



Bienvenido a JaVamon, un juego que te permitirá llevar la informática al siguiente nivel. Adéntrate en la nueva región de Nervionia y descubre las 15 especies de javamon que viven en ella. Elige tu starter y entrénalo para que te permita derrotar a los 3 líderes de módulos y al jefe de la región.



Crea un equipo de 3 javamons como mucho, pero ten cuidado, tendrás que hacerlo lo más equilibrado posible teniendo en cuenta las afinidades de los tipos.





El juego tiene un sistema de adquisición de javamons similar a una máquina de bolas. Pagas una bola en la que de forma aleatoria te toca uno, después toca elegir si quedártelo o no.



Derrota a javamons salvajes para ganar experiencia y dinero, que te será muy útil a la hora de reforzar el equipo. Ten cuidado, puedes encontrarte con Leo, el javamon legendario de la región.



El objetivo del juego es derrotar al gran jefe de la región, Fernando; pero para llegar a ello debes derrotar a los 3 líderes: Beatriz de tipo analista, Raúl de tipo programador, y Miguel Ángel de tipo Tester.

* Beatriz. Es la líder de tipo analista. Está sustituyendo a la anterior, que desapareció de forma misteriosa. Es una entrenadora muy perspicaz y detallista. Cae muy bien a la gente, aunque en el fondo alberga algo oscuro en su corazón. Javamons:
  + Tentafol nivel 3
* Raúl. Es el líder de tipo programador. Pese a llevar poco tiempo, se ha ganado la admiración de muchos por su capacidad de sacar el máximo rendimiento de sus javamons. Javamons:
  + Nidoget nivel 5
  + Nidoset nivel 5
* Miguel Ángel. Es el último líder, el de tipo tester. Tiene un aura tranquila y desprende mucha paz. Se dedica a observar junto con su javamon y le gusta tenerlo todo muy sistematizado. Javamons:
  + Metabug nivel 5
  + Tracerbro nivel 6
  + Virtualrex nivel 7
* Fernando. El jefe de la región, la pelea final. Es un hombre misterioso que nunca ha sido vencido. Impone mucho respeto, muchos no se atreven ni a decir su nombre. Javamons:
  + Duml 10
  + Intellimon 10
  + Junitson 10



Los ataques pueden ser de tres tipos:

* Modificar. Cambian alguna stat del javamon:(suman o restan 10)
  + debugger(+daño), extends(+daño), sobrecarga(+vida), modulación(+velocidad), asserto(+daño), abstracción(+vida), subir nota(+vida), bucle infinito(+daño), deducción(+daño), prevención de riesgos(+vida), inclusión(+vida), finally(+daño), enrutamiento(+vida), monitorización(+velocidad), decimal(+20vida)
* Proteger. Evita recibir daño en ese turno:
  + copia de seguridad, catchtura, a, drive, visibilidad privada, caso cerrado, epi, rollback, backup, instantánea, binario, commit
* Daño. Provocan daño al rival:
  + asociación ternaria, cobertura de sentencias, eclipse, generate getter, generate setter, herencia múltiple, composición, investigación en bucle, contrato temporal, rol administrativo, try catch, implements, compilación perfecta, protocolo DHCP, test unitario, ubuntu, hexadecimal

 (cada nivel +10 vida, +5 daño, +1 velocidad)

* Starters:
* Duml. Tipo analista. Fue creado por el analista Booch, de ahí su tipo, tras un fallo en el desarrollo de un diagrama de clase. Este javamon es muy observador, le gusta tenerlo todo bajo control y no saltarse ningún detalle.

Salud:100 Daño:17 Velocidad:7

Ataques:

- Copia de seguridad

- Abstracción

- Asociación Ternaria

* Intellimon. Tipo programador. Se encarga de ayudar con los programas de la región, mantiene la cohesión y evita las excepciones entre los javamons, para muchos es el más fuerte.

Salud:70 Daño:20 Velocidad:15

Ataques:

- Catchtura

- Debugger

- Compilación perfecta

* Junitson. Tipo tester. Un javamon al que no le gusta llamar la atención, espera sin hacer ruido pero es capaz de detectar cualquier fallo en sus oponentes. Se lleva especialmente mal con los de tipo programador.

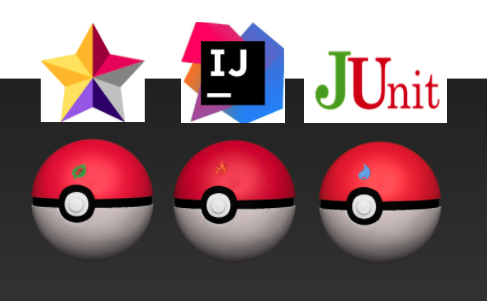
Salud:80 Daño:20 Velocidad:10

Ataques:

- Copia de seguridad

- Asserto

- Cobertura de sentencias



* Tipo Analista:
  + Omabyte. Un javamon muy antiguo, de los primeros que se descubrieron. Suelen atacar en grupos de 8.

Salud: 60 Daño: 20 Velocidad: 12

Ataques:

* + - 1. Binario
    - 2. Decimal
    - 3. Hexadecimal
  + Virtualrex. Era el rey de los javamons originales gracias a su habilidad de crear ilusiones de mundos similares al real en el que entrenar su fuerza. Se dice que su primer entrenador fue Jose María hace millones de años.

Salud: 75 Daño: 25 Velocidad: 7

Ataques:

* + - 1. Instantánea
    - 2. Monitorización
    - 3. Rugido virtual
  + Pingux. Un javamon muy pacífico que se encarga de ayudar al resto a mejorar y crecer. Pese a su frágil y amable apariencia, esconde un gran poder en su interior.

Salud: 90 Daño: 15 Velocidad: 5

Ataques:

* + - 1. Backup
    - 2. Asserto
    - 3. Ubuntu
  + Metabug. Un javamon muy singular pero con una característica muy especial, puede solucionar cualquier error . Suele ser el javamon de la policía nacional de Nervionia.

Salud: 100 Daño: 10 Velocidad: 8

Ataques:

* + - 1. Commit
    - 2. Asserto
    - 3. Test unitario
  + Tracerbro. Es capaz de conectar cualquier red, y su amabilidad permite que este sea de gran ayuda para la región.

Salud: 70 Daño: 20 Velocidad: 7

Ataques:

* + - 1. Copia de seguridad
    - 2. Enrutamiento
    - 3. Protocolo DHCP
* Tipo programador:
  + Netcreans. Es similar a Intellimon pero menos poderoso. Tiene un aspecto más viejo y dejado.

Salud: 65 Daño:15 Velocidad: 12

Ataques:

* + - 1. Rollback
    - 2. Extends
    - 3. Compilación perfecta
  + MrPedro. Un javamon muy peculiar con apariencia de payaso. Es gracioso y sociable, pero no tiene fuerza alguna. Resulta inútil en el combate.

Salud:50 Daño: 0 Velocidad: 20

Ataques:

* + - 1. a
    - 2. Subir nota
    - 3. Eclipse
  + Nidoget. Es un javamon que muestra mucho sus sentimientos. Junto con su hermano Nidoset hacen una dupla increíble.

Salud:75 Daño:20 Velocidad: 10

Ataques:

* + - 1. Catchtura
    - 2. Debugger
    - 3. Generate getter
  + Nidoset. Es un javamon que cambia mucho de personalidad. Junto con su hermano Nidoget hacen una dupla increíble.

Salud:60 Daño:25 Velocidad: 13

Ataques:

* + - 1. Catchtura
    - 2. Sobrecarga
    - 3. Generate setter
  + Paraface. Es un javamon muy mandón. Obliga a sus adversarios y entorno a seguir sus pautas.

Salud:70 Daño:20 Velocidad: 9

Ataques:

* + - 1. Copia de seguridad
    - 2. Modulación
    - 3. Implements
  + Policatch. Cree que es un superhéroe y va por la región capturando las excepciones del mal.

Salud:80 Daño: 15 Velocidad: 7

Ataques:

* + - 1. Rollback
    - 2. Finally
    - 3. Try catch
* Tipo analista:
  + Actor. Se encarga de permitir las relaciones en la región. Son el mejor compañero de todo político.

Salud:100 Daño: 10 Velocidad: 15

Ataques:

* + - 1. a
    - 2. Inclusión
    - 3. Rol administrativo
  + Tentafol. Un javamon muy preventivo, es capaz de ver las catástrofes antes de que sucedan y poder evitarlas. Velan por la seguridad de todos.

Salud:80 Daño: 20 Velocidad: 9

Ataques:

* + - 1. Epi
    - 2. Prevención de riesgos
    - 3. Contrato temporal
  + Herencius. Es muy misterioso y sombrío. Usa técnicas prohibidas como la herencia múltiple. Suele aparecer en las pesadillas de la gente.

Salud: 90 Daño:25 Velocidad: 10

Ataques:

* + - 1. Drive
    - 2. Bucle infinito
    - 3. Herencia múltiple
  + Loopholmes. Le gusta hacer de detective y seguir cada pista que ve. Puede llegar a hacer lo mismo en repetidas ocasiones.

Salud:65 Daño:25 Velocidad: 15

Ataques:

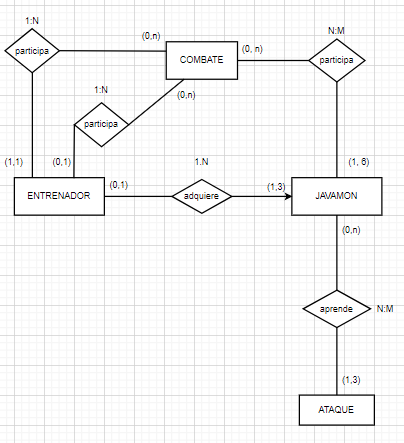
* + - 1. Caso cerrado
    - 2. Deducción
    - 3. Investigación en bucle
  + Starcase.El javamon filósofo. Se dedica a pensar y analizar el entorno. No es el más fuerte, pero sí el más sabio.

Salud:100 Daño:10 Velocidad: 5

Ataques:

* + - 1. Visibilidad privada
    - 2. abstracción
    - 3. Composición





Atributos:

* Entrenador: nombre, códigoEntrenador, dinero, frase, aprobados
* Javamon: códigoJavamon, nombre, tipo,descripción, nivel, salud, daño, velocidad, starter
* Ataque: nombre, descripción, stat, cantidad
* Combate:id, vencedor



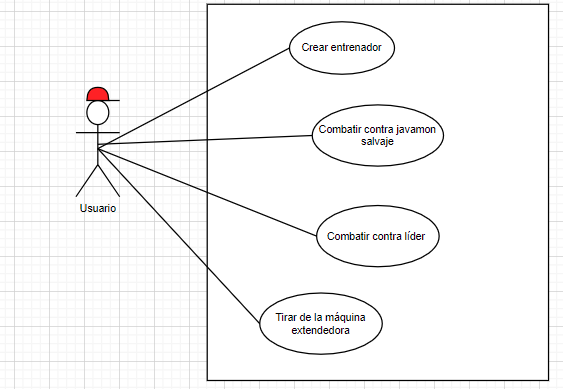
* Entrenador: códigoEntrenador(PKEntrenador) *not null Unique*, nombre *not null*, dinero *null*, frase *null,* aprobados *null*
* Javamon: códigoJavamon(PKJavamon) *not null Unique*, nombre *not null*, tipo *not null*, descripcion, nivel *not null*, salud *not null*, daño *not null*, velocidad *not null*, starter *not null,* codigoEntrenador(FKEntrenador) *null*
* Ataque*:* nombre*(*PKAtaque*) not null Unique,* descripcion *null,* stat *null,* cantidad *null*
* Combate: idCombate(PKCombate) *not null*, vencedor *null*, codigoEntrenador1(FKEntrenador) *not null,* codigoEntrenador2(FKEntrenador) *null*
* JavamonAtaque*:* codigoJavamon(FKJavamon) *not null*, nombre(FKAtaque) *not null(PKJavamonAtaque)*
* CombateJavamon: idCombate(FKCombate)*not null*, codigoJavamon(FKJavamon)*not null(PKCombateJavamon)*



* Ver si existe un entrenador creado
  + Si no está creado previamente: crear tu entrenador insertando el nombre y eligiendo el starter, insertarlo en la base de datos. Cambiar el atributo de entrenador en el javamon indicado al del entrenador creado.
  + Si está creado:
    - puedes usar el creado
    - puedes borrarlo y crear uno nuevo
* Ver datos del entrenador.
* Mostrar nombre, dinero y javamons.
* Puedes ver las estadísticas de cada javamon
* Combatir javamons salvajes.
  + buscar un javamon random en la base de datos, y enfrentarte a él.
  + Eliges el javamon que va a combatir de tu equipo.
  + combate(hasta que alguno se quede sin vida o huyas del combate)
    - atacar por turnos(primero el de más velocidad)
    - huir
  + Restaurar vida de ambos
  + Si ganas.
    - Aumentas experiencia javamon
    - ganas dinero
  + Si pierdes
    - pierdes dinero
* Pelear contra líderes
  + Te enfrentas con el primer líder que no haya sido derrotado
  + Eliges tu javamon.
  + Combate(hasta que alguno se quede sin vida)
    - Como el anterior pero sin posibilidad de huir
  + Restaurar vida de ambos
* Máquina extendedora
  + Si tienes dinero compras una tirada(tu dinero disminuye)
  + Te toca un javamon random (tienes una probabilidad mínima de que te toque un starter o a Leo)
    - Si no tienes el equipo completo, se te añade automáticamente al equipo
    - Si está completo puedes:
      * Cambiarlo por uno de tu equipo.(no podrías recuperar el anterior)
      * Desecharlo y quedarte con tu equipo
  + Preguntar si volver a tirar
* Salir del juego



Diagrama de casos de uso:



Descripción caso de uso de combatir contra líder:

* Precondiciones: Todos los datos insertados en la base de datos
* Pasos:
* El usuario escoge la opción de combatir contra líder.
* El sistema muestra el líder que le toca al usuario
* El usuario elige el javamon con el que abrir el combate
* Empieza el combate.
* El usuario elige el ataque a realizar en el turno
* El sistema elige un ataque del rival de forma aleatoria.
* Se producen los ataques. El primero en atacar será el de mayor velocidad.
* Se repite lo de elegir ataque hasta que uno de los dos se quede sin vida.
* El sistema resetea las estadísticas de los javamons.