

# 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



# Generación de personaje

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

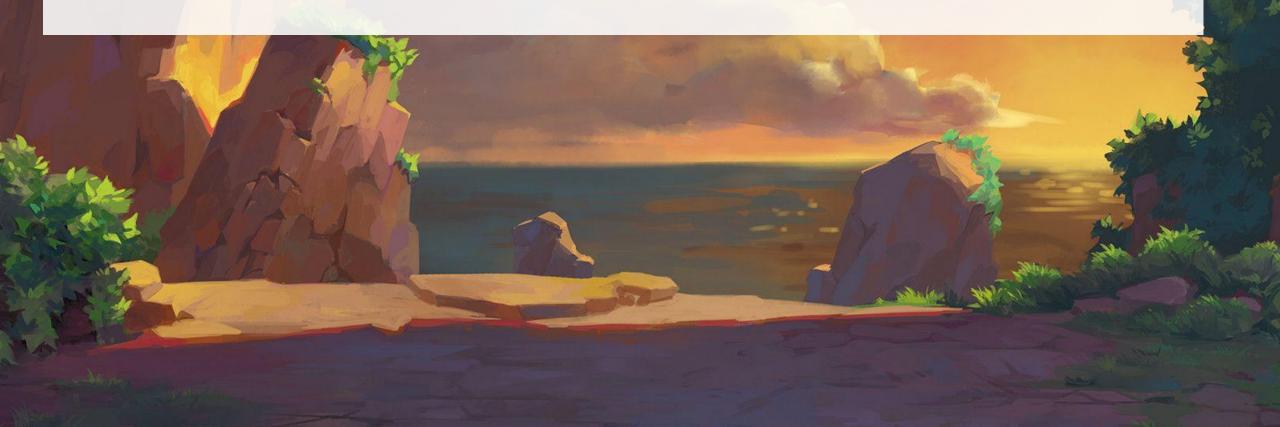




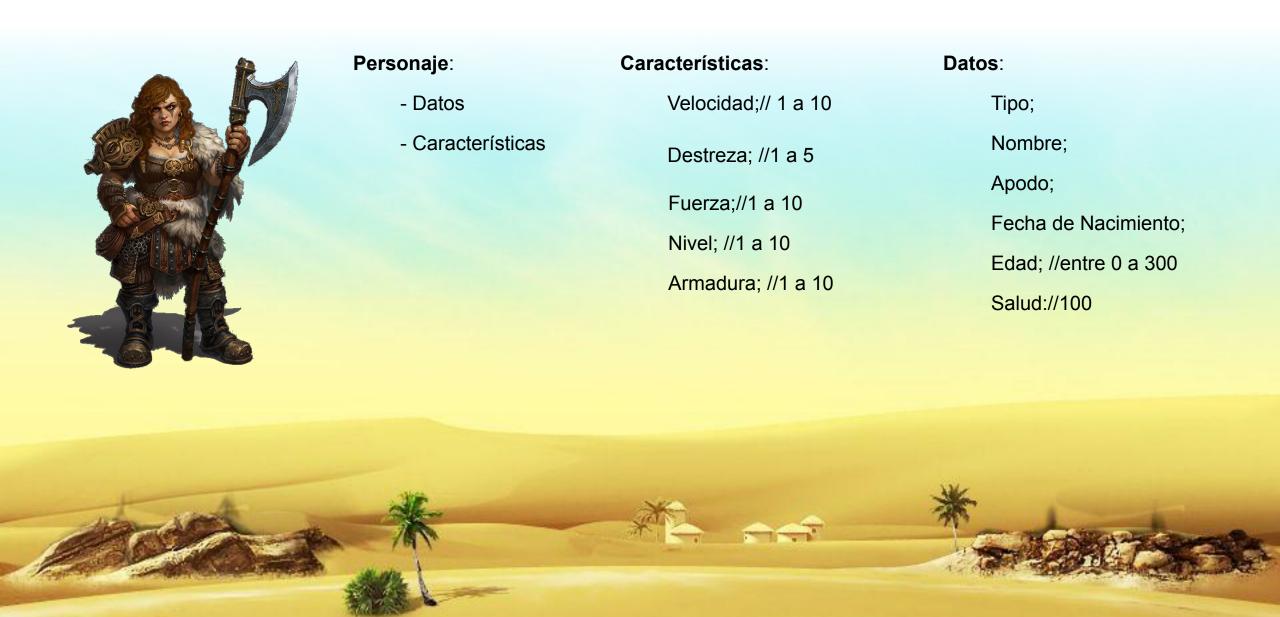


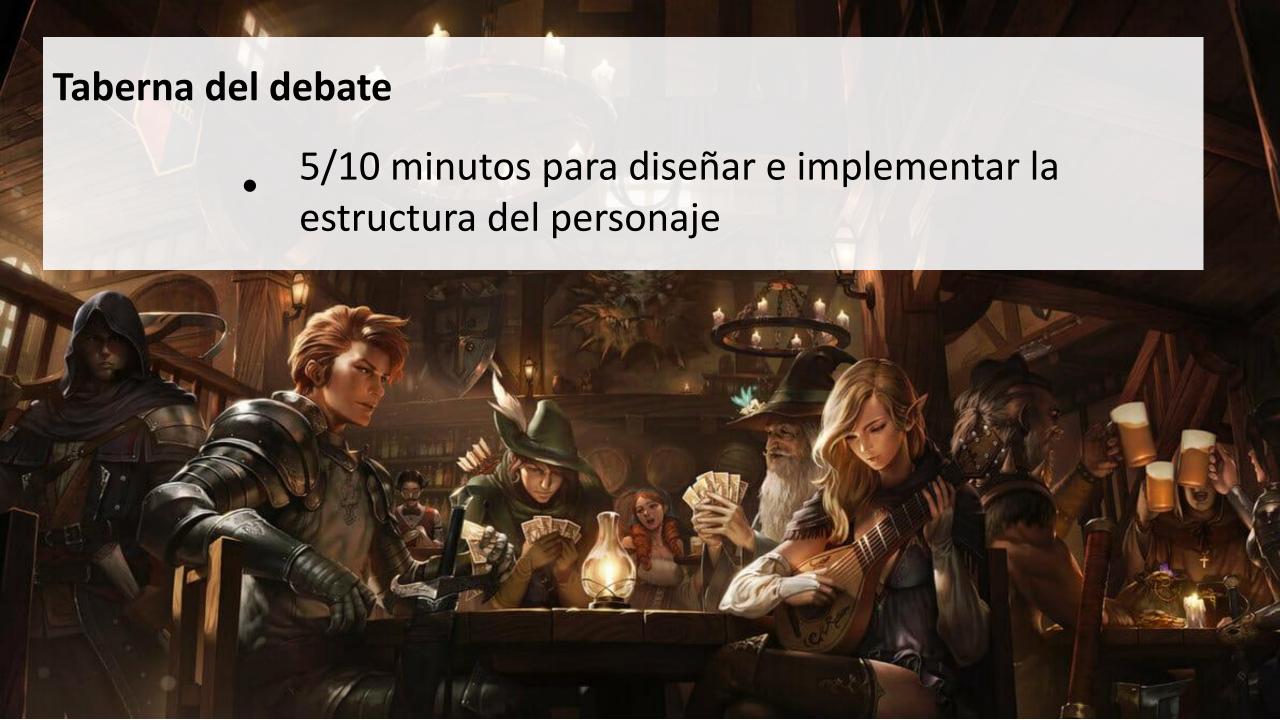
Clone el repositorio antes de comenzar la partida

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



# Generación de personaje





# Salvando la partida

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



## 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





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.





### 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.



# 

¿Play again?