

# Práctica 8

## Generación de personajes

Grado en Ingeniería en Sistemas Audiovisuales y Multimedia

GSyC, Universidad Rey Juan Carlos

3 de noviembre de 2017

## 1. Introducción

En esta práctica vamos a aplicar lo que hemos aprendido en las anteriores para diseñar un programa que nos permita crear personajes para un juego de rol. Para realizar esta práctica crearemos un archivo `personajes.p` en el que implementaremos el código de nuestro programa.

## 2. Personajes en un juego de rol

En todo juego de rol es necesario crear los personajes y atribuirles diferentes habilidades y atributos. A continuación podemos ver un ejemplo de hoja de un personaje:

|                         |                           |
|-------------------------|---------------------------|
| Nombre:                 | Esfera:                   |
| Jugador:                | Tradición:                |
| Atributos               |                           |
| Fuerza.....*O O O O     | Percepción.....*O O O O   |
| Destreza.....*O O O O   | Manipulación...*O O O O   |
| Resistencia...*O O O O  | Inteligencia.....*O O O O |
| Habilidades             |                           |
| Alerta.....O O O O O    | Armas C.C.....O O O O O   |
| Esquivar.....O O O O O  | Armas de fuego..O O O O O |
| Liderazgo.....O O O O O | Sigilo.....O O O O O      |
| Pelea.....O O O O O     | Supervivencia...O O O O O |
| Subterfugio...O O O O O | Medicina.....O O O O O    |
| Ocultismo.....O O O O O | Conducir.....O O O O O    |
| Areté                   | Salud                     |
| O O O O O O O O O O     | —Magullado O              |
| Fuerza de voluntad      | —Lastimado (-1) O         |
| O O O O O O O O O O     | —Herido (-2) O            |
| Quintaesencia           | —Malherido (-3) O         |
| O O O O O O O O O O     | —Tullido (-4) O           |
| O O O O O O O O O O     | —Incapacitado (-5) O      |

Podemos ver un primer apartado donde se define el nombre del personaje, el del jugador, la esfera y la tradición a la que pertenece.

La esfera puede tener uno o varios de los siguientes valores:

- Cardinal
- Correspondencia

- Entropía
- Espíritu
- Fuerzas
- Materia
- Mente
- Tiempo
- Vida

En el segundo apartado vemos que se reflejan 6 atributos: Fuerza, destreza, resistencia, percepción manipulación e inteligencia. Toso estos atributos tienen por defecto el valor 1 y pueden alcanzar hasta el valor 5. Cada punto se representa con un \* y los que quedan con un O.

En el tercer apartado encontramos las habilidades. Pueden tener desde el valor 0 al 5 y se representa su puntuación como en el apartado anterior.

El último apartado sirve para llevar en cuenta varios valores: areté, fuerza de voluntad, quintaesencia y salud.

### 3. Funciones a crear

El programa que crearemos nos permitirá crear y generar hojas de personajes como la anterior. El programa mostrará un menú con las siguientes opciones:

- Crear personaje
- Mostrar personaje
- Dar puntos de experiencia
- Gastar puntos de experiencia
- Generar personaje por defecto
- Salir

#### 3.1. Crear personaje

Para crear un personaje el programa nos pedirá que completemos los distintos apartados de la hoja en el siguiente orden:

- Nombre
- Jugador
- Tradición.
- Esfera (elegir una de las posibles de la lista)
- Completar atributos.\*
- Completar habilidades.\*\*

\*Por defecto cada atributo tiene valor 1 hay que rellenar 10 círculos a elegir por el usuario de las que quedan por completar entre los 6 atributos existentes.

\*\*Las habilidades se completará de manera similar a los atributos. En este caso tendremos 20 casillas para rellenar.

### 3.2. Mostrar personaje

En esta función se mostrará la hoja del personaje como en el ejemplo dado.

### 3.3. Dar puntos de experiencia

En una partida de rol el Máster puede otorgar puntos de experiencia tras cada misión, en esta función se permitirá otorgar los puntos.

### 3.4. Gastar puntos de experiencia

Una vez que se le dan puntos al jugador este puede gastarlos para mejorar tanto los atributos como sus habilidades. Esta opción nos mostrará los puntos de experiencia de los que disponemos y la opción de gastarlos tanto en atributos como en habilidades.

Para mejorar un punto de un atributo el coste en puntos es de 5 puntos de experiencia multiplicado por el valor actual del atributo. Por ejemplo si tenemos fuerza 1 para subir a fuerza 2 gastaremos 5 puntos, para subir de fuerza 2 a fuerza 3 gastaremos 10 y así sucesivamente.

En el caso de las habilidades el coste de cada punto será 2 puntos de experiencia multiplicado por el valor anterior, en caso de que el valor anterior sea 0 se gastará 3 puntos de experiencia. Por ejemplo para pasar de esquivar 0 a 1 costaría 3 puntos, de esquivar 1 a 2 costaría 2 puntos de experiencia, de esquivar 2 a 3 costaría 4 puntos de experiencia y así sucesivamente.

### 3.5. Generar personaje por defecto

En esta opción generaría un personaje de forma aleatoria sin necesidad de añadir ningún valor. Rellenaría nombre, esfera, jugador, tradición de forma aleatoria. Elegiría 10 puntos de atributos al azar y 20 puntos de habilidad al azar.

**El programa deberá controlar los valores erróneos que se puedan introducir por parte del usuario en la medida de lo posible.**

La entrega de esta práctica se hará de forma no presencial, dejando todo el código fuente contenido en un fichero `apellido-nombre-P08.p` que habrá que dejar adjunto en la tarea (Moodle).

Fecha de entrega: **16 de noviembre**

Se podrá entregar hasta las 23:59h de este día.