


FATALITY



Proyecto II
20%

Descripción

El objetivo del juego es poder hacer peleas entre varios jugadores que tienen varios guerreros, utilizados remotamente. Cada jugador debe contar con un ID para acumular puntajes.



Cada jugador creará 4 guerreros y a cada uno les pondrá 5 armas (forma de ataque). Pero estas armas podrán atacar según su tipo.

Tipos

1. Fuego
2. Aire
3. Agua
4. Magia blanca
5. Magia negra
6. Electricidad
7. Hielo
8. Acid
9. Espiritualidad
10. Hierro



Descripción

- Una vez creado un guerrero de un Tipo y que se le asignan las 5 armas, aleatoriamente se le colgará un porcentaje de daño a cada una de sus 5 armas **por tipo**, porcentaje entre 20% y 100%.
- De esta manera el Guerrero creado tendrá por cada una de sus armas, 10 formas de infringir daño (para cada tipo de guerrero), pero en distintas proporciones. Así el usuario podrá decidir su estrategia de pelea.
- Un arma por guerrero podrá ser utilizada una única vez, es decir, si el guerrero que usó su arma A, ese mismo guerrero no podrá utilizarla de nuevo.
- En la partida se aceptan N jugadores, por tanto debe manejar el concepto de partida. Hasta que el administrador o creador de la partida decida iniciar la pelea se aceptarán conexiones (jugadores). Cada uno de los jugadores debe tener un nombre o ID distinto en la partida.

Bot-Zero
Hielo



30	45	21	90	67	74	39	98	43	25
30	45	21	90	67	74	39	98	43	25
79	43	31	24	51	29	37	72	69	99
56	34	44	98	95	88	91	94	23	21
23	56	78	45	63	29	77	98	41	52

Devil-Clown
Earth



23	56	78	45	63	29	77	98	41	52
56	34	44	98	95	88	91	94	23	21
79	43	31	24	51	29	37	72	69	99
30	45	21	90	67	74	39	98	43	25
30	45	21	90	67	74	39	98	43	25

Alien
Acid



30	45	21	90	67	74	39	98	43	25
30	45	21	90	67	74	39	98	43	25
79	43	31	24	51	29	37	72	69	99
56	34	44	98	95	88	91	94	23	21
23	56	78	45	63	29	77	98	41	52

Drunker
Acid



30	45	21	90	67	74	39	98	43	25
30	45	21	90	67	74	39	98	43	25
79	43	31	24	51	29	37	72	69	99
56	34	44	98	95	88	91	94	23	21
23	56	78	45	63	29	77	98	41	52

Consola

El juego se maneja por línea de comandos pero en una pantalla. El jugador debe tener comandos para seleccionar el jugador que enviará a atacar, selecciona su arma. Así como otros comandos, que se muestran a continuación:

- Atacar: en el turno del usuario, envía un guerrero a atacar.
 - Seleccionar arma: de las armas disponibles para el guerrero, selecciona el arma con la cual desea llevar a cabo el ataque.
 - Seleccionar enemigo: escribir a quién se dirige el ataque.
- Rendirse: en cualquier etapa del juego, un usuario puede rendirse.
- Salida mutua: se propone una salida mutua, donde se declara empate, nadie gana.
- Recarga de armas: si el juego aún no termina, y el usuario se quedó sin armas, gastó todas las opciones, se debe cargar nuevamente como estaban en el inicio.
- Usar comodín: existe un comodín que aparece aleatoriamente, cada 5 minutos se genera un aleatorio que si es positivo, le dara a uno de los jugadores la opción de enviar a atacar con dos guerreros o dos armas un mismo guerrero. El comando es para aplicar este comodín.
- Seleccionar jugador: selecciona un jugador y se muestra en la pantalla la características de este.
- Pasar turno: si el jugador no quiere atacar, puede optar por ceder el turno.
- Chat: envia un mensaje de texto a todos los usuarios, mediante la consola
- Chat privado: envía un mensaje solo al jugador indicado.

Área de juego

- En la pantalla de cada jugador (cliente) debe verse el estado de sus guerreros, así como sus características.
- Deben verse los resultados de los ataques realizados: guerrero, tipo, arma utilizada y el % total de vida que restó al enemigo que atacó, y el nombre del enemigo.
- Debe mostrarse el impacto de los ataques recibidos: guerrero, tipo, arma, enemigo que lo atacó.

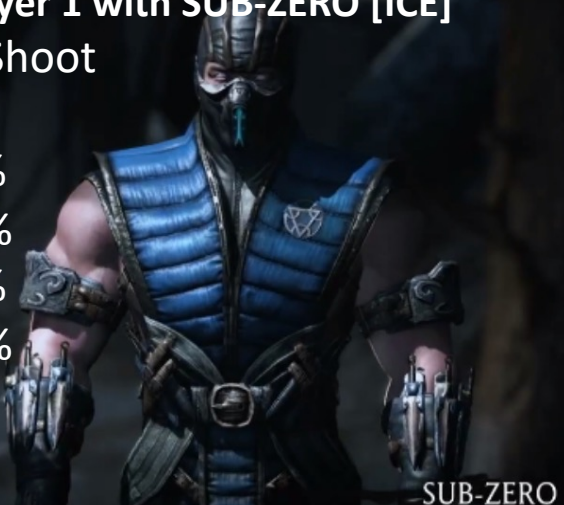
RANKING		
1.	diemora56	[135/20]
2.	Gold99	[140/40]
3.	AryaStark.	[160/70]
4.	+0	[80/1]
5.	XYZ.	[50/31]
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

AGAINST #54	
Wins:	11
Losses:	4
Atacks:	51
Sucess:	36
Failed:	25
Giveup:	10

MY STATUS. #1	
Wins:	135
Loses:	20
Atacks:	1954
Sucess:	1200
Failed:	754
Giveup:	2

Attacked by Player 1 with SUB-ZERO [ICE]
 Weapon: Ice Shoot


MM: 0%
 PW: -71%
 SP: 0%
 AW: -22%



SUB-ZERO

You attacked Player 2 with PENNYWISE [ESPIRITUAL]
 Weapon: Globe

-127%



YOUR TEAM



100%

MICHAEL MYERS



29%

PENNYWISE



100%

SPAWN



78%

ASH WILLIAMS

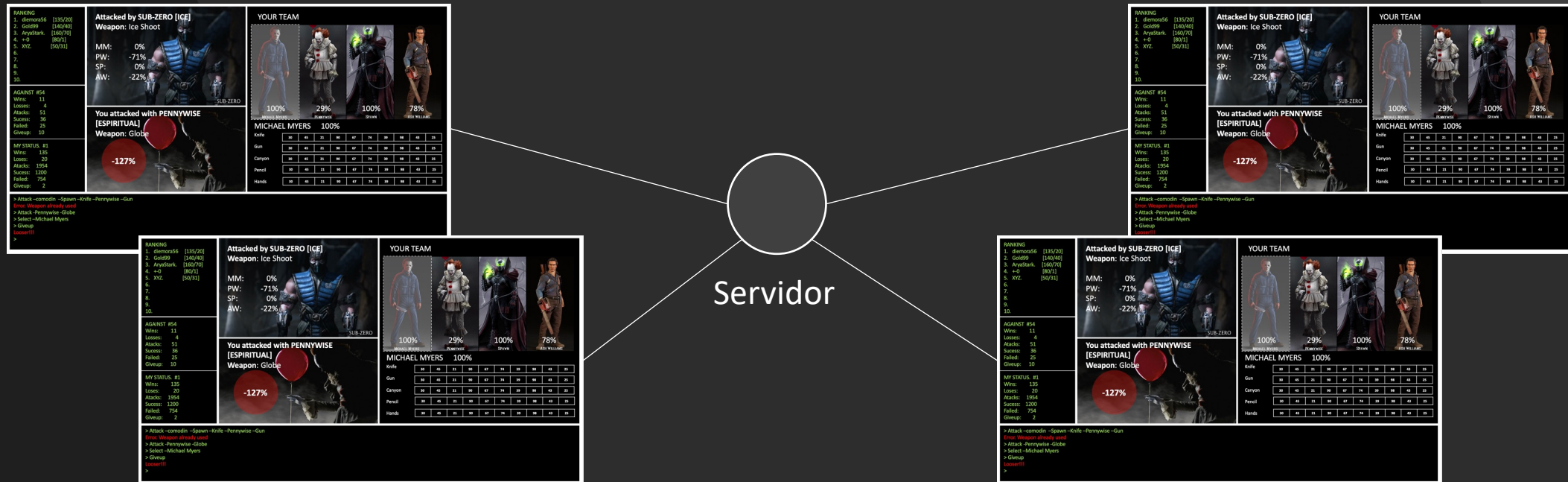
MICHAEL MYERS100%

Knife	30	45	21	90	67	74	39	98	43	25
Gun	30	45	21	90	67	74	39	98	43	25
Canyon	30	45	21	90	67	74	39	98	43	25
Pencil	30	45	21	90	67	74	39	98	43	25
Hands	30	45	21	90	67	74	39	98	43	25

> Attack –comodin –Spawn –Knife –Pennywise –Gun
 Error. Weapon already used
 > Attack –Diego -Pennywise -Globe
 > Select –Michael Myers
 > Giveup
 Looser!!!
 >

Juego Remoto – Sockets por ejemplo

- Cada uno de los jugadores tendrá una consola de juego, se conectarán a un servidor de juegos y podrán jugar remotamente.
- Una partida puede tener N jugadores. Se recomienda utilizar el concepto partida, con un *owner* de la misma.
- Debe crear un componente de comunicaciones (puede utilizar el caso Subasta)



Log

- Debe generar archivos de Log de la partida.
- Este log registra todos los comandos que el jugador hizo.
 - Fecha y hora
 - Comando y parámetros
 - Resultado
- Este log se hace inmediatamente después de un comando.
- Este log debe ser accesible para el jugador, en caso que lo requieran. Se abrirá mediante un comando en consola.
- De usar **el patrón proxy**.

Scores

- Como los usuarios tienen un ID, se podrán registrar scores. Los scores por ID son:
 - Número de ataques exitosos: cuando % de daño es $> 100\%$
 - Número de ataques fracasados: daño $< 100\%$
 - Muertes: cuántos personajes contrarios ha eliminado
 - Ganes
 - Pérdidas
 - Rendiciones
- El registro se hace por cada comando.

Generalidades

- Para crear los personajes debe utilizar su solución al proyecto I, sin variaciones, usarlo como un componente cerrado. Si debe hacer cambios justifique durante la revisión.
- Para los comandos debe implementar el patrón command.
- Lenguaje de programación orientado a objetos, de libre elección.
- Entrega: miércoles 30 de noviembre, a las 13:00, con citas de revisión.
- Entregar Diagrama de clases e implementación del juego.
- Trabajo en equipos definidos en otras asignaciones.