

Mini Juego de rol con C#



Mini Juego de rol con c#

Crear una juego de rol donde dos grupos de personajes se enfrenten hasta que solo uno sea el ganador del trono.



Generación de personaje

El resultado de la batalla se obtendrá por un sistema de combate basado en turnos y por un cálculo matemático/probabilístico utilizando las habilidades de cada personaje



Vs



Generación de personaje

El/la ganador/a de la contienda continuará para una próxima batalla mientras que el otro será eliminado de la partida.



Clonando el repositorio

Clone el repositorio antes de comenzar la partida

<https://classroom.github.com/a/h-aQWHA4>



Generación de personaje



Personaje:

- Datos
- Características

Características:

Velocidad; // 1 a 10

Destreza; // 1 a 5

Fuerza; // 1 a 10

Nivel; // 1 a 10

Armadura; // 1 a 10

Datos:

Tipo;

Nombre;

Apodo;

Fecha de Nacimiento;

Edad; // entre 0 a 300

Salud; // 100

Taberna del debate

- 5/10 minutos para diseñar e implementar la estructura del personaje






Salvando la partida

Tenga en cuenta que tiene que subir los cambios al repositorio remoto una vez logrados los avances actuales.

In case of fire



-  1. `git commit`
-  2. `git push`
-  3. `exit building`

Generación de valores aleatorios

- 1) Hacer un proceso que cargue los datos de un personaje
- 2) Hacer un proceso que muestre los datos de un personaje

-
- 1) Hacer un proceso que cargue las características de un personaje
 - 2) Hacer un proceso que muestre las características de un personaje



Taberna del debate

- 5/10 minutos para discutir/pensar forma en la que podemos generar los valores aleatorios



Barricadas de la Implementación

- 30/40 minutos para implementar la carga aleatoria de datos de un personaje.



Desarrollando el Gameplay



Mecánica del Combate

Elija 2 personajes para que compitan entre ellos.
Cada uno tendrá **3 ataques** que irán debilitando al oponente. Al final de dichas rondas el que mejor salud tenga será declarado ganador. (puede haber empate).

El personaje que pierda la batalla será eliminado de la lista y el que gane será beneficiado con una mejora en sus habilidades que puede ser aleatorio o no, por ejemplo: +10 en salud o de un 5% a un 10% de Fuerza, etc.



Mecánica del Combate

La forma de valorar la efectividad del ataque es la siguiente:

Valores de Ataque

- **Poder de Disparo:** Haga el producto de Destreza * Fuerza * Nivel del personaje que ataca (PD)
- **Efectividad de Disparo:** Genere un valor aleatorio de 1 a 100. Considerarlo como valor porcentual (ED)
- **Valor de Ataque:** Al Poder de Disparo lo multiplico por la Efectividad de Disparo. (VA)

Valores de Defensa

- **Poder de Defensa:** Haga el producto de Armadura * Velocidad del personaje que defiende (PDEF)

Resultado del enfrentamiento

- **Máximo Daño Provocable:** 50000 (MDP)
- **Daño Provocado:** Valor de Ataque * Efectividad de Disparo - Poder de Defensa todo eso dividido por el máximo daño provocado (50000) y a todo eso lo multiplico por 100 → $((VA * EP) - PDEF) / MDP * 100$
- **Actualizar salud del personaje** que se defiende Restándole a Salud el Daño provocado.



Mecánica del Combate

Al final de los enfrentamientos deberá quedar un único personaje en pie. Este será declarado el ganador y será merecedor del **Trono de Hierro**. Haga los honores correspondientes mostrando sus datos por pantalla y un mensaje destacado.






Salvando la partida

Tenga en cuenta que tiene que subir los cambios al repositorio remoto una vez logrados los avances actuales.

In case of fire



-  1. `git commit`
-  2. `git push`
-  3. `exit building`

GAME
OVER

¿Play again?