

75.42 Taller de programación I

Documentación de usuario

Integrantes:

- Alvarez Windey, Juan - 95242
 - Aparicio, Rodrigo - 98967
 - Pinto, Tomás - 98757

Ayudante:

Ezequiel Werner

1. Requerimientos de software	2
2. Comandos	2
3. Objetos	4
4. Lobby	5

1. Requerimientos de software

Para el correcto funcionamiento de la aplicación se debe tener lo siguiente:

- Sistema operativo: Linux
- Compilador de ISO C++11
- Librerías / versión mínima:

Libudev-dev* 245.6

Libsdl2-dev 2.0.8

Libsdl2-image-dev 2.0.3

Libsdl2-mixer-dev 2.0.4

Libsdl2-ttf-dev 2.0.14

Libmsgpack* 2.1.5

Qt5-default 5.9.5

Gcc 7.3.0

Cmake 3.10.2

Contamos con dos scripts, uno para levantar el servidor y otro para el cliente, para evitar tener que hacer alguna instalación a mano. En el README del proyecto se encuentran los pasos para utilizar estos scripts.

2. Comandos

- Flechas para moverse en el mapa.
- Algunas interacciones se hacen con clicks. Estas son equipar y desequipar ítems y consumir objetos (como por ejemplo pociones).
Otras acciones las cuales tienen sus comandos propios también permiten ejecutarse mediante clicks. Estas son: vender, comprar, retirar y depositar. Simplemente debemos clicar en el ítem estando junto con el personaje

correspondiente.

- Espacio para atacar. Al apretar espacio se dispara un proyectil el cual se mueve de manera derecha en base a donde esté mirando el personaje. El rango varía según el arma.
En el caso de tener equipado el laúd élfico, oprimiendo espacio el personaje se curará en lugar de atacar.
- “a” para agarrar ítems. Te debes parar en el ítem que querés recoger y presionar la tecla “a”.
- “e” para meditar. Meditar sirve para recuperar puntos de maná.
- “r” para revivir. Si el personaje se encuentra junto con un sacerdote revive de inmediato. Sino debe esperar según cuan lejos se esté del sacerdote. En el mapa 2 no hay sacerdote por lo tanto se debe ir a otro mapa si se desea curar.
- “h” para curarse. Solo puede ser utilizado al lado del sacerdote. Recupera tanto la vida como el maná.
- “d”: tirar ítem seleccionado del inventario.
- “l”: sube automáticamente de nivel.
- “q” se usa para detener el server. Se debe esperar hasta que el mismo libere todos los recursos.
- 1, 2, 3 y 4 (los números del teclado que se encuentran por encima de las letras) se usan para cambiar entre mapas.

También el juego cuenta con una serie de comandos. Cada uno provoca una interacción distinta. Algunos hacen lo mismo que los comandos recién mencionados mientras que otras interacciones sólo se pueden realizar de esta manera. Los mismos son:

- /meditar
- /tomar -> es para agarrar un ítem (lo mismo que presionar “a”).
- /tirar -> es para tirar un ítem (lo mismo que presionar “d”).
- /resucitar
- /curar
- /comprar <objeto> -> compra un objeto. El mensaje debe ser enviado a un comerciante.
- /vender <objeto> -> vende un objeto. El mensaje debe ser enviado a un comerciante.
- /depositar <objeto> -> toma el objeto del inventario del jugador y lo pone en el banco. El mensaje debe ser enviado a un banquero.
- /retirar <objeto> -> recupera un objeto del banco y lo guarda en el inventario.

El mensaje debe ser enviado a un banquero.

- /depositar <cantidad_oro> -> se deposita esa cantidad de oro en el banco. El mensaje debe ser enviado a un banquero.
- /retirar <cantidad_oro> -> recupera esa cantidad de oro del banco y lo guarda en el inventario. El mensaje debe ser enviado a un banquero.
- /listar -> lista los objetos que el comerciante tiene para vender o los que el banquero tiene. Se debe ejecutar junto a uno de estos personajes.
- @<nick> <msj> -> le envía un mensaje privado a otro jugador.

3. Objetos

Todos los objetos que se encuentran en el juego son:

- escudo de tortuga
- escudo de hierro
- capucha
- casco de hierro
- sombrero magico
- armadura de cuero
- armadura de plata
- tunica azul
- poción de vida
- poción de maná
- espada
- hacha
- martillo
- arco simple
- arco compuesto
- vara de fresno
- baculo nudoso
- baculo engarzado
- laud elfico
- baculo mortifero
- oro
- deadly staff -> este ítem no se puede comprar o vender. Sólo se consigue agarrándolo dentro de un mapa.

4. Lobby

Al iniciar el juego, primero vemos una pantalla de Lobby para ingresar nuestros datos y la resolución en la cual deseamos jugar. El nombre de usuario es obligatorio, la contraseña da lo mismo ponerla o no ya que la lógica de autenticación no está desarrollada aún. La resolución por defecto es de 800x600.



Al continuar debemos elegir nuestro personaje junto con el mapa donde queremos jugar.

Las opciones por defecto son humano, guerrero y bosque.

En el caso que no estemos ingresando por primera vez y ya en el pasado hemos creado nuestro personaje, entonces por más de que al iniciar sesión nuevamente elijamos otro personaje, esto no será tenido en cuenta ya que el juego no permite el cambio de personaje.

