

Informe TP Final

Taller de programación

Grupo 17

Integrantes:

Dante Alejandro Finci - 108456

Ezequiel Tosto Valenzuela - 108321

Matías Morales - 106793

Marcos Navarro Cafferata - 106974

Manual del usuario

Para compilar el proyecto en un sistema operativo Linux primero tenemos que instalar las dependencias necesarias, estas son las librerías con las que se compila el juego y las librerías externas que nos ayudan al renderizado.

1. Tener una terminal en la ruta del filesystem o donde quiera instalarse las librerías
2. Ejecutar el siguiente comando

Unset

```
sudo apt-get install build-essential libsdl2-image-dev qtbase5-dev
```

3. En la raíz del proyecto. Ejecutar el comando **“make”**
4. Esto va a generar una carpeta **build** la cual va a tener el ejecutable tanto del server como de los clientes.
5. Para levantar el server. Parado en la carpeta build, ejecutar el comando `./taller_server {PORT}` dónde PORT es el puerto elegido para que se ejecute el server.
6. Para levantar un cliente. Parado en la carpeta build, ejecutar el comando `./taller_server {IP_SERVER} {PORT}` donde IP_SERVER si se corre en la misma computadora será **localhost** y PORT el puerto elegido para el server.
7. (En caso de no poder ejecutar un cliente, ejecutar en la ruta principal el comando

```
unset GTK_PATH
```

Documentación Técnica

TBD

Manual de proyecto

¿Qué funciona?

- Salto y movimiento en X.
- Muerte de un pato
- Disparo de arma
- Recarga de arma
- Spawn de arma (cada X tiempo + random)
- Colisiones
- Colores de patos

¿Qué falta?

- Lógica de rondas. (Terminar partida/Condición de victoria)
- Lobby / Multiples partidas
- Animación de disparo
- Apuntar para arriba
- HUD (Balas, arma)
- Aleteo
- Muerte de un pato por caída.
- Agacharse
- Música
- Lógica de cajas.
- Lógica de granadas
- Armadura.
- Zoom cámara
- Configuración por YAML de los valores
- 2 patos 1 cliente.
- Editor de niveles.
- Instalador
- Tests unitarios

¿Qué está medio fulero?

- Las colisiones con la parte de abajo (en el client)
- 2 SpawnPlaces crashea el server.
- Si saltas antes de soltar la tecla de caminar, sigue caminando.
- Implementación en .h
- Responsabilidad y ownership de estructuras de datos.
- Manejo de cierre de clientes.
- Warnings en compilación
- Documentación del código.