

Text Adventure

Hito IV: Manual de usuario

28/05/2017

GRUPO 5:

Imanol Echeverría Franco
Garikoitz Bereciartua Ramón
Beñat Galdós Aizpurua

Text Adventure

HITO IV: Manual de usuario1

1. Contexto.....1

2. Aplicación.....1

HITO IV: Manual de usuario

1. Contexto

Este proyecto consiste en un prototipo de **videojuego de aventuras de texto** que puede ser moldeable al gusto del consumidor.

Para que la aplicación ejecute correctamente, debemos hacer estas 2 compilaciones:

```
gcc Persistencia/sqlite3.c Personaje.c -c
```

```
g++ main.cpp Personaje.o sqlite3.o Persistencia/DBConnector.cpp Enemigo.cpp  
clsPersonaje.cpp Persona.cpp -o main
```

En Linux (probado con Ubuntu v.16.0.4), los comandos a aplicar no varían mucho:

```
gcc Persistencia/sqlite3.c Personaje.c -c
```

```
g++ main.cpp Personaje.o sqlite3.o Persistencia/DBConnector.cpp Enemigo.cpp  
clsPersonaje.cpp Persona.cpp -o main -pthread -ldl
```

Decimos que es *moldeable*, ya que:

1. Si se modifica la constante **TABLERO**, definida en *PERSONAJE.H*.
2. Si se modifica el fichero **historia.txt**, añadiendo en el fichero de texto (sin los {}):
 - {coord_x}
 - {coord_y}
 - {mensaje_en_dichas_coordenadas}

Se conseguirá ampliar o reducir (exceptuando un TABLERO 1X1, el cual no hemos cubierto en nuestro desarrollo por carecer de sentido) el espacio del juego.

Por ello, hay que recompilar la aplicación, y sería hasta recomendable borrar los ficheros que guardan datos en nuestra aplicación: **datos.bd** y **personajes.dat**, generados en la carpeta de nivel superior.

Enlace de GIT: https://github.com/Benny96/Text_Adventure

2. Aplicación

La interacción se hace puramente mediante menú, y tenemos varios:

- a) **Menú inicial:** Hay 4 opciones. Se invalidan el resto de números, así como caracteres que no sean números.

```

Introduce:
1.- Crear un personaje.
2.- Cargar un personaje.
3.- Estadísticas de cada personaje.
4.- Salir.

```

- 1.1. **Crear personaje.** Se pide nombre de personaje y contraseña al mismo. Si existe un personaje con tal nombre, se pide repetir la introducción de datos. Si no existe otro, se pasa al **menú de partidas**.

```

1
Ha seleccionado crear un personaje.
Introduce el nombre de tu personaje:
qwe
Introduce la contraseña de tu personaje:
qwe
Este nombre de usuario ya existe, introduce otro.

```

- 1.2. **Cargar personaje.** Se muestran personajes en el sistema y se pide introducir el personaje hasta que se elija el nombre deseado, con su respectiva contraseña. Una vez hecho esto, se va al **menú de partidas**.

```

2
Ha seleccionado cargar un personaje.
Estos son los nombres existentes en el sistema
    qwe
    zxc
    cvb
Introduce el nombre de tu personaje
qwe
Introduce tu contraseña:
qwe

```

- 1.3. **Estadísticas de cada personaje.** Se muestran las reacciones que han tenido cada personaje con los enemigos: si los han matado, si han muerto o si han huido. Finalmente, se muestran las partidas que han acabado estos personajes. Se vuelve al **menú de personajes**.

```

3
Personaje: qwe
    Num. veces que ha vencido en combate: 1
    Num. veces que ha caído en combate: 0
    Num. veces que ha huido del combate: 0
    Num. veces que ha finalizado (sin necesariamente haberse encontrado con el enemigo): 1
Personaje: zxc
Este personaje no ha finalizado ninguna partida.
Personaje: cvb
Este personaje no ha finalizado ninguna partida.

```

- 1.4. **Salir.** Cierra la aplicación.

- b) **Menú de partida:** Hay 3 opciones:

```

Introduce:
1.- Comenzar una partida nueva
2.- Cargar una partida existente.
3.- Salir.

```

- 2.1. **Comenzar partida.** Nos lleva al **tablero de juego**.
 2.2. **Cargar partida.** Nos permite cargar partidas anteriores guardadas con un determinado personaje. Si no hay partidas cargadas, se muestra un mensaje de tal circunstancia, si no, se muestra el listado de partidas con las posiciones en las que se quedó dicho personaje. Introduciendo el número correcto, vamos al **tablero de juego**.

```
Introduce 0 para iniciar la partida en la que la posicion era (0, 1)
Introduce la partida que quieras cargar:
0
```

2.3. **Salir.** Cierra la aplicación.

- c) **Tablero de juego.** Avanzamos mediante las teclas wasd (minúscula, no mayúscula). El + representa el Enemigo, y Tu es nuestro personaje.

```
*****
*      *
*      *
*  *Tu *
*      *
*      *
*****
*      *
*      *
*      *
*      *
*      *
*****
*      *
*      *
*      *
*      *
*      *
*****
Desplazate hasta abajo a la derecha usando 'w', 'a', 's', 'd' ('g' para guardar la partida).
Info de la casilla (0, 1): Info de la segunda casilla
```

En el momento en el que pulsamos 'g', guardamos la partida y salimos de la aplicación. Además, vemos que en cada posición tenemos la “*Info de la casilla (X, Y)*”, que nos da información sobre la historia que hay en cada celda. Esta historia se puede alterar en el fichero de texto **historia.txt**, como se mencionaba al inicio.

Si nos encontramos con el Enemigo, podemos o “pegarnos con él”, o “ignorarlo”.

```
Hay un enemigo (o amigo) en esta posicion. Deseas hablar con la persona?
Introduce 1 si quieres pegarte con el, y 2 si quieres ignorarlo.
```

Si nos “**pegamos con él**”, veremos los siguientes datos:

```
Datos del enemigo:
Nombre: Darth Vader
Dificultad: 105
Posicion del personaje: (1,2)
Te han vapuleado wey, aunque a la siguiente tendra mas piedad contigo...
```

Los datos del enemigo por un lado (su nombre y su dificultad), y un par de datos del personaje (la posición en la que se encuentra). Después de ello, se hace el combate aleatoriamente, considerando la dificultad de “Darth Vader”. Como resultado, veremos dos mensajes:

- Que te han vapuleado. Si nuestro héroe pierde el combate, el siguiente combate en una nueva partida que haga será más fácil.
- O que lo has vapuleado. Para que el héroe no se confíe, el siguiente combate será más difícil.

Si hemos huido del combate, el siguiente combate también será más difícil, por haber escapado y no haberse enfrentado al enemigo. Al llegar al final, la aplicación simplemente acabará y dirá un:

```
El juego se ha acabado. Agur!
```