

MANUAL TÉCNICO

MÉTODOS USADOS EN EL PROGRAMA

Método main

El método principal, solo usado para llamar al método Menú y para iniciar los valores de: Nombre de los pokemon por defecto, valores de vida y ataque, generados aleatoriamente y también se inició el contador en "0" que se usó para saber cuántas veces fue seleccionado el pokemon.

Método menú

Método utilizado solo para mostrar las opciones del menú del programa. No tiene más funciones.

Método batalla

Es la parte principal del programa. En ella se concreta la batalla entre los dos pokemones (2 por cada jugador). El código muestra otros cambios debidos que de esta parte del código se muestran los contadores y el historial de partidas. El método termina hasta que los dos pokemones elegidos por un jugador estén muertos.

Método agregaracontador

Este método fue usado para que después de ingresar los pokemones que utilizará cada jugador en la partida se pudiera incrementar el valor de veces utilizado para poder mostrar los próximos dos métodos, solo es un método para ir sumando.

Método pokemonmasutilizado

Este método es utilizado para poder calcular (dentro del contador que acumula cuantas veces se ha usado un pokemon) cual pokemon es el más utilizado y que muestre el dibujo y cuantas veces se utilizó.

Método pokemonmenosutilizado

Este método es utilizado para poder calcular (dentro del contador que acumula cuantas veces se ha usado un pokemon) cual pokemon es el menos utilizado y que muestre el dibujo y cuantas veces se utilizó.

Método editarlospokemon

Este método permite poder editar los nombres, vida y ataque de cada pokemon de manera individual. Siempre y cuando se mantengan los valores restringidos al inicio (la vida de 0-50, el ataque de 5-20)

Método *vertodoslospokemon*

Este método solo muestra los dibujos uno por uno con sus características, nombre, vida y ataque.

Métodos con los nombres de pokemon

Estos métodos son solo utilizados para poder llamar a cada dibujo de los pokemones seleccionados que se muestran varias veces en el programa. Están divididos por nombre.

Método historial de partidas

Este método solo guarda los datos por partida, este método se encarga de mostrar los datos en los vectores relacionados en cada partida, los nombres de ambos jugadores de partida, el ganador de la partida, pokemones utilizados, ataques realizados y golpes recibidos.

VARIABLES o VECTORES MÁS UTILIZADOS

NOMPOKEMON[]

Vector que guarda los nombres de los 6 pokemones, inicia con los valores por default y luego los valores que se editan.

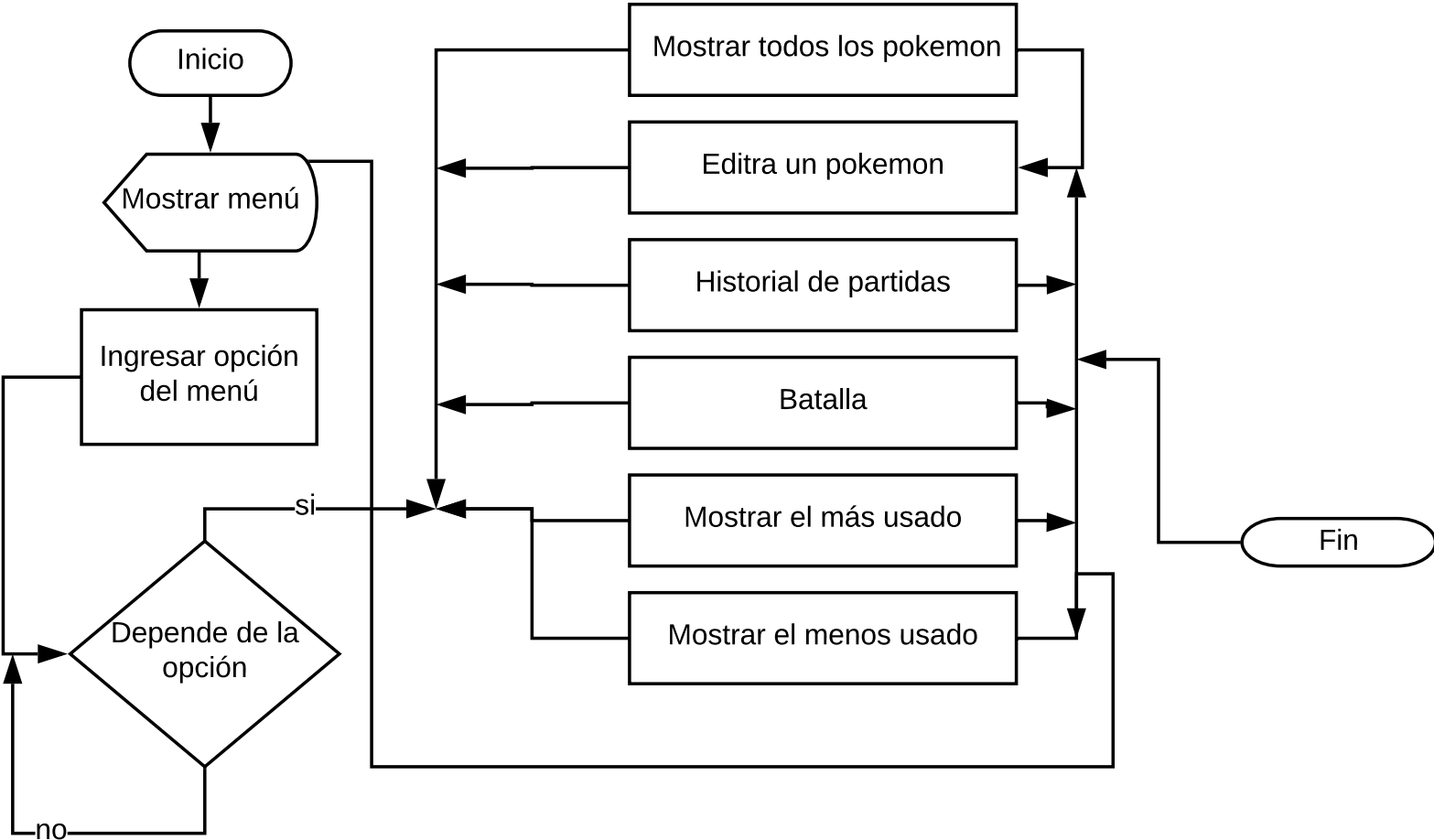
VIDAYATAQUE[][]

Guarda los datos de vida y el ataque de cada pokemon, igual se les otorga un valor por default y luego se pueden editar siempre y cuando se utilicen las restricciones.

CONTADORPOKEMON[]

Acumula un valor cada vez que se selecciona un pokemon, antes de la batalla en el momento que indica cuales pokemones a utilizar en ese momento se cargan al contador.

Funcionamiento principal



Batalla de pokemones

