**Memoria del proyecto**

**Pokemon INSIRU**

**ÍNDICE**

* Introducción
* Objetivos
* Metodología
* Tecnologías utilizadas
* Resultados esperados
* Organización del documento
* Introducción

En el marco de nuestro Trabajo de Fin de Grado (TFG) del Ciclo Formativo de Grado Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (CFGS DAM), hemos llevado a cabo el desarrollo de un software de simulación de combates Pokémon, similar a Pokemon Showdown. Este proyecto surge de nuestra pasión por los videojuegos y nuestra fascinación por la franquicia, la cual ha cautivado a millones de jugadores alrededor del mundo.

* Objetivos

El objetivo principal de este proyecto es crear un software interactivo y entretenido que simule los combates Pokémon de manera realista. Para lograrlo, nos planteamos los siguientes objetivos específicos:

* + Diseñar una interfaz intuitiva y atractiva que permita a los usuarios seleccionar y personalizar sus equipos Pokémon, así como interactuar con el entorno de combate.
  + Implementar un sistema de combate que siga las reglas y mecánicas establecidas en los juegos oficiales de Pokémon, incluyendo el uso de movimientos, tipos de Pokémon, estadísticas, estados alterados, etc.
  + Desarrollar una inteligencia artificial capaz de simular los movimientos estratégicos y decisiones tácticas que caracterizan a los combates Pokémon.
  + Realizar pruebas exhaustivas del software para garantizar su funcionamiento correcto y detectar posibles errores o mejoras.
* Metodología

Durante el desarrollo de este proyecto, hemos seguido una metodología basada en el enfoque ágil, permitiendo una mayor flexibilidad y adaptación a los cambios que puedan surgir durante el proceso. Hemos llevado a cabo iteraciones y hemos realizado reuniones periódicas para evaluar el progreso y ajustar las tareas según las necesidades identificadas.

* Tecnologías utilizadas

Para la implementación del software de simulación de combates Pokémon, hemos utilizado las siguientes tecnologías y herramientas:

* + Lenguaje de programación: Java
  + Entorno de desarrollo integrado (IDE): Eclipse
  + Biblioteca gráfica: JavaFX
  + Gestión de dependencias: Maven
  + Control de versiones: Git
* Resultados esperados

Esperamos obtener un software funcional y completo que permita a los usuarios disfrutar de una experiencia de combate Pokémon realista y emocionante. Además, esperamos obtener resultados positivos en las pruebas de funcionamiento y recibir retroalimentación de los usuarios para futuras mejoras y posibles implementaciones adicionales.

* Organización del documento

Esta memoria se estructura en diferentes secciones, que incluyen la descripción detallada del proyecto, la metodología utilizada, el análisis de requisitos, el diseño del software, la implementación, las pruebas realizadas y los resultados obtenidos.

En conclusión, este proyecto tiene como objetivo desarrollar un software de simulación de combates Pokémon, brindando a los usuarios una experiencia emocionante y entretenida. A lo largo de esta memoria, se detallarán todos los aspectos relevantes del desarrollo, desde la planificación hasta la implementación y las pruebas realizadas.