

```
#Informe
```

```
#Padrones: 102671 y 102654
```

```
#Alumnos: Francisco Bertolotto y Mauro Santoni
```

```
"""
```

```
Para el desarrollo de la IA del juego se opto por utilizar el modulo
random de phyton. De esta forma cada partida y jugada se desenvolveria
en forma aleatoriamente generando asi una mayor variedad de juego, pero
sacrificando la "inteligencia" de los mismos pilotos.
```

```
Para el juego en si, principalmente la obtencion de datos de las clases se
opto por agregar funciones a las clases que devolvieran sus atributos
en lugar de usar, instancia_de_clase.atributo. Esta decision se tomo por
una cuestion de generar un código mas legible ya que el nombre de la funcion
especificaba claramente porque se la llamaba.
```

```
Sin embargo existen casos en los que se hace referencia al atributo
directamente, ya que se usan para imprimir el dato nada mas.
```

```
Para todo lo relacionado al manejo de datos, ya sea, pilotos, armas y
partes, se decidio usar listas por su capacidad de ser modificadas
posteriormente y
```

```
la flexibilidad que nos otorgaba.
```

```
Salvo casos puntuales donde se requeria un diccionario para separar las
armas por tipo, el formato del ciclo de juegos que requeria una cola y
el manejo de las "cartas" que usaba una Pila.
```

```
El juego se separo en tres etapas:
```

```
Clases -> Definir cada clase,sus atributos y funciones.
```

```
Implementacion -> Generador de cada instancia de clase, formulas (calcula
de daño,probabilidades, etc...).
```

```
Ciclo De Juego -> Desarrollar el juego en general, administrar cada caso
(contraataque, muerte de pilotos, etc..).
```

```
"""
```