MANUAL PROGRAMADOR

## INTRODUCCIÓN

NOMBRE

Echoes of war

DESCRIPCIÓN

Es un juego de rol por turno y el objetivo es derrotar el máximo número de enemigos para subir de nivel y obtener recompensas.

TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

* Lenguaje de programación: JavaScript
* HTML, CSS
* LocalStorage

## REQUISITOS DEL SISTEMA

NAVEGADOR RECOMENDADO

Chrome

RESOLUCIÓN MÍNIMA

1920 x 1080

## ESTRUCTURA DEL PROYECTO

DIAGRAMA DE CARPETAS

* HTML 🡪 contiene index.html que es el archivo de entrada del proyecto.
* CSS 🡪 contiene styles.css que es el archivo de estilos del proyecto.
* JAVASCRIPT 🡪 contiene todos los scripts necesarios para el funcionamiento del proyecto.
* MÚSICA 🡪 contiene los efectos de sonido así como la música de ambiente del juego.

ARCHIVOS IMPORTANTES

* main.js 🡪 Es el script más importante de todo el proyecto, ya que hace de conector entre todos los demás scripts
* navegacion.js 🡪 Este script es importante porque se encarga de que el jugador pueda navegar entre pantallas.
* estadoJuego.js 🡪 Este script es uno de los más importantes, a la altura de main.js, ya que, se encarga de la persistencia de las partidas del juego mediante el uso de localStorage.

## LÓGICA DEL JUEGO

PERSONAJES

* Atributos: vida, ataque, defensa, velocidad, experiencia y nivel.
* Sistema de niveles: conforme el jugador sube de nivel, se van desbloqueando nuevas armas y enemigos.

COMBATE

El combate es por turnos, y en el primer turno se decide quién empieza dependiendo de la velocidad del jugador y el enemigo.

El jugador tiene las opciones de atacar, defender, utilizar un ataque especial y huir.

El enemigo sólo puede atacar y defenderse.

INVENTARIO Y TIENDA

El personaje tiene un límite de peso y capacidad que condiciona la cantidad máxima de objetos que puede tener, ya sean armas o pociones.

El juego tiene un sistema de economía mediante monedas que se consiguen derrotando a enemigos.

IA DE LOS ENEMIGOS

Las decisiones de los enemigos están condicionadas por dos parámetros:

1. Vida del enemigo: En el caso de que la vida del enemigo esté por debajo de un 20% este intentará defenderse, en caso contrario, irá al ataque.

2. Vida del jugador: Si la vida del jugador está por debajo del 20% el enemigo atacará sin piedad y sin tener en cuenta su propia vida.

GUARDADO Y CARGA DE PARTIDA

El juego dispone de un sistema de guardado y carga de partida que se apoye en la tecnología presente en todos los navegadores: localStorage.

## BASE DE DATOS

El juego utiliza localStorage para guardar el progreso del jugador de forma local en el navegador. Este sistema permite almacenar datos en formato de texto (en el caso del proyecto, JSON) de manera persistente, incluso a cerrar o recargar la página.

DATOS GUARDADOS

Se guarda la información básica del jugador y el estado del juego.

CUÁNDO SE EJECUTA

* Guardar: se ejecuta automáticamente al pulsar el botón de guardar.
* Cargar: Al iniciar el juego se comprueba si existe una partida guardada y de ser así, se le da la opción al usuario de continuar la partida.

## PROBLEMAS CONOCIDOS Y POSIBLES MEJORAS

PROBLEMAS CONOCIDOS

Durante el desarrollo del proyecto, me he enfrentado a diversos errores:

* Error en la carga de la tienda: surgió debido a que no estaba referenciado correctamente el script de pocion.js en el index.html.
* Error en la visualización de las armas y enemigos: debido una mala elección de los stylos en el css, al subir de nivel del personaje y desbloquear nuevas armas y enemigos, estos, se desbordaban de su caja contenedora.
* Error en los efectos de sonido: debido a una mala estrategia a la hora de desarrollar la lógica para los sonidos, no se escuchaban ninguno.

POSIBLES MEJORAS

* Efectos de estado (quemadura, congelación, veneno…).
* Efecto ciclo día y noche.
* Animaciones de combate (sangre, movimiento…).
* Magia
* Personaje customizable
* Que el juego tenga una historia

## AUTORES, REFERENCIAS Y MATERIAL DE APOYO

AUTORES

Paloma Zapata Velázquez

REFERENCIAS

* <https://www.w3schools.com/js/default.asp>
* <https://lenguajejs.com/>

MATERIAL DE APOYO

* ChatGPT
* Imágenes de google