

# **75.42 Taller de programación I**

## **Documentación de usuario**

Integrantes:

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

Ayudante:

Ezequiel Werner

<b>1. Requerimientos de software</b>	<b>2</b>
<b>2. Comandos</b>	<b>2</b>

# 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

Qt5-default 5.9.5

Gcc 7.3.0

Cmake 3.10.2

En el README del proyecto se encuentran los pasos para correr el juego de manera manual y también contamos con dos Dockerfiles para correr tanto el cliente como el servidor.

## 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).
- 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.
- “a” para agarrar ítems. Te debes parar en el ítem que querés recoger y presionar la tecla “a”.

- “q” se usa para detener el server.
- 1 y 2 se usan para cambiar entre mapas.