

Proyecto Final de Diseño de Software: Patrones.

El Juego:

Estás situado en España, año 2019, y las próximas elecciones están a punto de llevarse a cabo. Está a punto de suceder el próximo debate electoral donde te lo juegas todo: Necesitas aprovechar la ocasión para reunir el mayor número de seguidores posibles. Para ello, los debates se realizan uno contra uno, y solo tienes 10 días para reunir a la mayor parte de la población española.

En estos intensos debates, los políticos no van solos: han desarrollado un poder espiritual tan fuerte que se han personificado y son capaces de cambiar el rumbo de las batallas; son llamados “Caraduras Legendarios”.

¿Serás capaz de dominar ese poder y convertirte en el próximo presidente de España?

Los personajes:

Contamos con la gran variedad de 5 personajes distintos, cada uno con estadísticas muy variadas.

Sánchez: Es conocido por saber defender muy bien su posición, además de tener la capacidad de atraer a nuevos seguidores sin mucha dificultad.

Iglesias: Tras haber aparecido de repente hace pocos años, es capaz de atraer a cualquiera que escuche uno de sus discursos.

Rivera: Sabe donde se está metiendo, por eso va bien preparado y domina de manera equilibrada cada una de las artes del debate.

Casado: Le gusta atacar a los otros políticos con argumentos bien elaborados, por lo que también es difícil encontrar algún agujero por donde poder atacarle.

Abascal: Domina a la perfección el arte del debate, sin embargo, solo ataca a bocajarro, dejando al descubierto sus puntos débiles.

Se han registrado un total de 5 clases de “Caraduras Legendarios” que los políticos son capaces de invocar, los cuales cada uno poseen distintas habilidades.

Botella: El espíritu de esta caradura es capaz de atraer un buen puñado de personas con aparecer delante de todos. Su bebida preferida es el café con leche.

Franco: se dice que, al invocarlo, sientes como se te despeja la mente dejando tus ideales muy claros, aumentando de manera considerable tu habilidad de debatir.

Rajoy: Con el poder de las frases graciosas, consigues que cuando te ataquen te tomen menos en serio y no sufras tantas pérdidas.

Blanco: Con el hecho de aparecer, solo se piensa en aspirar a lo mas alto, aunque signifique sacrificar lo tuyo. Sin embargo, también afecta al rival, haciéndole perder un montón de sus seguidores. Se podría decir que es una estrategia... explosiva.

Zapatero: Nunca sabrás lo que pase, aunque creas lo contrario. Toda buena estrategia puede salir bien o puedes salir mal.

Las mecánicas:

Este juego contiene unas mecánicas un poco más complejas que cualquier juego de combate por turnos.

No existen las barras de salud. En su lugar, hay un contador que indica la cantidad de seguidores que posees. Obviamente el rival también posee ese contador, pero existe un tercero: el contador de la población sin voto.

La suma de los tres contadores formas la abrumadora cantidad de 47 millones de personas, haciendo referencia a la población española.

Tendrás tres tipos de estadísticas distintas:

Ataque: indica en qué cantidad podrás robarle votantes a tu rival.

Defensa: indica en qué cantidad podrás reducir los robos de tus rivales.

Reclutamiento: indica en qué cantidad puedes conseguir gente sin voto.

En este juego no hay turnos ilimitados, solo cuentas con 10, representados como los días restantes hasta la realización de las votaciones. Durante esos 10 turnos cada político tendrá la posibilidad de realizar una acción, las cuales serán:

Captar: Consiste principalmente en el hecho de contar promesas (ya sean falsas o no) sobre lo que quieres para el país. De esta manera, atraerás a gente sin voto e incluso conseguirás que votantes de tu rival se vean atraídos por ellas.

Acusar: Contradecir todo lo que dice tu rival es una buena manera de intentar robarle bastantes seguidores a tu rival.

Puñalada traperera: Destapar toda la corrupción que tiene por atrás tu rival hace que una buena cantidad de sus seguidores se pasen a tu bando, sin embargo, también es bastante probable que a tus seguidores no le hayan gustado tus acciones y quieran dejar de seguirte.

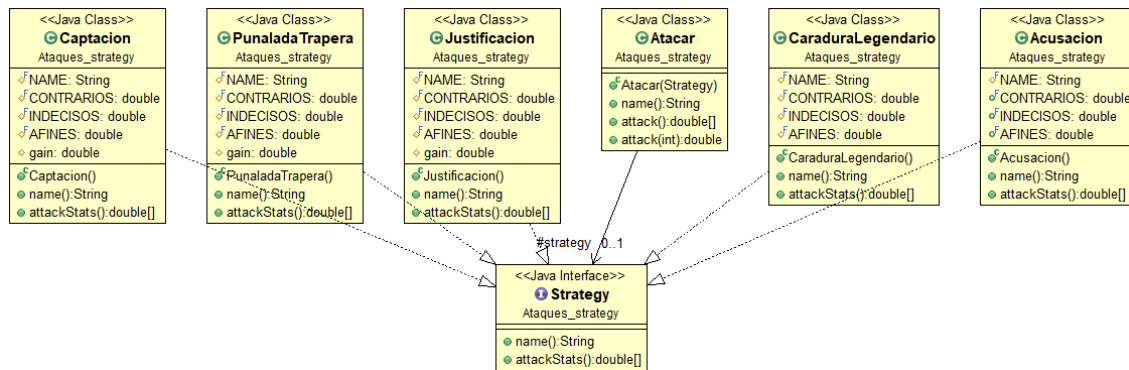
Justificar: Intentas repeler todo ataque del rival, transmitiendo tus promesas de manera correcta, consiguiendo reducir el efecto de próximo ataque rival y consiguiendo llamar la atención de gente sin voto.

Invocación: Invocas el espíritu de tu caradura legendario para que te apoye en el debate, consiguiendo varias ventajas temporales o instantáneas. (Solo se puede usar a partir del turno 2).

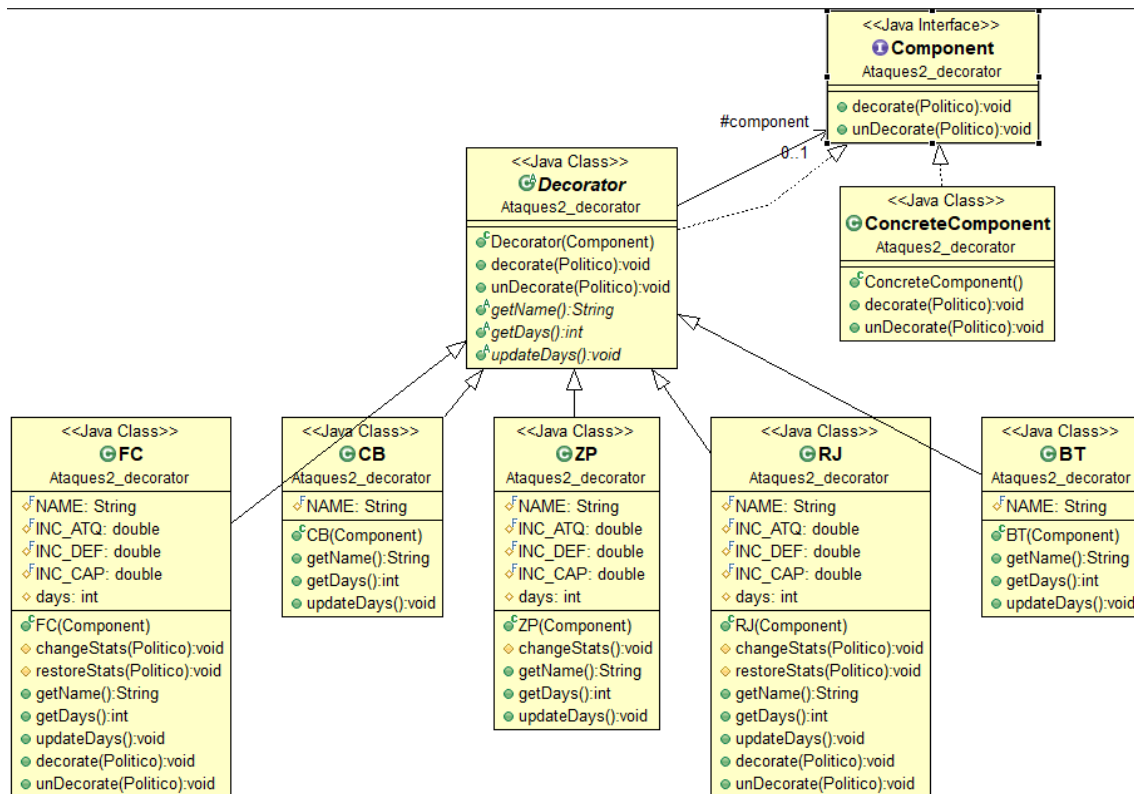
Se deberá ejecutar el *"juego.java"* para jugar.

Sin embargo, el juego está incompleto, pero para comprobar que todo funciona, están disponibles el resto de los códigos de prueba.

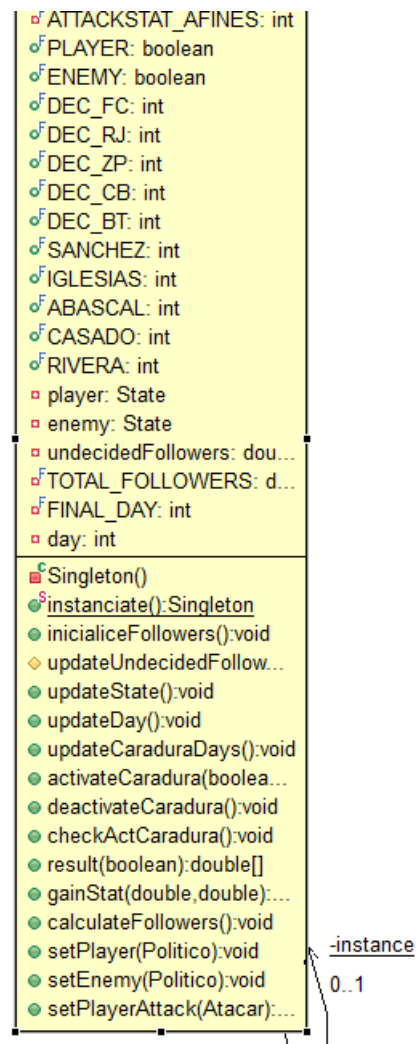
Strategy



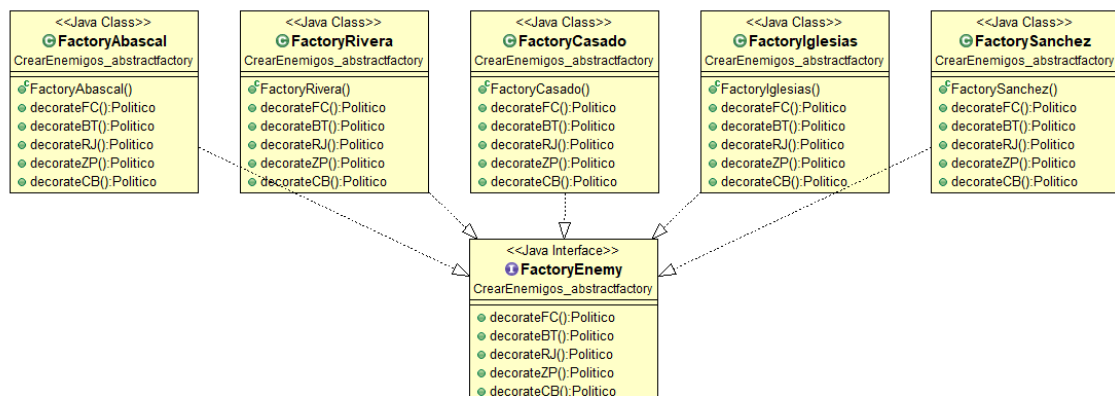
Decorator



Singleton



Abstract Factory



State

