MEDIEVAL GAME

Se propone la realización de un juego de rol. El juego estará basado en la ficción y se sitúa la historia en la edad media. El usuario tiene que crear y mantener una ciudad tomando una serie de decisiones. El objetivo es hacer prosperar la ciudad lo más posible. El juego tendrá un motor de ejecución que irá modificando las condiciones del juego y hará que este sea factible de jugar. La ciudad que el usuario quiere construir tiene una serie de ciudadanos:

* Granjeros. Producen comida para la población. Los granjeros suelen tener descendencia.
* Artesanos. Producen armaduras, espadas y otros elementos para el ejército. Los artesanos suelen tener descendencia.
* Militares. Luchan pero tienen que estar debidamente armados. Si no tienen armas son soldados indefensos que mueren cuando viene el ataque bárbaro. Si tienes muchos militares y pocos granjeros no hay comida para la población. Los militares no tienen descendencia dado que siempre están en escarceos y patrullas militares. Puede haber militares de diverso tipo, dependiendo del tipo de arma que utilizan. Se organizan en compañías, compuestas por diversos tipos de militares. Según la organización de cada compañía se enfrentarán mejor o peor a los ataques.
* Taberneros. Dirigen una taberna. Necesitan X artesanos para que hagan el hidromiel. No tienen descendencia puesto que siempre están trabajando en la taberna. Una taberna puede dar a basto a X ciudadanos (excluyendo a los curas que no beben).
* Curas. Hacen gasto básicamente y defienden a la población de la aparición de falsos profetas.

La aplicación debería mostrar al usuario el número de cada uno de los ciudadanos

Eventos:

* Sequía. La producción de los granjeros se reducirá un x %
* Ataque Bárbaro. Si no tienes bastantes militares te van a matar a más ciudadanos. Dependiendo del % de militares el número de víctimas puede ser mayor o menor. El % de la población que pierdes varía dependiendo del % de militares que tengas. Pueden ser de distinto tipo.
* Falsos profetas. Si no tienes suficientes curas los falsos profetas embaucan a la población y hacen que los granjeros y artesanos peregrinen y pierdes población.
* Revuelta callejera. Si no tienes suficientes tabernas los artesanos y los granjeros se amotinan. Tienes que llamar a los militares y pierdes un x % de la población.
* Peste. Perderás un % de la población dividida en x jornadas.
* Nacimiento. En cada jornada de cada X habitantes nacerá un nuevo ciudadano.
* Recaudar. Según quiera el jugador se puede pedir impuestos a la población. Con los impuestos se puede hacer lo siguiente: • Montar una taberna. Con lo cual la felicidad de la población aumenta. • Montar un espectáculo. Con lo cual la felicidad de la población aumenta. Con los impuestos se enfadan los granjeros y artesanos y aumenta la probabilidad de una revuelta callejera.

La aplicación tiene que visualizar la alegría de la población.

Sistema interactivo.

El sistema te va a ir haciendo preguntas y dependiendo de las respuestas dadas hará algo. Es la base del juego. Sistema multiusuario y Login El sistema es multiusuario y tiene que tener un sistema de logueo a la aplicación. Se considerará un plus que se recuerde el usuario durante un tiempo determinado en el mismo equipo y que no haga falta volver a introducir la clave. No se almacenarán claves en claro solamente en formato MD5.

Motor.

Va por jornadas. El sistema comienza en el año 476 D.C. En cada jornada ocurre uno o varios eventos de forma aleatoria.

|  |  |
| --- | --- |
| **SUSTANTIVOS** | |
| **POSIBLE CLASE/OBJETO** | **CATEGORIA** |
| Granjero | Rol o entidad |
| Ciudadano | Rol o entidad |
| Descendencia | Atributo |
| Artesano | Rol o entidad |
| Ejercito | Unidad organizacional |
| Compañía | Unidad organizacional |
| Organización | Atributo |
| Militar | Rol o entidad |
| Tipo | Atributo |
| Tabernero | Rol o entidad |
| Taberna | Atributo |
| Hidromiel | Cosa |
| Cura | Rol o entidad |
| Número | Cosa |
| Evento | Ocurrencia o suceso |
| Sequia | Ocurrencia o suceso |
| Ataque Bárbaro | Ocurrencia o suceso |
| Número de víctimas | Atributo |
| Falsos Profetas | Rol o entidad |
| Revuelta callejera | Ocurrencia o suceso |
| Peste | Ocurrencia o suceso |
| Nacimiento | Ocurrencia o suceso |
| Felicidad | Cosa |
| Impuestos | Ocurrencia o suceso |
| Pregunta | Cosa |
| Respuesta | Cosa |
| Juego | Estructura |
| Jornada | Ocurrencia o suceso |
| Ciudad | Lugar |
| Login | Atributo |
| Jugador | Entidad externa |

# ***1.Elección de sustantivos y su posible categoría:***

# ***2.Elección de elementos como objetos.***

*Criterios a seguir:*

1. *La información del objeto es necesaria para que el sistema funcione.*
2. *El objeto posee un conjunto de atributos que podemos encontrar en cualquier ocurrencia del objeto. Si sólo aparece un atributo normalmente se rechazará y será añadido como atributo de otro objeto*
3. *El objeto tiene un conjunto de operaciones identificables que pueden cambiar el valor de sus atributos y son comunes a cualquier ocurrencia del objeto*
4. *Es una entidad externa que consume o produce información esencial para la producción de cualquier solución en el sistema.*

* **Granjero:** Cumple los criterios 1,2,3,4 🡪 Se considera objeto
* **Artesano:** Cumple los criterios 1,3,4 🡪 Se considera objeto
* **Ejercito:** No cumple ningún criterio, se descarta
* **Compañía:** Cumple el criterio 2
* **Militar:** Cumple los criterios 1,3,4 🡪 Se considera objeto
* **Tabernero:** Cumple los criterios 1,2,4 🡪 Se considera objeto
* **Cura:** Cumple los requisitos 1,2,3🡪 Se considera objeto
* **Sequia:** No cumple ningún criterio, se descarta
* **Ataque Bárbaro**: Cumple 1,4 , se descarta
* **Falsos profetas**:
* **Revuelta callejera**:
* **Peste:**
* **Nacimiento**:
* **Impuestos:**
* **Pregunta:** Cumple los criterios 1,2,3 🡪Se considera objeto
* **Respuesta:** Cumple los criterios 1,2,3 🡪Se considera objeto
* **Juego:**
* **Jornada:** No cumple requisitos, se descarta
* **Ciudad:**
* **Jugador:** Cumple el criterio 1,2, teniendo un solo atributo (login), se descarta

# ***3.Obtención de los atributos de los objetos.***

|  |  |
| --- | --- |
| **Clase/objeto potencial** | **Atributos** |
| Granjero | Descendencia, número |
| Artesano | Descendencia, número |
| Militar | Tipo, número |
| Tabernero | Número, taberna |
| Cura | Número |
|  |  |
|  |  |