

Entregable hito 1

Documentación y guía de uso

Nota: Todas las rutas se dan desde la raíz del proyecto (dentro de trunk)

Compilación y localización

Para la compilación de todo el proyecto empleamos la herramienta CMake. Es decir, podemos compilarlo de multiples maneras, pero en el proyecto ya existe una carpeta *build* creada específicamente para la compilación. Por tanto, podemos meternos en ella y ejecutar:

```
cmake ../  
make
```

Esto nos generará el ejecutable en *entregables/entregable-hito1*.

Si se quiere ver el código, se encuentra en *CandyNapper/src/entregable-hito1.cpp*

Guía de uso

El ejecutable se encuentra (desde la raíz del proyecto) en *entregables/entregable-hito1*. No necesita de ningún parámetro.

Nada más ejecutarlo se mostrará un menú (modo texto) con 4 opciones:

1. Cargar XML.
Permite cargar un XML, en el que está definida la imagen del mapa, el tamaño, y todas las entidades. Podemos encontrar varios ficheros de prueba en *CandyNapper/resources/*.
Nota: Para mayor comodidad, se ha copiado la carpeta *resources* en *entregables/resources*.
2. Situar entidades.
Al entrar en situar entidades, se nos obliga a colocar al player en una posición. Tras ello podemos colocar, una tras otra, distintas entidades (tanto obstáculos como enemigos) en distintos puntos del mapa.
Nota: Esta opción y la anterior son "excluyentes", no "incrementales", es decir, BORRA las entidades que tenga la otra.
3. Jugar.
Permite "jugar", lo cual nos permite comprobar:
 - a. El funcionamiento de nuestro "pseudo-motor" gráfico 2D, que nos permite dibujar polígonos y círculos y cargar texturas.

Nota: Las entidades y el fondo se pintan de la siguiente manera:

- i. Los obstáculos en negro.
 - ii. Los enemigos con una textura con cara de cerdo.
 - iii. El player con una textura "personalizada".
 - iv. El fondo con una imagen creada por nosotros.
- b. La carga de las entidades en el escenario.
 - c. La detección de colisiones. Además de las colisiones entre entidades (tanto estáticas como dinámicas), en los bordes del escenario hay "paredes invisibles" para que las entidades no "escapen".
 - d. El control de teclado (teclas W, A, S, D) y la gestión de los eventos de ventana (cambiar de tamaño, cerrar y P – Pause).
 - e. PathFinding. Las entidades enemigas "siguen" al player. Este punto está a un 80% de completado.
 - f. Maquinas de estados. Los enemigos están en estado "patrullar" hasta que se acerca (o se acercan) el player. Entonces, pasan a estado "perseguir" y el pathfinding entra en juego.
4. Salir.
Únicamente saldrá de la aplicación.