

# **Requisitos del Usuario - Simulador de Combates Pokémon**



## **ÍNDICE**

- Requisitos del Usuario
  - Requisitos del Backend
  - Requisitos del Frontend



## Requisitos del Usuario - Simulador de Combates Pokémon

### 1. Requisitos del Backend (C# WPF .NET):

- Crear una aplicación en C# utilizando el framework WPF .NET.
- Implementar un simulador de combates Pokémon.
- Incluir los 3 primeros pokémon iniciales para que el usuario elija su pokémon y su oponente.
- Permitir la opción de visualizar los pokémon como "shinys" (variantes de color especiales).
- Diseñar una pantalla de combate similar a los juegos de Pokémon en la consola Nintendo 3DS.
- Proporcionar 4 ataques básicos: "Placaje" (daño básico de 5), "Esquive" (50% de probabilidad de esquivar el ataque enemigo), "Curación" (cura 3 puntos de vida) y un ataque elemental basado en el tipo del pokémon seleccionado (daño variable según el tipo del pokémon rival).
- Obtener los datos de los pokémon y sus ataques desde una base de datos en SQL Server Management.
- Crear una base de datos con las siguientes tablas:
- Tabla "Pokemon" que contiene el nombre del pokémon, su tipo y su vida máxima.
- Tabla "Ataques" que contiene el nombre del ataque y una clave foránea para el tipo de ataque.
- Tabla "Tipo\_Ataque" que almacena los tipos de los ataques disponibles.

### 2. Requisitos del Frontend:

- Diseñar la interfaz de usuario basada en los juegos de Pokémon para Nintendo 3DS.
- Mostrar un fondo de combate aleatorio entre tres opciones.
- Incluir un botón de "Start" funcional para comenzar el combate.
- Mostrar un botón de "Rendirse" durante el combate.
- Mostrar un botón de "Revancha" al finalizar el combate, permitiendo al usuario jugar nuevamente.
- Incluir botones correspondientes a los ataques disponibles para el pokémon seleccionado.
- Mostrar los pokémon y sus imágenes durante el combate.
- Implementar una barra de vida funcional para representar los puntos de vida restantes.