

Manual de usuario

Índice

Índice

1. Instalacion

1.1 Clonacion del repositorio

1.2 Instalacion y compilacion

2 Configuracion

2.1 Cambiar la configuracion del juego

3 Uso del servidor

3.1 Ejecucion

3.2 Finalizacion

4 Uso del cliente

4.1 Ejecucion

4.2 Unirse a una partida

4.3 Crear una nueva partida

4.2 Jugabilidad

4.3 Cheats

5 Tests

1. Instalacion

1.1 Clonacion del repositorio

A continuacion se listan los pasos a seguir: 1. Abrir la terminal. 2. Utilizar el siguiente comando:

```
$ git clone https://github.com/AlanValdevenito/Worms
```

Nota: Para compilar y ejecutar el proyecto se debera usar la rama main.

1.2 Instalacion y compilacion

Este proceso consiste en instalar las dependencias necesarias y en la compilacion del proyecto. Esto se encuentra automatizado mediante un script cuyo uso se detalla a

continuacion: 1. Abrir una terminal en el directorio principal del proyecto. 2. Se debera cargar el script:

```
$ sh install.sh
```

Una vez en ejecucion, el instalador mostrara una serie de mensajes cuyo orden se lista a continuacion: 1. Instalando dependencias. 2. Instalando Worms

2 Configuracion

2.1 Cambiar la configuracion del juego

Dentro del archivo de configuraciones se podran cambiar los siguientes atributos del juego:

- Cantidad de gusanos.
- Worms: - Vida. - Velocidad. - Vida extra.
- Duracion del turno.
- Segundos adicionales luego de hacer uso de un arma o herramienta.
- Armas: - Daño. - Radio de explosion. - Municion.

Para cambiar el valor de estos atributos simplemente se debe entrar al archivo de configuraciones, buscar el atributo que se desee cambiar y cambiarlo.

3 Uso del servidor

3.1 Ejecucion

En una terminal, dentro del directorio build, ingresar el siguiente comando:

```
$ ./server 8080
```

3.2 Finalizacion

En la misma terminal donde se ejecuto el servidor se debera ingresar la letra 'q'.

4 Uso del cliente

4.1 Ejecucion

En una terminal, dentro del directorio build y luego de la ejecucion del servidor, ingresar el siguiente comando:

```
$ ./client 127.0.0.1 8080
```

Al iniciar el juego se abrira la ventana del menu principal donde tendremos dos opciones: 1. Unirse a una partida 2. Crear una nueva partida

4.2 Unirse a una partida

Se debe presionar el boton señalado a continuacion:



Se abra la ventana del menu de eleccion de partidas. Se debera clicar la partida deseada:



Para unirse a la partida se debe presionar el boton 'Elegir partida' esperar a que TODOS los jugadores se conecten:



4.3 Crear una nueva partida

Se debe presionar el boton señalado a continuacion:



Se abira la ventana del menu de creacion de partidas y se deberan completar los campos:



Para crear la partida se debe presionar el boton 'Crear partida' y esperar a que TODOS los jugadores se conecten:



4.2 Jugabilidad

A continuacion se listan las teclas utilizadas en el juego.

- FLECHA ARRIBA: Redireccionar la mira (aumenta el angulo).
- FLECHA ABAJO: Redireccionar la mira (decrementa el angulo).
- FLECHA DERECHA: El gusano se mueve hacia la izquierda.
- FLECHA IZQUIERDA: El gusano se mueve hacia la izquierda.
- ENTER: El gusano da un salto hacia adelante.
- RETROCESO: El gusano da una vuelta hacia atras.
- ESPACIO: Manteniendo presionada esta tecla, la potencia de un disparo se acumula. Si se suelta se produce el disparo.

- C: Manteniendo presionada esta tecla se habilita el movimiento de la camara con el mouse.
- CLICK IZQUIERDO: Si el gusano tiene equipado armas teledirigidas, presionando click izquierdo sobre la pantalla se determina el punto exacto donde el proyectil deberia caer o la herramienta deberia usarse.
- CLICK DERECHO: Abre el menu de armas. Para cerrarlo se debe volver a presionar click derecho.
- NUMEROS 1-5: Si se presiona alguna de estas teclas, se puede prefijar el tiempo de espera de un arma seleccionando una cuenta regresiva de 1, 2, 3, 4 o 5 segundos respectivamente.
- F1: El gusano se equipa el Bate de Baseball.
- F2: El gusano se equipa la Granada Verde.
- F3: El gusano se equipa la Bazooka.
- F4: El gusano se equipa la Banana.
- F5: El gusano se equipa la Granada Santa.
- F6: El gusano se equipa la Dinamita.
- F7: El gusano se equipa la Teletransportacion.
- F8: El gusano se equipa el Ataque Aereo.
- F9: El gusano se equipa la Granada Roja.
- F10: El gusano se equipa el Mortero.

4.3 Cheats

A continuacion se listan las teclas utilizadas en el juego para activar y desactivar los cheats.

- V: Vida infinita.
- T: Turno infinito.
- M: Municion infinita.

Nota: Presionando nuevamente estas teclas se desactivan los cheats.

5 Tests

Para correr los test unitarios del protocolo de comunicacion se deben realizar los siguientes pasos:

En una terminal ingresar el siguiente comando:

1. Dirigirse a la carpeta build

```
$ cd build
```

1. Dirigirse a la carpet gtest

```
$ cd gtest
```

1. Ejecutar el archivo de test

```
$ ./my_test
```

Se espera que una vez realizado el ultimo comando en la terminal, se encuentre un resultado como:

```

[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__ENVIAR.TrayectoriaFragmento
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__ENVIAR.TrayectoriaFragmento (0 ms)
[-----] 16 tests from PROTOCOLOSERVIDOR__ENVIAR (0 ms total)

[-----] 16 tests from PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR
[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__PartidaSeleccionada
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__PartidaSeleccionada (0 ms)
[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__MoveraDerecha
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__MoveraDerecha (0 ms)
[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__MoveraIzquierda
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__MoveraIzquierda (0 ms)
[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__FindePartida
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__FindePartida (0 ms)
[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__NuevaPartida
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__NuevaPartida (0 ms)
[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__Salto
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__Salto (0 ms)
[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__AtaqueconBate
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__AtaqueconBate (0 ms)
[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__AtaqueconGranadaVerde
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__AtaqueconGranadaVerde (0 ms)
[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__AtaqueconGranadaBanana
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__AtaqueconGranadaBanana (0 ms)
[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__AtaqueconGranadaSanta
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__AtaqueconGranadaSanta (0 ms)
[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__AtaqueconGranadaRoja
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__AtaqueconGranadaRoja (0 ms)
[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__AtaqueconDinamita
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__AtaqueconDinamita (0 ms)
[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__AtaqueconBazooka
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__AtaqueconBazooka (0 ms)
[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__Teletransportacion
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__Teletransportacion (0 ms)
[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__AtaqueAereo
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__AtaqueAereo (0 ms)
[ RUN      ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__Mortero
[ OK       ] PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR.__Mortero (0 ms)
[-----] 16 tests from PROTOCOLOSERVIDOR__RECIBIR (0 ms total)

[-----] Global test environment tear-down
[=====] 63 tests from 4 test suites ran. (2 ms total)
[ PASSED ] 63 tests.

```

A la izquierda se pueden observar que el test se ejecuto **RUN** y si su salida fue exitosa **OK**. Luego de “Global test enviroment tear-down” se observa la cantudad de test realiados y debajo cuantos de ellos tuvieron resultado exitoso. A su vez si el resultado de alguno no es exitoso el color no seria verde sino que rojo.