



Juego Combate por Turnos

Sergio Esteban Tarrero y Ernesto Cubo Pozo - Curso 2019/2020

Diseño de Software

```
arousel.prototype.getItemForDirection = function (direction, active) {  
  this.$items = item.  
  return this.$items.index(item  
  
arousel.prototype.getItemForDirection = function (direction, active) {  
  var delta = direction == 'prev' ? -1 : 1  
  var activeIndex = this.getItemIndex(active)  
  var itemIndex = (activeIndex + delta) % this.$items.length  
  return this.$items.eq(itemIndex)  
  
arousel.prototype.to = function (pos) {  
  var that = this  
  var activeIndex = this.getItemIndex(this.$active = this.$element.find('.item.active'))  
  
  if (pos > (this.$items.length - 1) || pos < 0) return  
  
  if (this.sliding) return this.$element.one('slid.bs.carousel', function () { that.to(pos)  
  if (activeIndex == pos) return this.pause().cycle()  
  return this.slide(pos > activeIndex ? 'next' : 'prev', this.$items.eq(pos))  
  
arousel.prototype.pause = function (e) {  
  e || (this.paused = true)  
  
  if (this.$element.find('.next, .prev').length && $.support.transition) {  
    this.$element.trigger($.support.transition.end)  
    this.cycle(true)  
  }  
  
  this.interval = clearInterval(this.interval)  
  
  return this
```



1

Introducción a los enemigos

2

Modificadores de campo de batalla

3

Explicación de la jugabilidad

4

Información útil

1

Introducción a los enemigos

Aquí presentamos a los **enemigos** contra los que vamos a luchar en el juego:



Homeópata



Oso



Terraplanista



Twittero



Vikingo

Estadísticas base Homeópata:

Ataque: 4

Defensa: 4

Vida: 100



Homeópata

Habilidad Primaria: *Psicofármacos*

Se toma unas pastillas no muy fiables y se cura 1 hp

Habilidad Secundaria: *Ataque Venenoso Illuminati*

15% de probabilidad de **envenenar** al objetivo al atacar

Frase al atacar: “Las vacunas causan autismo pero no tanto como el que tengo yo”

Estadísticas base Oso:

Ataque: 6

Defensa: 10

Vida: 100



Oso

Habilidad Primaria: *Hibernación Levitante*

Hiberna 8 horas y se cura 10hp

Habilidad Secundaria: *Zarpazo*

20% de probabilidad de **crear sangrado** al objetivo al atacar

Frase al atacar: “Te meto un zarpazo y no vuelves!”

Estadísticas base Terraplanista:

Ataque: 5

Defensa: 12

Vida: 100

Habilidad Primaria: *La vuelta al mundo*

Da la vuelta al mundo y prueba una comida que le cura 10hp

Habilidad Secundaria: *El Fakenew*

25% de probabilidad de **desorientar** al objetivo al atacar

Frase al atacar: “Tengo pruebas, me he visto todos los vídeos de Oliver Ibáñez!”



Terraplanista

Estadísticas base Twittero:

Ataque: 6

Defensa: 6

Vida: 100

Habilidad Primaria: *Hastag*

Recibe una validación social y se cura 15hp

Habilidad Secundaria: *Sociedad*

10% de probabilidad de **quemar** al objetivo al atacar

Frase al atacar: “Mi último twit ha tenido 16 favs!”



Twittero

Estadísticas base Vikingo:

Ataque: 10

Defensa: 6

Vida: 100



Vikingo

Habilidad Primaria: *Recuperación*

Recibe una bendición de Odín que le cura 30hp

Habilidad Secundaria: *Hacha Congelada*

15% de probabilidad de **congelar** al objetivo al atacar

Frase al atacar: “Antes de entrar en un lugar, fíjate por dónde se puede salir”

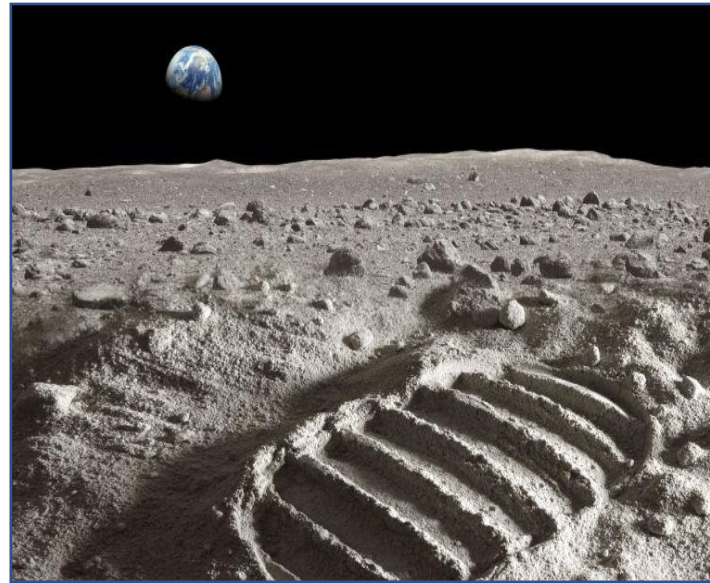
2

Modificación de campo de batalla

Aquí presentamos a los **escenarios** , que modifican las estadísticas base de los enemigos, que son :



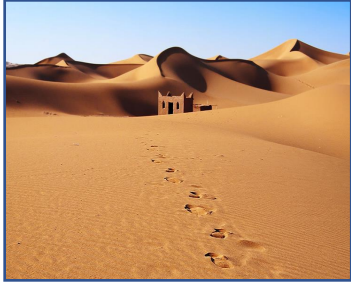
Desierto



Luna

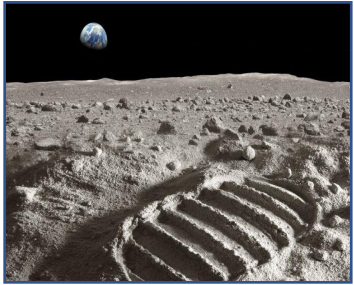


Mercadona



Desierto

	Homeópata	Oso	Terraplanista	Twittero	Vikingo
Ataque	8	8	6	6	10
Defensa	3	12	15	8	8
Vida	90	100	100	90	100



Luna

	Homeópata	Oso	Terraplanista	Twittero	Vikingo
Ataque	10	8	2	2	14
Defensa	4	12	2	10	20
Vida	100	110	10	100	140



Mercadona

	Homeópata	Oso	Terraplanista	Twittero	Vikingo
Ataque	8	6	4	8	20
Defensa	6	12	10	8	15
Vida	100	120	100	90	200

3

Explicación de la jugabilidad

Al empezar el juego, se pide al usuario que introduzca:

- **Nombre** para el personaje
- **Ataque** del personaje
- **Defensa** del personaje
- **Vida** del personaje

```
Console X
Main [Java Application] C:\Program Files\Java\jre1.8.0_251\bin
Escribe el nombre del jugador:
Manuel
Escribe el Ataque de Manuel:
25
Escribe la Defensa de Manuel:
35
Escribe la vida de Manuel:
200

Stats de personaje:
Nombre: Manuel
Ataque: 25
Defensa: 35
Vida: 200
```

Los combates serán de 1 vs 1, de manera que al terminar con un enemigo aparecerá el siguiente

El juego está dividido en 3 fases, en cada fase luchará contra ciertos personajes en un escenario:

1º Fase de 3 combates:

Escenario **Desierto:**

Personaje vs Oso en el desierto

Personaje vs Terraplanista en el desierto

Personaje vs Twittero en el desierto

2º Fase de 4 combates:

Escenario **Luna:**

Personaje vs Oso en la luna

Personaje vs Terraplanista en la luna

Personaje vs Twittero en la luna

3º Fase de 5 combates:

Escenario **Mercadona:**

Personaje vs Oso en el Mercadona

Personaje vs Terraplanista en el
Mercadona

Personaje vs Twittero en el Mercadona

Personaje vs Vikingo en el Mercadona

Personaje vs Homeópata en el
Mercadona

4

Información Útil

Repositorio Github:


https://github.com/scullen99/Juego_Combate_Por_Turnos.git

Trabajo realizado por:


Sergio Esteban Tarrero

Ernesto Cubo Pozo



 Calle Playa de Liencres, 2 bis
(entrada por calle Rozabella)
Parque Europa Empresarial
Edificio Madrid
28290 Las Rozas, Madrid

 900 373 379  info@u-tad.com

 [SOLICITA MÁS INFORMACIÓN](#)



CENTRO ADSCRITO A:

 **Universidad
Camilo José Cela**

PROYECTO COFINANCIADO POR:

