

MANUAL DE USUARIO

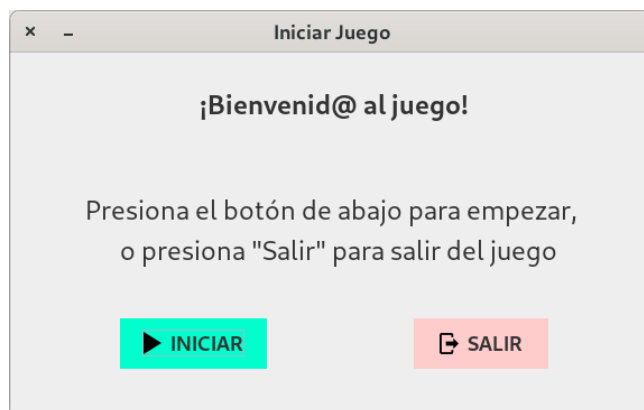
JUEGO COMO PRÁCTICA DE IPC1

¿En qué consiste este juego?

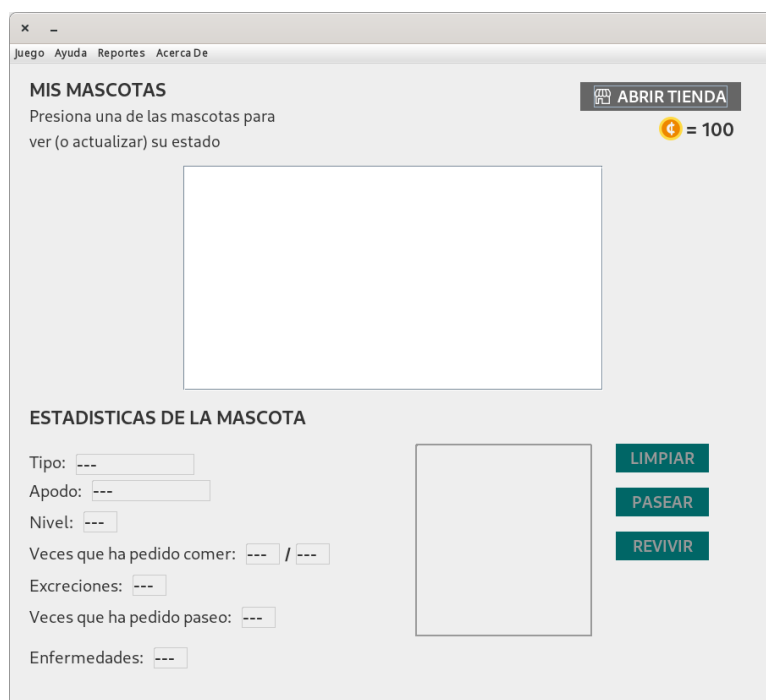
En este juego, debes cuidar de varias mascotas virtuales (basadas en los pokémon) las cuales puedes comprar en una tienda y luego ponerlas a pelear junto a otros pokémons salvajes cuando saques a pasearlas. Con cada batalla que ganes obtendrás más dinero, y podrás comprar más mascotas. Recuerda que debes cuidar a tus mascotas, si no, éstas morirán. Tendrás que darles de comer, sacarlas a pasear, pero también pueden enfermarse, así que debes tener cuidado y evitar que se enfermen dándoles alguna medicina.

¿Cómo es el juego?

Al ejecutar el juego, nos preguntará si queremos entrar al juego o salir de este



Luego de entrar al juego nos encontraremos en la pantalla principal, la cual nos muestra información acerca de las mascotas que tenemos, cuáles son sus estadísticas y las acciones que podemos realizar sobre ellas como: *Limpiar*, *Pasear* y *Revivir*. Si no tenemos ninguna mascota, la lista estará vacía. Para comprar mas mascotas, podemos abrir la tienda con el botón: **ABRIR TIENDA**



TIENDA

En este apartado podrás comprar, mascotas nuevas, y comida y medicinas para ellas. Todas las mascotas nuevas cuestan 50 monedas. Al comprar una mascota, debes colocarle un apodo para identificarla.

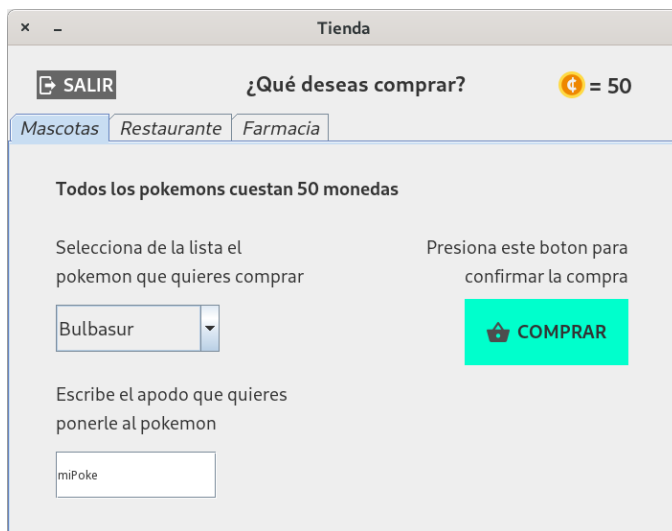
En el caso de los items de comida y farmacia, cada uno de ellos produce un efecto diferente a la mascota que se le de:

Restaurante

- **Manzana:** Solo quita el hambre de la mascota
- **Cereal:** Quita el hambre a la mascota, y aumenta las veces que puede tener hambre la mascota a 7
- **Waffles:** Quita el hambre a la mascota, y aumenta las veces que puede tener hambre la mascota a 10

Farmacia

- **Vitamina:** Cura 1 enfermedad
- **Analgésico:** Cura 2 enfermedad
- **Antibiótico:** Cura 3 enfermedad



PETICIONES DE COMIDA

Las mascotas pueden pasar hambre, y cada vez que tienen hambre se nos notificará de esto, y si queremos ver cuántas veces han pedido comer, podemos seleccionar la mascota que queremos saber y se nos mostrará junto con las demás estadísticas. Si una mascota alcanza sus peticiones máximas de comida, ésta morirá. Para darle de comer a una mascota, debemos comprar alguna comida en la tienda.



REVIVIR UNA MASCOTA

Si una mascota llega a morir, podemos hacer que reviva, por una cantidad de monedas que podemos pagar, esta dependerá del nivel que haya tenido la mascota cuando murió.

