

Manual de Usuario

DuckGame

1. Instalación

Una vez clonado el repositorio de github, correr en el directorio raíz del proyecto:

```
sudo bash ./install.sh
```

para instalar el juego y todas sus dependencias. Además, se debe correr el siguiente comando para que el editor de mapas pueda guardar correctamente los mapas, en `var/duck_game/maps`, que se necesitan permisos:

```
sudo chown $USER:$USER /var/duck_game/maps
```

En resumen:

- Mueve los ejecutables del juego (**duck_game**), servidor (**duck_game_server**) y del editor de mapas (**map_editor**) al directorio `/usr/bin/`.
- Mueve los assets varios del juego (sprites, audio, fonts) al directorio `/var/duck_game/`.

2. Ejecución

Como se agregan los ejecutables de cliente, server y el editor de mapa a "usr/bin", se pueden correr desde cualquier directorio.

Primero se debe correr el juego ejecutando desde la consola:

```
duck_game_server <puerto>
```

Luego se ejecutan los clientes con:

```
duck_game
```

Con esto se corre el cliente gráfico que permite crear partidas y unirse a ellas, y además correr el editor de mapas.

Si se quisiera correr el editor de mapas por si solo, también se puede correr con:

```
sudo map editor
```

3. Lobby Gráfico

Una vez ejecutado el cliente, la primer pantalla permite elegir entre jugar al juego o correr el editor de mapas.

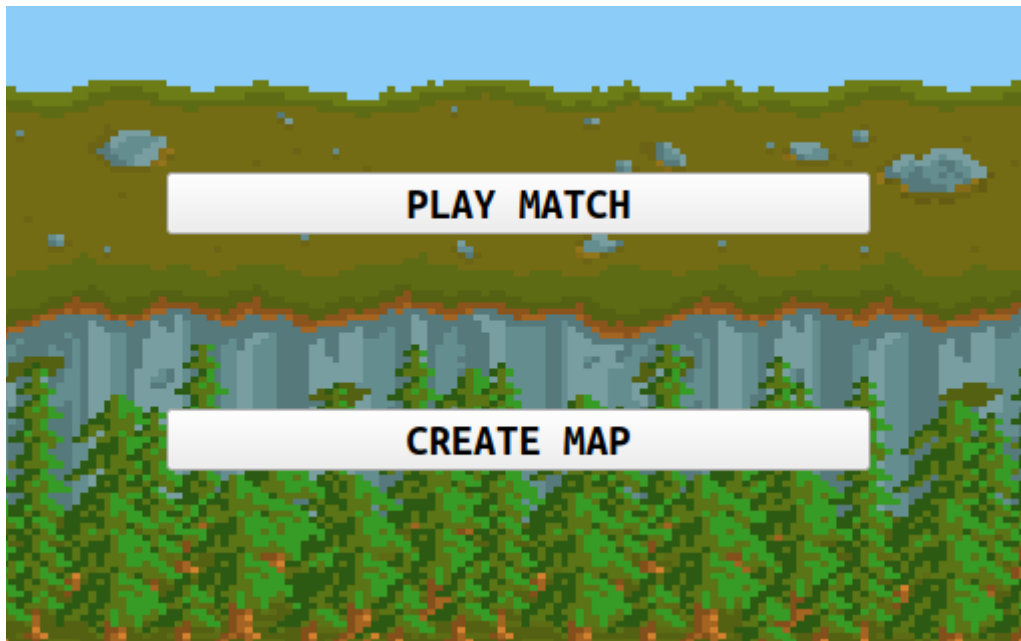


Fig 3.1 Primer pantalla

Luego de seleccionar la opción “PLAY MATCH”, se abre un nuevo menú para poder introducir los datos del jugador.

The same pixel-art background as Figure 3.1. In the center, there are three stacked white input fields. The first field contains the text 'ValFran'. The second field contains the text '8080'. The third field contains the text 'localhost'. Below these fields is a dark grey rectangular box containing the text '(e.g. localhost)'. Below this box is a white button labeled 'CONFIRM'. At the bottom of the screen, there are two more white buttons: 'JOIN MATCH' on the left and 'CREATE MATCH' on the right.

Fig 3.2 Ingreso de datos del jugador

El primer campo está para añadir el nombre de usuario del jugador, seguido del puerto del servidor donde se va a conectar el cliente y por último la dirección ip del servidor (por defecto, localhost 0 127.0.0.1).

Una vez rellenos los campos y confirmada la información del cliente, se activarán los botones “CREATE MATCH” y “JOIN MATCH”

3.1 - Creación de una partida



myMatch

2

(min 2 players)

Golden Grove Clash

CREATE

Fig 3.1.1 Pantalla principal creación de partida

Para crear una partida simplemente hay que rellenar el nombre de la partida, la cantidad máxima de jugadores (entre 2 y 4), y seleccionar un mapa.



Fig 3.1.2 Ventana de confirmación

Luego de crear la partida se mostrará una ventana confirmando que se creó correctamente, luego de cerrar la ventana se cerrará el cliente esperando a que todos los jugadores se conecten para poder empezar la partida.

3.2 - Unirse a una partida

Para unirse a una partida, simplemente se selecciona el nombre de la partida a la que se quiere unir con el selector y se apreta el botón de "JOIN".

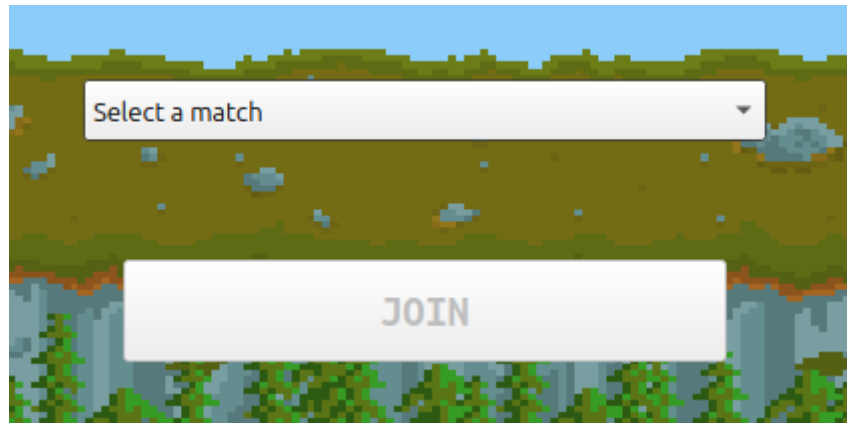


Fig 3.2.1 Pantalla principal para unirse a una partida

Luego de unirse exitosamente, el lobby gráfico se cerrará esperando a que todos los jugadores se unan a la partida, una vez que todos estén listos empezará el juego.

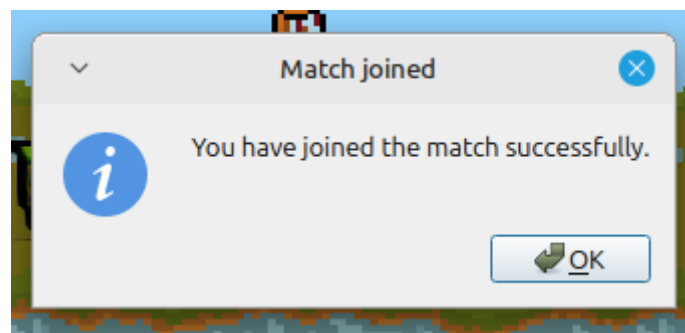


Fig 3.2.2 Ventana de confirmación

4. Controles

Movimiento común:

- A => Moverse a la izquierda
- D => Moverse a la derecha
- S => Agacharse
- Space => Salto
- F => Disparo

Movimiento extra:

- Space durante un salto => Planeo
- S durante el movimiento => Slide
- S durante un salto => Slide aereo

5. Editor de mapas

Ya sea abriéndolo desde el lobby o con el comando “**sudo map_editor**”, la primera pantalla toma los datos para el nombre del mapa, junto con el ancho y en alto en tiles del mapa.



Fig 5.1 Primer pantalla del editor

Una vez ingresada la información solicitada, se abre una nueva ventana con el editor principal

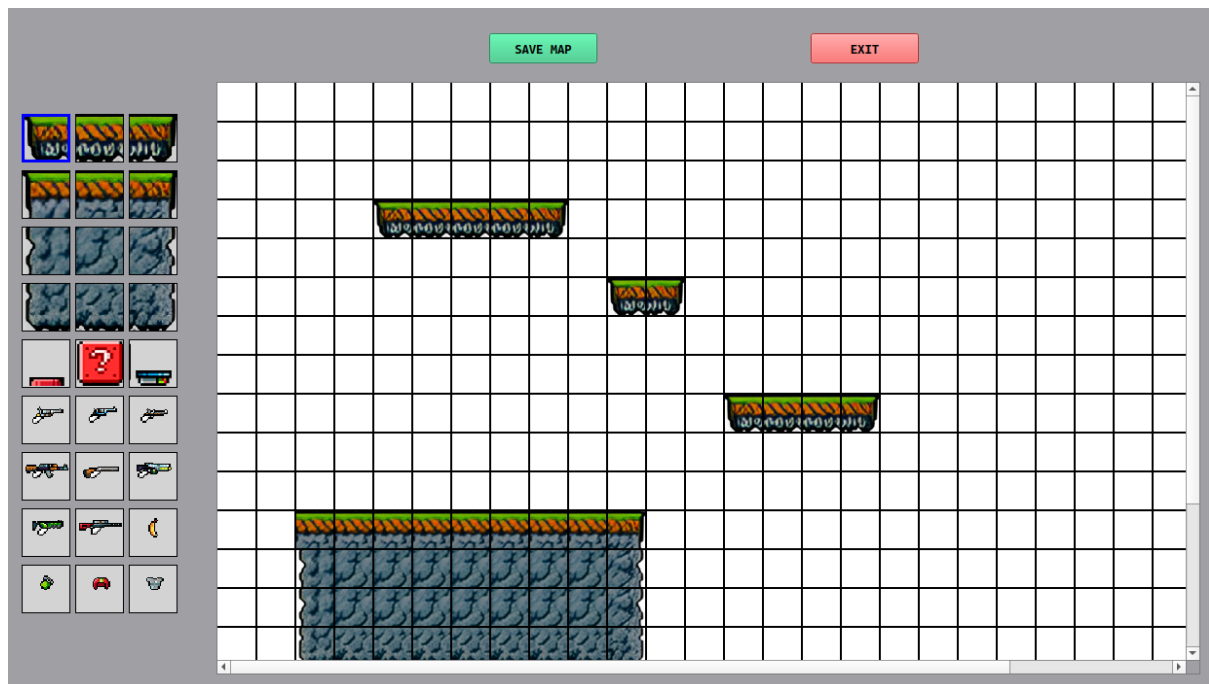


Fig 5.2 Pantalla principal del editor

Con el panel de la izquierda se puede seleccionar los distintos sprites a colocar en la grilla de la derecha, que representa al mapa en sí. Cada celda de la grilla representa a un tile, y cada sprite que se puede agregar al mapa, ya sea una plataforma/arma/punto de respawn ocupa un tile entero.

Con click izquierdo se pueden colocar el sprite seleccionado en cualquier tile disponible en la grilla, y con click derecho se pueden borrar.

En el anexo **A** se tiene una tabla con la referencia de los sprites disponibles a ser usados en el editor

Una vez creado el mapa con todos los elementos que se quieran, se puede guardar el mapa con el botón "SAVE MAP" y se mostrará una ventana confirmando que se guardó correctamente.

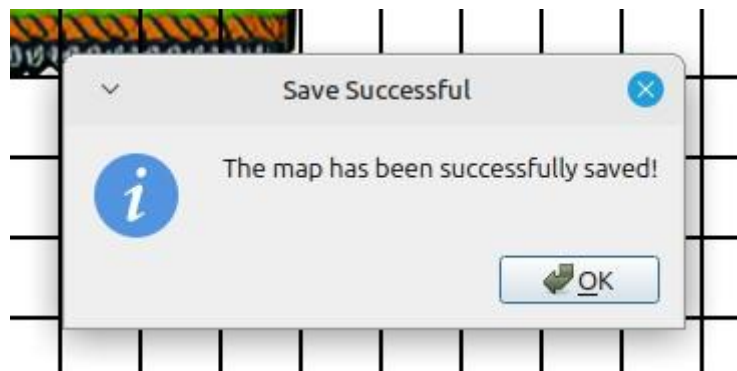






Fig 5.3 Ventana de confirmación

Los mapas se mueven automáticamente al directorio `/var/duck_game/maps`, donde son cargados por el servidor al bootearse para poder ser utilizados a la hora de crear una nueva partida.

6. Anexo

A - Referencia del editor

Sprite	Referencia
	Plataformas
	Respawn del jugador
	DuelingGun
	CowboyGun
	Magnum
	AK47
	Escopeta

	LaserGun
	LaserRifle
	Francotirador
	Banana (en desarrollo)
	Grenade(en desarrollo)
	Casco (en desarrollo)
	Armadura (en desarrollo)
	Caja misteriosa (en desarrollo)
	Respawn de armas (en desarrollo)