentro del juego en sí, puede salir sin guardar, salir guardando. Con respecto a las mecánicas puede comprar y vender edificios y en cada turno tendrá que cometer una decisión sobre un evento aleatorio.