

Manual de Usuario

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.

- 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/**.

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
```

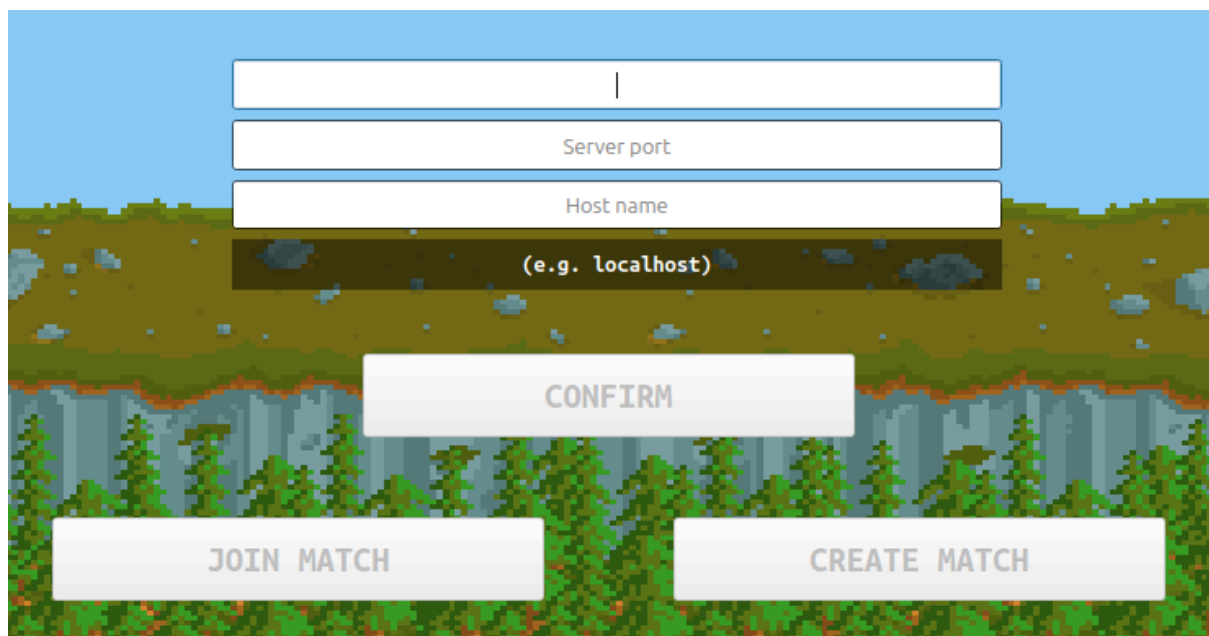
Requiere permisos de administrador para poder mover los mapas creados a la carpeta **/var/duck_game/maps**.

Lobby Gráfico

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



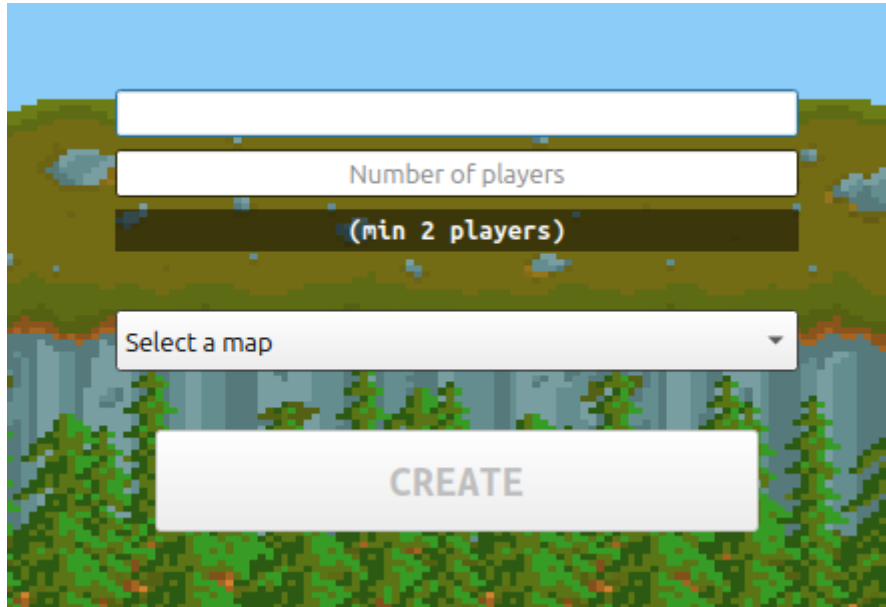
Luego de seleccionar la opción “PLAY MATCH”, se abre un nuevo menú para poder introducir los datos del jugador.

A pixel-art style landscape with a blue sky, green hills, and a forest of green trees. In the center, there are three white rectangular input fields. The first field is empty with a cursor. The second field contains the text "Server port". The third field contains the text "Host name". Below the third field, there is a dark grey rectangular box with the text "(e.g. localhost)". At the bottom, there are three white rectangular buttons: "JOIN MATCH" on the left, "CONFIRM" in the center, and "CREATE MATCH" on the right.

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”

Creación de una partida

A screenshot of a match creation form overlaid on a pixel art forest background. The form consists of three input fields: a text box for the match name, a text box for the number of players with the placeholder text 'Number of players' and a dark grey button below it labeled '(min 2 players)', and a dropdown menu labeled 'Select a map'. Below these fields is a large, light grey button labeled 'CREATE'.

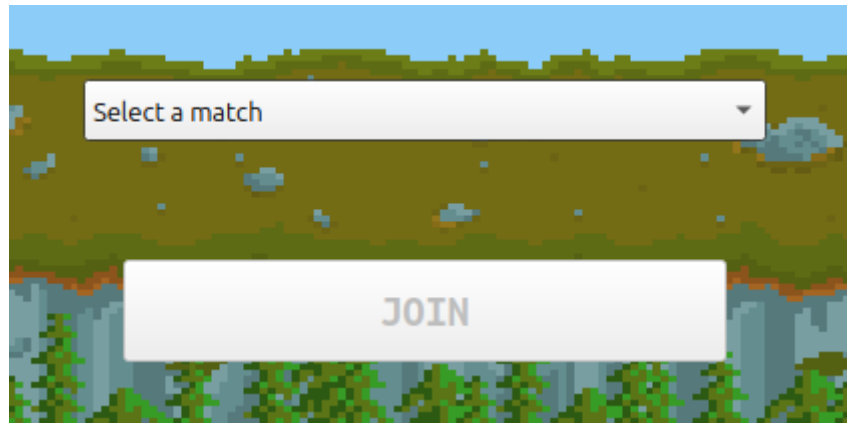
Para crear una partida simplemente hay que rellenar el nombre de la partida, la cantidad máxima de jugadores (entre 2 y 4), y seleccionar un mapa.



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.

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”.



(ongoing)