

TORRE DE BATALLA

Práctica Final Torre de Batalla

MIGUEL RODRÍGUEZ GALLEGO

Breve Resumen

- ▶ Es una torre de enemigos por consola en la que:
 - ▶ Jugador → Escoger el N.º de enemigos al que se enfrenta (con nombres generados aleatoriamente).
 - ▶ Jugador & enemigos → Estadísticas personales generadas aleatoriamente.
 - ▶ Vida
 - ▶ Fuerza
 - ▶ Defensa
 - ▶ Poder mágico
 - ▶ Barrera mágica
 - ▶ Energía
 - ▶ Victoria → Derrotar a todos los enemigos generados → Se guarda su puntuación (si pierde no cuenta la partida y no se guarda esa puntuación).

```
¿Qué quieres hacer?
```

```
0 - Jugar partida.  
1 - Cargar partida guardada.  
2 - Salir.
```

```
0
```

```
Con cuantos enemigos quieres luchar (de 1 a 10):
```

```
2
```

```
Te vas a enfrentar a Guerrero veloz
```

```
¿Qué quieres hacer?
```

```
0 - Atacar.  
1 - Lanzar un proyectil mágico.  
2 - Analizar enemigo.  
3 - Descansar y recuperar energía.  
4 - Guardar la partida actual.  
5 - Salir del juego.
```

```
2
```

```
Jugador: fuerza = 4 | poder magico = 8 | defensa = 2 | energia = 34 | barrera magica = 5 | vida = 35
```

```
Guerrero veloz: fuerza = 4 | poder magico = 7 | defensa = 2 | energia = 19 | barrera magica = 5 | vida = 18
```

```
// Muestro el menú al usuario
Console.WriteLine(" ");
Console.WriteLine("¿Qué quieres hacer?");
Console.WriteLine(" ");
Console.WriteLine("0 - Jugar partida.");
Console.WriteLine("1 - Cargar partida guardada.");
Console.WriteLine("2 - Salir.");
Console.WriteLine(" ");
// Pido al usuario un valor para escoger una opción
try
{
    valor = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
}
catch (Exception)
{
    valor = 9;
}

opcion = (MenuPartida)valor;

// Introduzco la opción del usuario en un switch con
switch (opcion)
{
    // Jugar al juego
    case MenuPartida.jugar_partida:
        // Pido el nº de enemigos y los creo
        Console.WriteLine("Con cuantos enemigos quieres jugar?");
        numEnemigos = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
        Console.WriteLine(" ");

        if (numEnemigos < 1 || numEnemigos > 10)
        {
            Console.WriteLine("Error. Solo se puede jugar con entre 1 y 10 enemigos.");
        } else
        {
            // Creo una partida
            torreDeBatalla = new TorreDeBatalla(numEnemigos);
            // Arranco la partida
            torreDeBatalla.Jugar();
        }
        break;

    // Cargar una partida anteriormente guardada
```

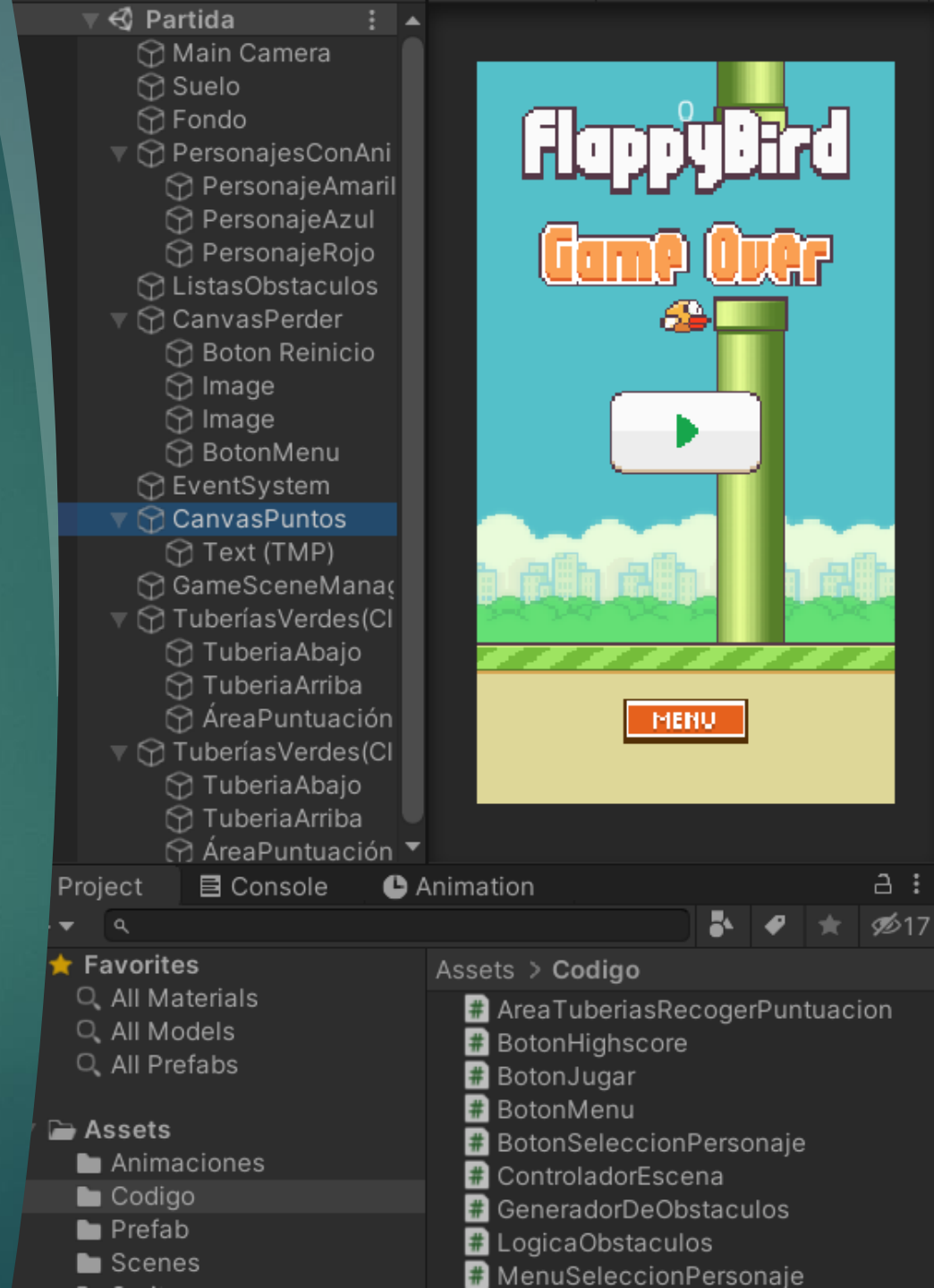
Motivación

PROYECTO RELATIVAMENTE SIMPLE QUE
INCLUYA LOS CONTENIDOS ABORDADOS EN
CLASE.

Problemas durante el desarrollo

- ▶ Proyecto de Unity fracasado & poco tiempo para la versión final de la Torre de C#.
- ▶ Estructuración del código:
 - ▶ Posición (clases) y enlace del código.
 - ▶ Enlace de las variables de distintas clases
- ▶ Balanceo de estadísticas de combate:
 - ▶ Mucha acción de combate en código y enlaces de por medio.
- ▶ Enlazar listas del cuatrimestre con el proyecto al inicio:
 - ▶ Revisar mucho código y borrar varios métodos.

Solución Principal a todo: Esquemas a papel.





Dudas y prueba práctica