

|   |                |
|---|----------------|
| Dept. d'Informàtica i Telecomunicacions | Curs 2016-2017 |
| Grup: DAM1/DAW1                         |                |
| <b>M03 Programació I</b>                |                |
| Pràctica Zombicide                      |                |
| Nom professor/a: Diana Padilla          |                |

## Práctica Zombicide

---



### INTRODUCCIÓN DE LA PRÁCTICA

#### Día 0 del "incidente"

Sabíamos que algo sospechoso sucedía... policía, robos, sectores de la ciudad aislados y gritos...sobre todo gritos. De vez en cuando, oímos disparos, gruñidos o siniestros aullidos de dolor.

Entonces la gente empezó a desaparecer y el perímetro de seguridad se amplió. Así que queríamos saber lo que estaban tratando de ocultar. Nunca nos imaginamos que encontraríamos...

#### 5 días después..

La situación es insostenible, los infectados lograron escapar y amenazan con invadir la ciudad. Sin tiempo que perder, debemos evitar lo peor. Para ellos, debemos eliminar a todos los que se interponga en nuestro camino y mejorar la seguridad del perímetro. Quizá sea un buen momento para utilizar mis nuevas armas ...

### TU MISIÓN PARA SOBREVIVIR

-En primer lugar crea un **ENUM TipoArma** de las armas de tu inventario, así sabrás de las que dispones. Ahora mismo en el baúl dispones de: SARTEN, PISTOLA, ESCOPETA, KATANA.

-No olvides que cada miembro del grupo tiene sus propios atributos, así que crea otra enumeración con **ENUM SkillsPersonaje** para saber en cada

momento quién te cubre las espaldas. Un superviviente puede ser: **RAPIDO, BUSCADOR, FORTACHON, ESCURRIDIZO, AMBIDIESTRO.**

-Crea una clase **SUPERVIVIENTE**. Cada superviviente tiene sus atributos personales: vidas, nivel, nombre y su propio skills. Para los supervivientes novatos que se añaden al grupo las reglas son claras:

vidas = 3, nivel = 0, skill = RAPIDO

Y el nombre...bueno eso que lo diga él/ella cuándo se añada al grupo. Por lo tanto necesitamos:

Constructor por defecto: vidas = 3, nivel = 0, skill = RAPIDO.

Constructor con todos los parámetros.

Recuerda que una vez un superviviente demuestre su valor podrá obtener un **ARMA**, (aunque al añadirse al grupo “este preparado” con un atributo arma), no será hasta nosotros cómo líderes le demos una SARTEN.

Para cada **superviviente**, a parte de los getters y setters (incluidos los de skills), necesitamos los métodos:

-tieneArma: Método que nos dirá si el superviviente está armado o no.

-deleteArma: Método que elimina el arma al superviviente, porque ya no es merecedor de nuestra confianza.

Para la clase **ARMA** queremos saber qué tipo de daño hace, la distancia de disparo y que tipo de arma tiene cada superviviente en todo momento. Cada arma, hasta que no la compruebe *Eugene Porter* tendrá cómo valores por defecto: daño = 1, distancia = 0. Además necesitamos:

-Constructor por defecto dónde se inicie con una sartén.

-Constructor con daño, distancia de disparo y sartén por defecto.

-Constructor con todos los atributos.

Métodos para la clase ARMA:

-armarse: Método que muestra vuestro grito de guerra, por ejemplo: COWABUNGA!!

No todo es alegría... Las observaciones de nuestro científico han detectado por el momento 1 sólo tipo de zombie, pero tenemos sospechas de que hay muchos más. Hemos elaborado un ENUM del tipo de zombies:

## -CAMINANTE



Esta es la información que tenemos de la clase ZOMBIE:

- Atributos: daño, movimiento, tipoZombie.
- Constructor por defecto con su tipo.

Al convertirse, Eugiene ha visto que un zombie pertenece automáticamente a una **HORDA**. Eso creo que debe significar que la clase ZOMBIE tiene un new dentro.

De la HORDA ha apuntado:

- camina: Método que hace que el respawn de un zombie reste 1 paso para su siguiente ataque.
- resetRespawn: Método que después de morder un zombie reinicializa su respawn.

Y además, cuándo un zombie se crea automáticamente empieza a caminar, eso significa que está dispuesto a morder.

## Para empezar el juego debes crear tu equipo de supervivientes:

Recluta a 5 supervivientes, cada uno con diferentes habilidades de personaje. Reparte bien las armas, no te preocupes...hay sartenes de sobra y dos pueden llevar una sartén. Recuerda ajustar las armas para que tengan diferentes daños y distancias:

SARTEN: Daño = 1 | Distancia: 0  
PISTOLA: Daño = 3 | Distancia: 1  
ESCOPETA: Daño = 7 | Distancia: 2  
KATANA: Daño = 4 | Distancia: 0

También crea 5 zombies en un ArrayList y asignales valores:

Zombie 1: daño = 2, tipoMovimiento 1;  
Zombie 2: daño = 3, tipoMovimiento 2;  
Zombie 3: daño = 3, tipoMovimiento 1;  
Zombie 4: daño = 2, tipoMovimiento 3;  
Zombie 5: daño = 5, tipoMovimiento 1;

Finalmente, para demostrar que estas preparad@ para salir al exterior muestra por pantalla la lista de todos los supervivientes con su equipo:

Superviviente 1;  
Nombre: "Rick"  
Vidas: 1  
Nivel: 10  
Skills: ESCURRIDIZO  
Arma: PISTOLA  
Daño: 3  
Distancia: 1

También los putrefactos zombies:

Zombie 1:  
Daño: 2  
TipoZombie: CAMINANTE  
Movimiento: 1  
Horda:  
Respawn: 2

#### **CONSEJOS DEL MANUAL DEL BUEN SUPERVIVIENTE:**

**PIENSA 5"** antes de empezar a **PROGRAMAR** cómo equipar a tu equipo y prepararlo antes de salir al exterior, **ENTIENDE** cómo se crean nuevos zombies y se agregan a la **HORDA** o acabarás siendo SU COMIDA!

**Comentar el código** puede salvar a otro superviviente de morir en una trampa.