

7542 Taller de programacion I

Manual de usuario

Integrantes:

Alumno	padron
Pinto, Santiago Augusto	96850
Blanco, Sebastian Ezequiel	98539

Fecha de Entrega: 27/06/2017

Índice

1. Requerimientos de software	1
2. Requerimientos de hardware	2
3. Manual de instalacion	3
4. Manual de uso	4
4.1. Login	4
4.2. Comienzo de partida	4
4.3. Selección de unidades y edificios	6
4.4. Movimiento de unidades	6
4.5. Ataque	7
4.6. Victoria y derrota	7

1. Requerimientos de software

- Sistema operativo: Ubuntu 16.04
- Compilador de ISO C++11

2. Requerimientos de hardware

- Memoria RAM: 512Mb
- Tarjeta de video: NVIDIA GEFORCE o equivalente
- procesador: Intel Core I5 o similar
- Mousse

3. Manual de instalacion

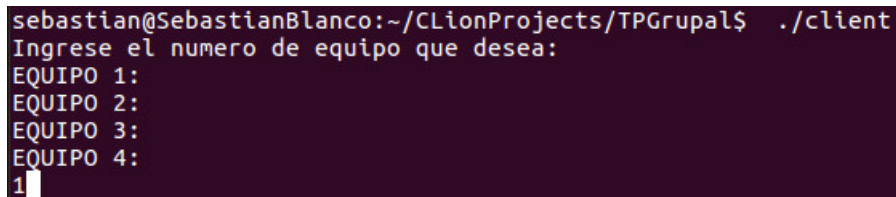
Para la correcta instalación de la aplicación, se deben seguir los siguientes pasos:

- Descargar la librerías `SDL` y `SDL image` , mediante los siguientes comandos:
 - `sudo apt-get install libsdl1.2-dev`
 - `sudo apt-get install libsdl-image1.2-dev`
- Abrir una terminal en el `root` del repositorio ejecutar el servidor con el siguiente comando: `sh scripts/run_server.sh`
- Abrir otra una terminal en el `root` del repositorio ejecutar un cliente con el siguiente comando: `sh scripts/run_client.sh`

4. Manual de uso

4.1. Login

Luego de ejecutar el servidor y ejecutar un cliente donde en nuestro caso particular se deben abrir cuatro consolas (1 server y 3 clientes), se elije el número de equipo, donde se puede jugar en modo todos contra todos si cada uno de los clientes se loguea en un número de equipo distinto o aliarse por ejemplo dos contra dos si dos clientes se loguean en un mismo número de equipo



```
sebastian@SebastianBlanco:~/CLionProjects/TPGrupal$ ./client
Ingrese el numero de equipo que desea:
EQUIPO 1:
EQUIPO 2:
EQUIPO 3:
EQUIPO 4:
1
```

Figura 1: Login

4.2. Comienzo de partida

Luego de realizado el login se abrirá el mapa donde transcurrirá la partida. Cada cliente comienza con un robot Grunt.

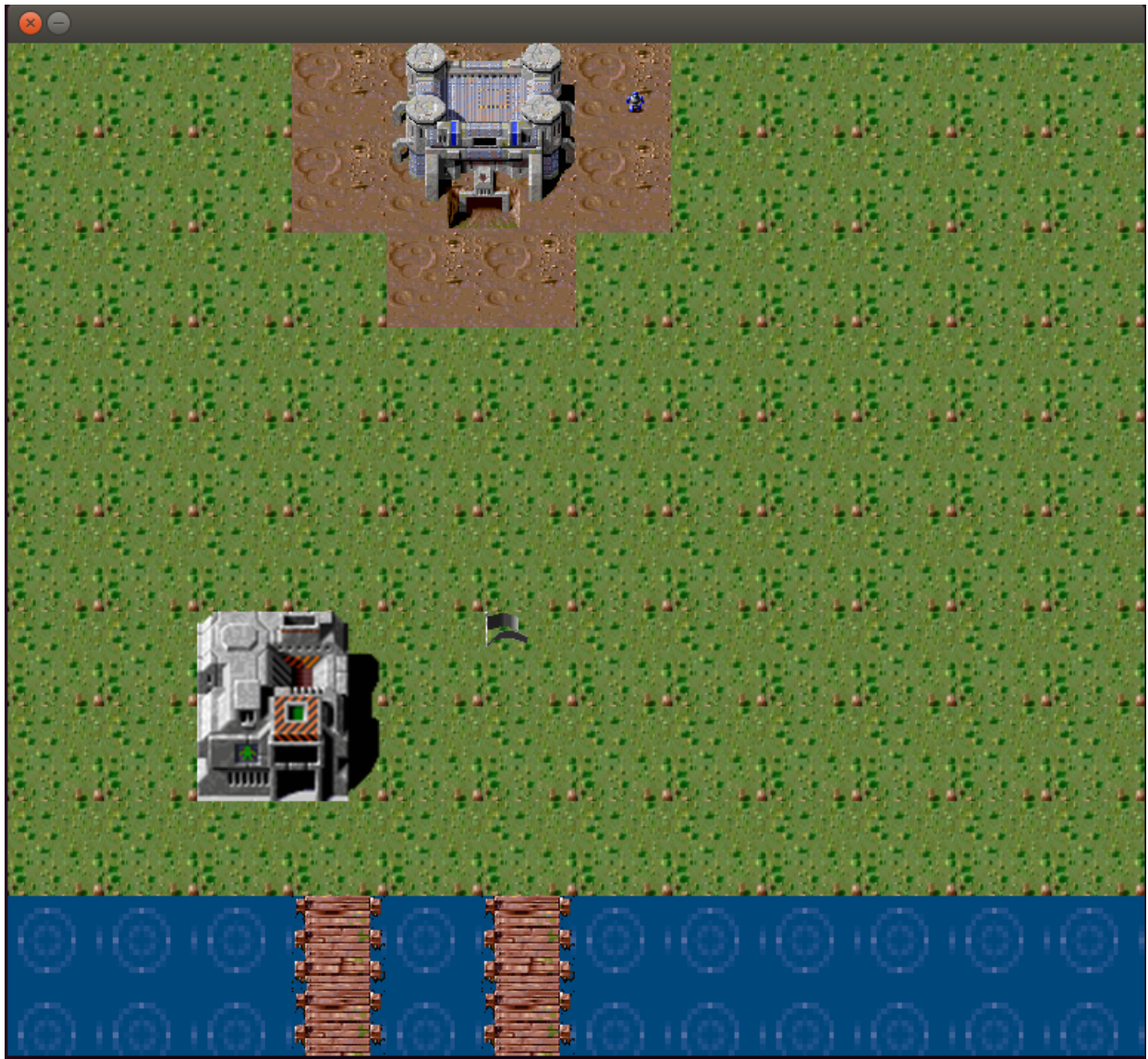


Figura 2: inicio

El usuario podrá entonces comenzar a desplazarse con el mouse o las flechas del teclado. Podrá seleccionar sus unidades y sus edificios.

4.3. Selección de unidades y edificios

Para seleccionar una unidad o edificio se debe posicionar el mouse sobre los mismos y hacer click izquierdo. En el caso de las unidades, no se notará ningún cambio o mensaje, por el lado de los edificios se abrirá la interfaz de creación de unidades.



Figura 3: seleccion

4.4. Movimiento de unidades

Luego de haber seleccionado una unidad, como fue detallada en la sección anterior, se debe hacer click derecho con el mouse en la posición donde se desea que la unidad se desplace. En caso de seleccionar un lugar inaccesible donde por ejemplo haya una isla de pasto bloqueada por lava, la unidad no se moverá.

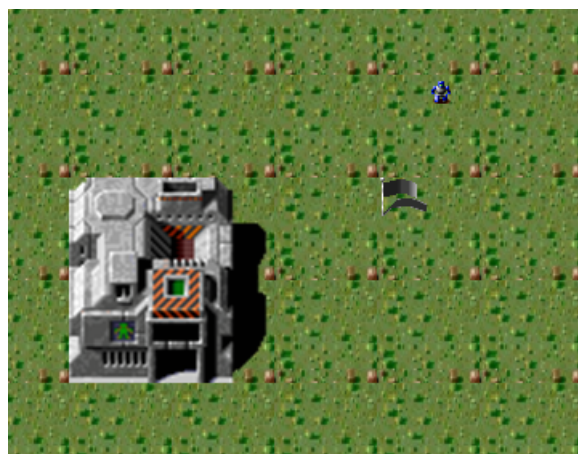


Figura 4: Movimiento

4.5. Ataque

Una vez seleccionada una unidad, si se desea atacar a una unidad enemiga u edificio enemigo, se procederá a hacer click derecho sobre el mismo. Luego de esto la unidad se desplazará hasta encontrarse en rango de disparo en caso de ser necesario y disparará.

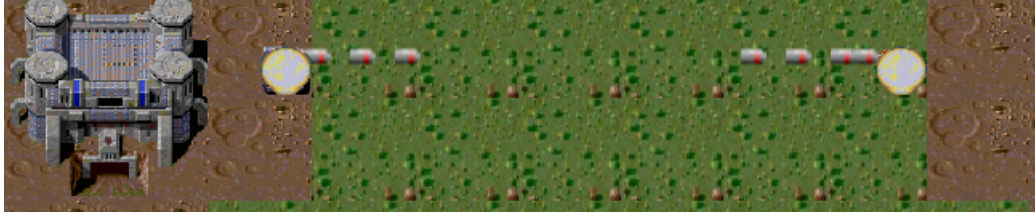


Figura 5: Disparo

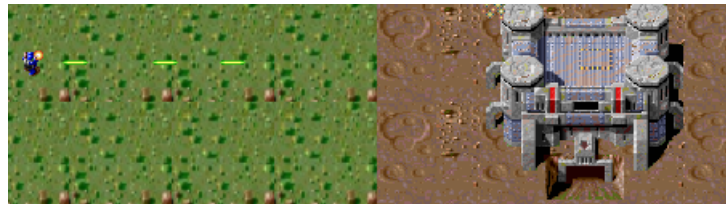


Figura 6: Disparo a edificio

4.6. Victoria y derrota

Para ganar una partida se deben destruir todos los fuertes enemigos, o unidades o captura de territorios. En cualquiera de los tres casos aparecerá los siguientes mensajes en pantalla.

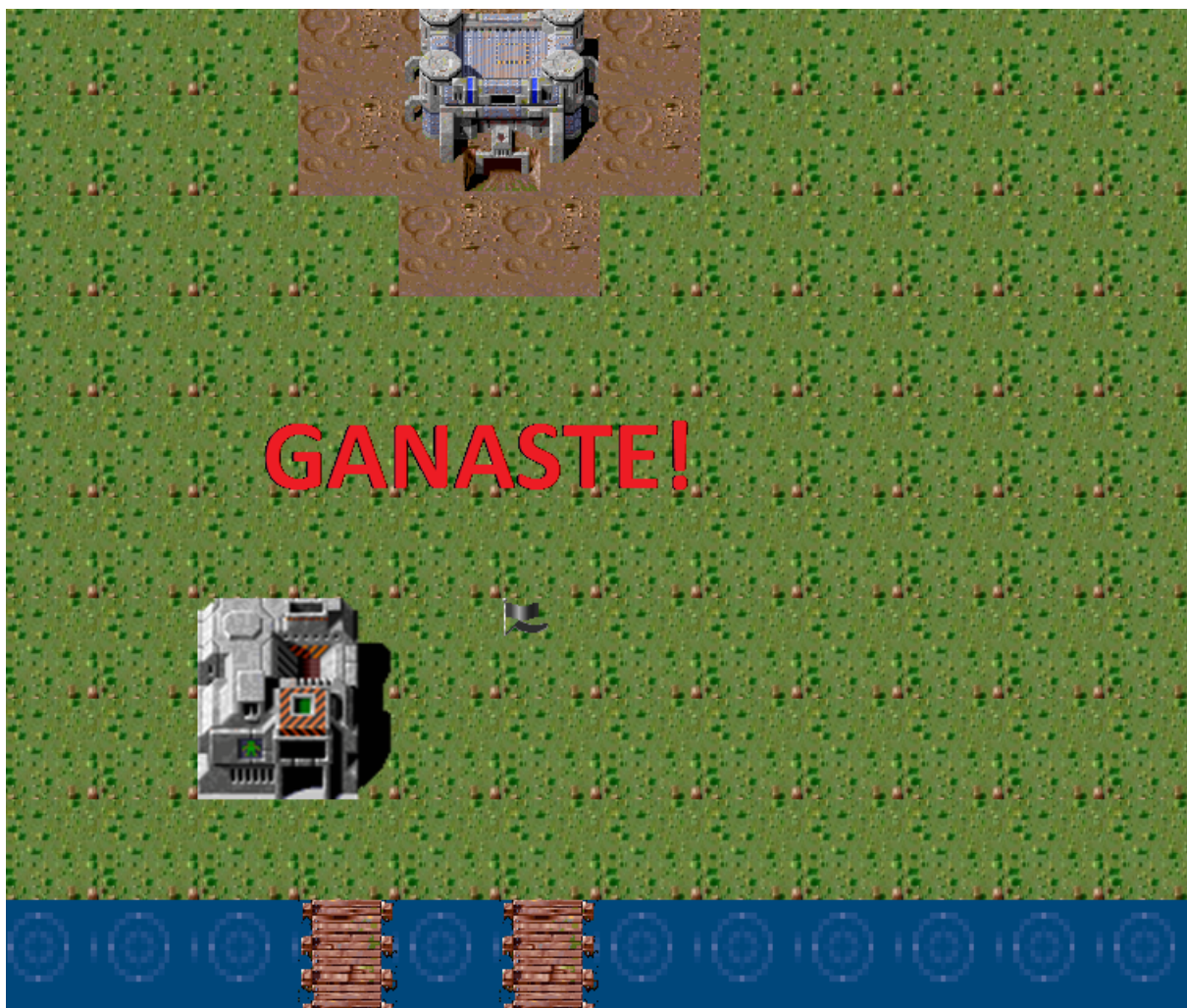


Figura 7: Ganaste

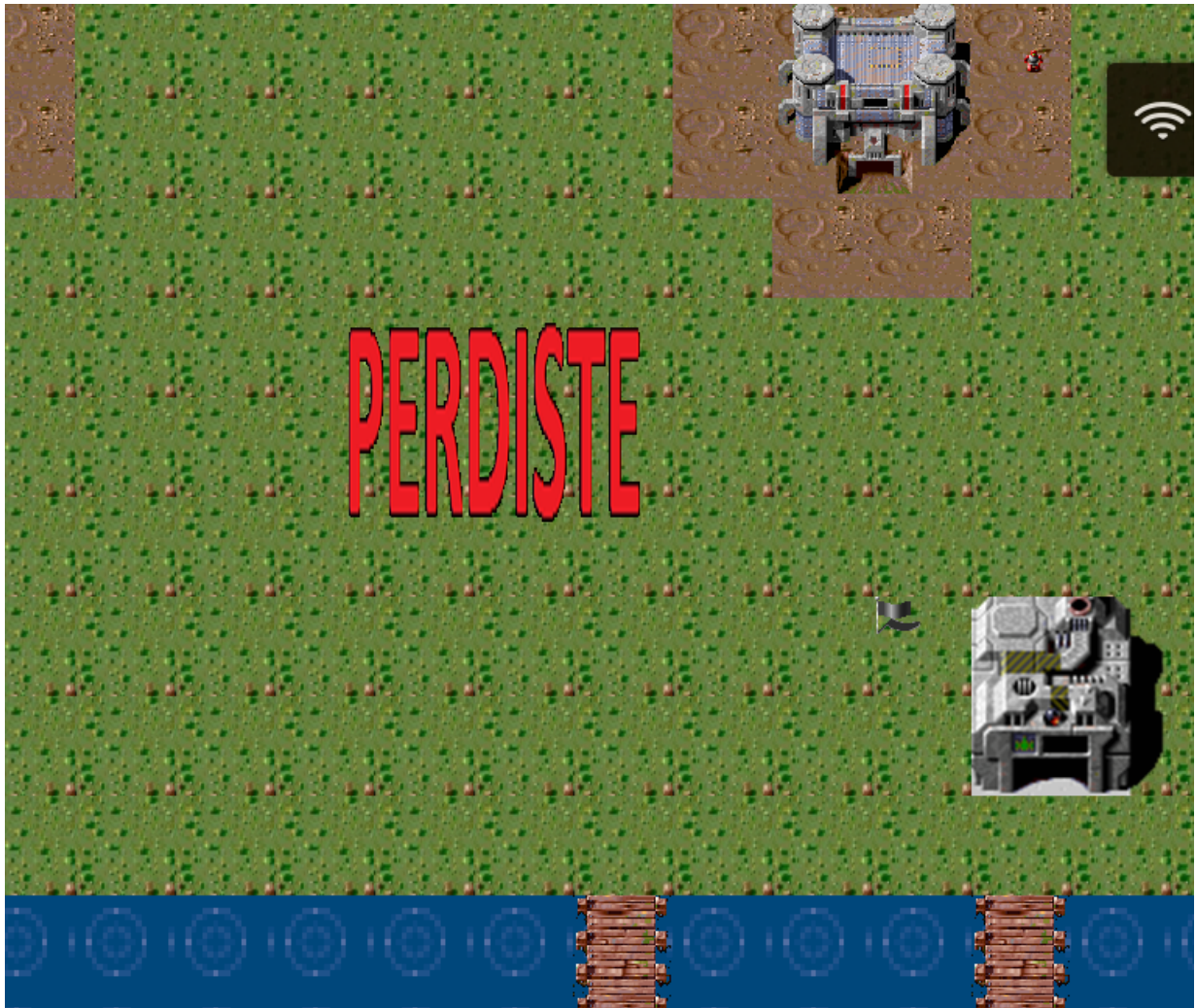


Figura 8: Perdiste