



Escuela de Computadores
Lenguajes, Compiladores E Intérpretes
Grupo 1

Manual de usuario

Donkey kong jr

Estudiantes:

Isa Córdoba Quesada
Josué Granados Chacón
Jordy Calderón Najera

Profesor: Marco Rivera Meneses

Fecha de entrega: 16 de junio 2023

1° Semestre 2023

Índice

Introducción	2
Objetivo del manual	2
Descripción del Producto o Sistema	2
Requisitos de Hardware y Software	3
Configuración Inicial	3
Funcionalidades Principales	5
Instrucciones de Uso	5
Controles:	9
Problemas comunes	10
Bibliografía	10

Introducción

¡Bienvenido al Manual de Usuario de Doncey Kong JR en C y en Java! En este emocionante juego en los lenguajes de programación C y Java, donde te enfrentaras con un nivel lleno de desafíos. Podrás colocarte en los zapatos de un joven mono tratando de salvar a su padre.

El propósito de este manual es enseñarte toda la información necesaria para que puedas aprovechar el juego. Te enseñaremos cómo utilizar los controles, las mecánicas básicas y avanzadas, así como las diferentes características de los enemigos que enfrentaremos en el juego.

Objetivo del manual

Realizar una explicación y guía al usuario de como poder ejecutar y jugar Doncey Kong JR para lograr completar los niveles de diferente dificultad.

Descripción del Producto o Sistema

Doncey Kong JR es un juego el cual implementa un servidor y varios clientes tanto jugadores como espectadores. Este juego está programado tanto en C como en Java donde tenemos dividido el uso de estos dos para facilitar la creación de los elementos del juego y la conexión entre los clientes y el servidor.

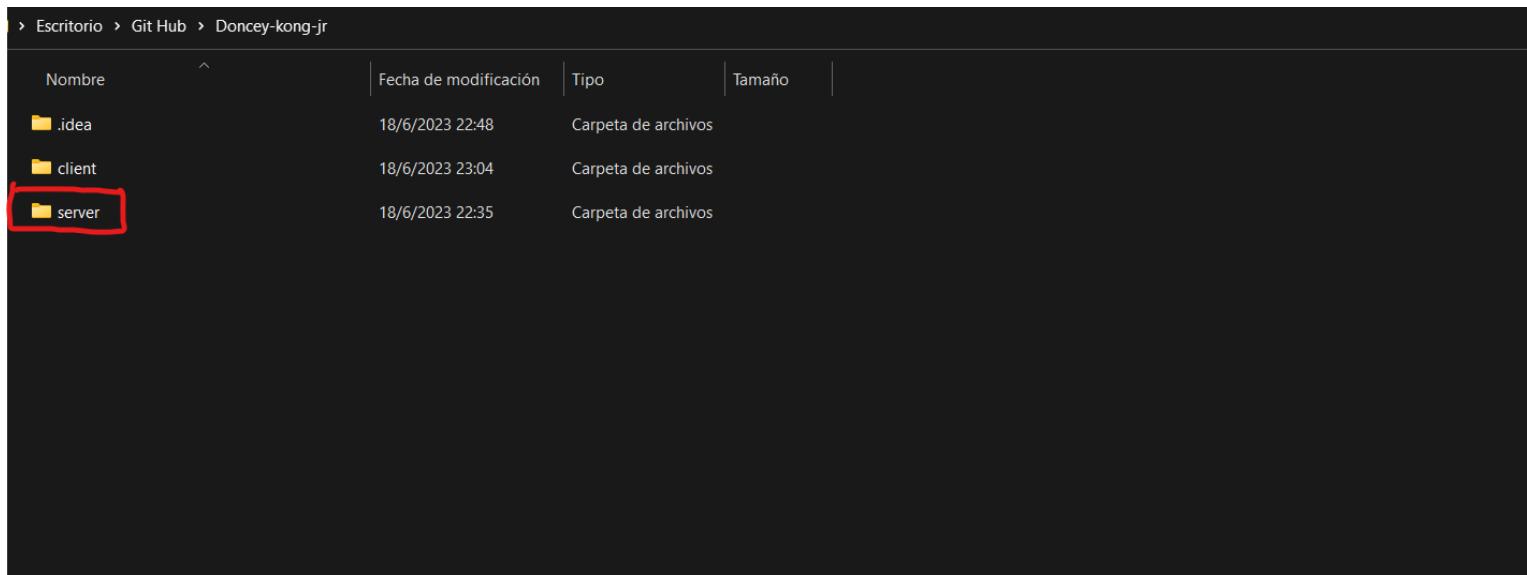
El juego de Doncey Kong Jr cuenta con un servidor donde uno puede definir la cantidad de enemigos, objetos y el tipo de objeto; el cual es pasado al cliente con la imagen respectiva en las plataformas y lianas del nivel. Presenta una interfaz gráfica simple que permite al usuario ver el flujo del nivel y la mecánica de los enemigos. También el usuario puede ver los puntos que tiene y las vidas restantes. El juego reinicia al llegar a Doncey Kong con la llave; el juego termina al uno quedarse sin vidas. Los enemigos se hacen más veloces al completar el nivel obteniendo la llave.

Requisitos de Hardware y Software

Nuestro juego no demanda tantos requisitos del usuario; mientras que uno tenga una computadora y monitor con la siguiente especificación: procesador Intel Core i5 o mejor y sus equivalentes. En términos de software utilizamos un Java SDK 20, el java runtime environment, la versión más actual, Windows 10 o Windows 11 y el MinGW más reciente para compilar C en Windows 11.

Configuración Inicial

Al realizar la instalación del juego, encontrara 2 carpetas, una llamada cliente y otra llamada server. Abriremos inicialmente la carpeta llamada server.



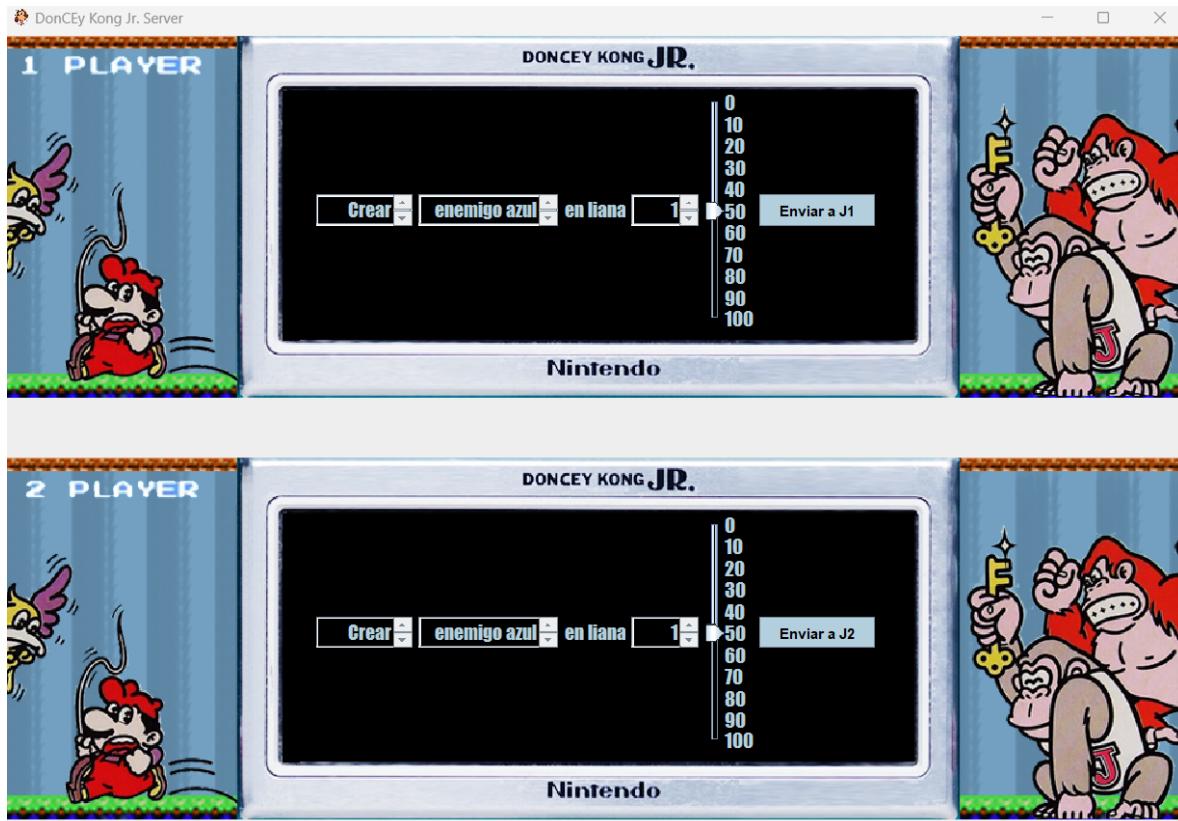
Una vez localizada la carpeta daremos click derecho y la abriremos con un entorno de desarrollo capacitado para Java (en el caso del manual de usuario se utilizó intellij). Dentro del entorno de desarrollo, buscaremos dentro de él la carpeta llamada src, seguidamente la carpeta llama ServerApp y dentro de esta encontraremos el App.java. Entraremos a este archivo el lo ejecutaremos dentro del entorno,

The screenshot shows a Java code editor with the file `App.java` open. The code is part of a class named `App` which extends `Canvas` and implements `ActionListener`. The code includes several static variables and methods, such as `gameObj`, `gameOpt`, and `gameLiana`, along with `JTextField` and `JFrame` instances. The code is annotated with comments in Spanish explaining its purpose.

```
package ServerApp;
import ...;
/*
 * Clase Singleton para controlar y crear la interfaz del servidor
 */
public class App extends Canvas implements ActionListener
{
    // JTextField
    private static App singleApp;

    private static Font f;
    static ImageIcon icon;
    static String gameObj[] = {"enemigo azul", "enemigo rojo", "fruta"};
    static String gameOpt[] = {"Crear", "Eliminar"};
    static Integer gameLiana[] = {1,2,3,4,5,6,7,8,9,10};
    static JTextField textJ1;
    static JTextField textJ2;
    static JFrame frame;
}
```

obteniendo una ventana así.



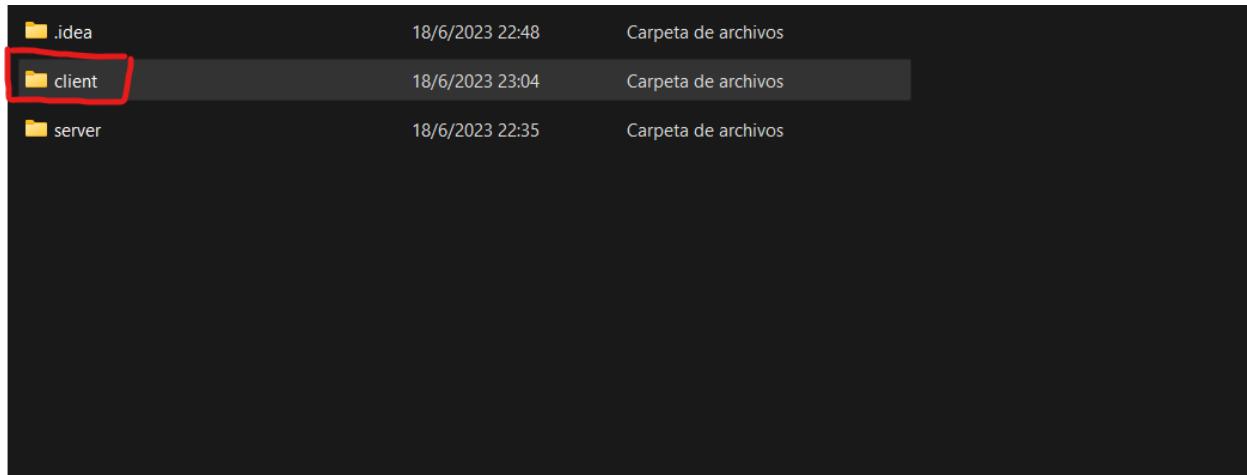
Y así tendremos listos los pasos iniciales antes de jugar.

Funcionalidades Principales

Un juego plataformero cuyo objetivo es llegar a la meta, para seguir el ciclo aumentando la dificultad en cada iteración.

Instrucciones de Uso

Buscaremos dentro del archivo del juego la carpeta llamada “cliente”.

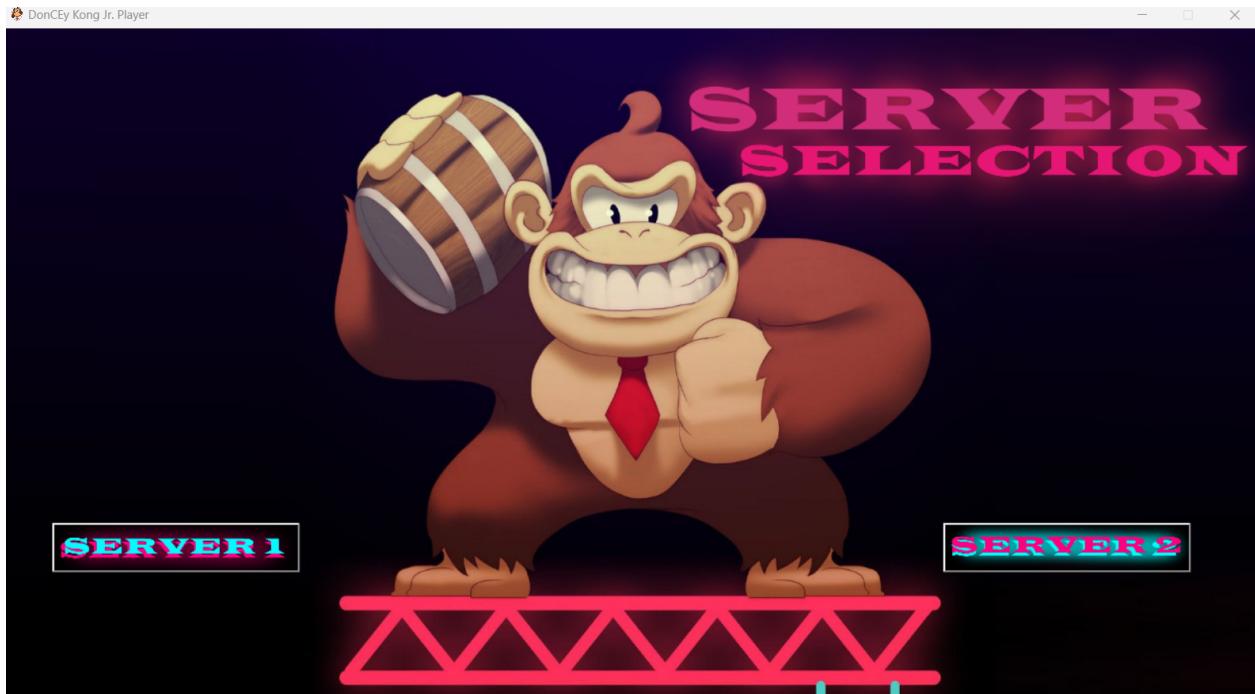


Al encontrarla entraremos a esta, encontrando un archivo llamado “DonceyKongJr.exe”, le daremos doble click obteniendo:

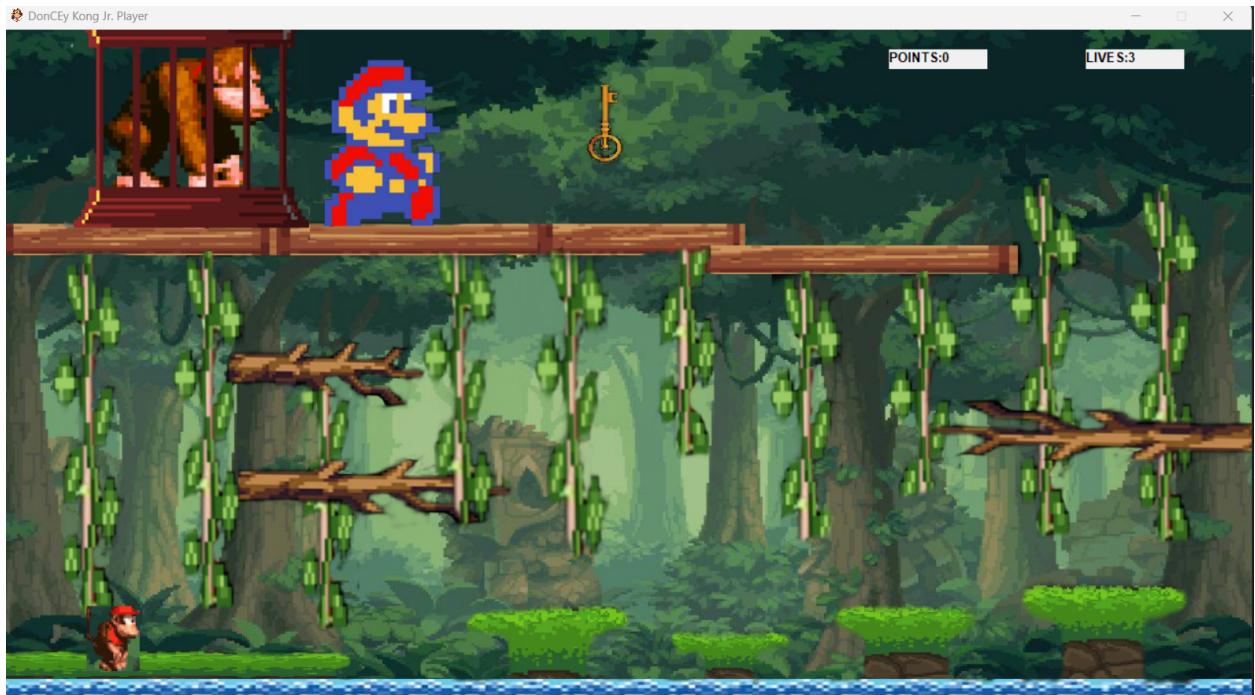


Aquí tendremos dos opciones, elegir el botón de “PLAY” o elegir el botón de “SPECTATE”.

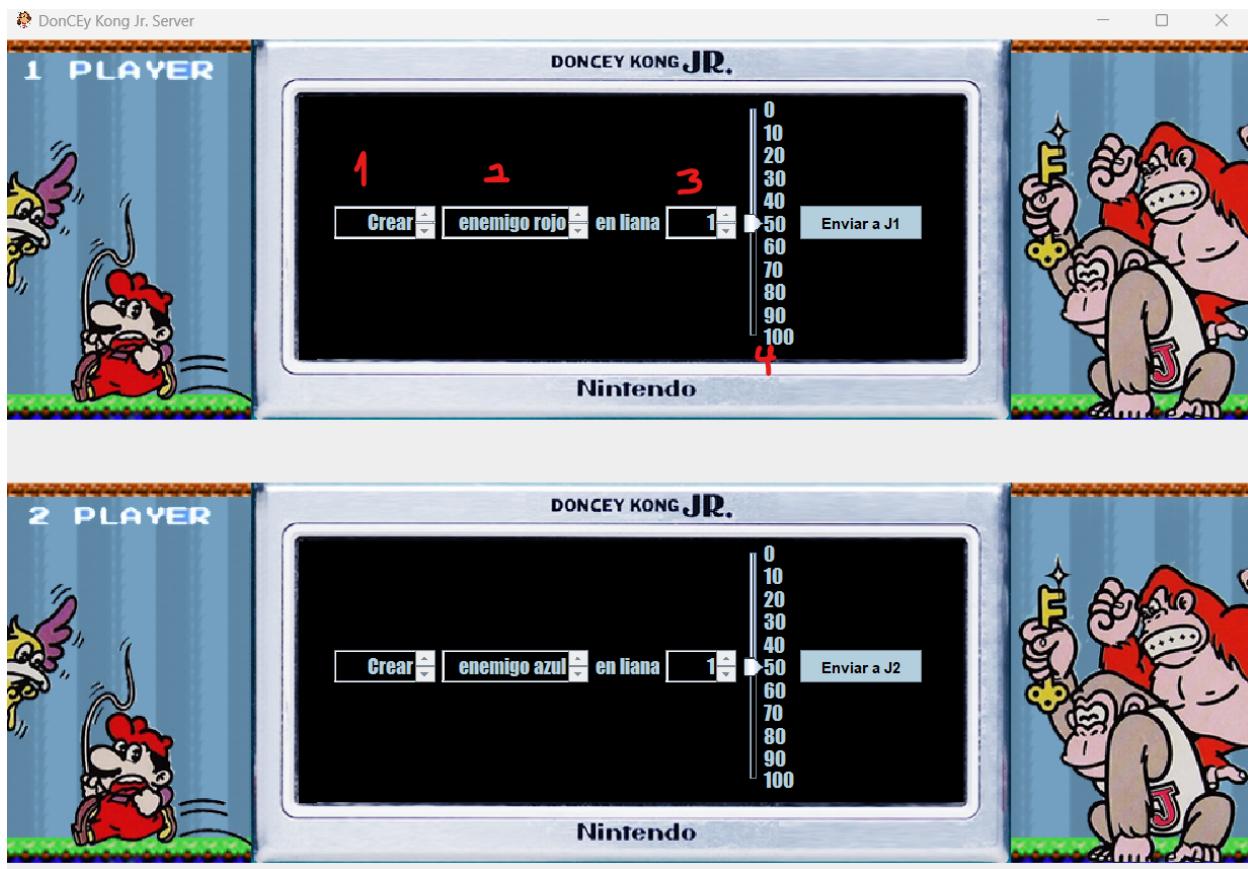
Iniciaremos con “PLAY”. Presionaremos el botón de “PLAY” y obtendremos la siguiente ventana:



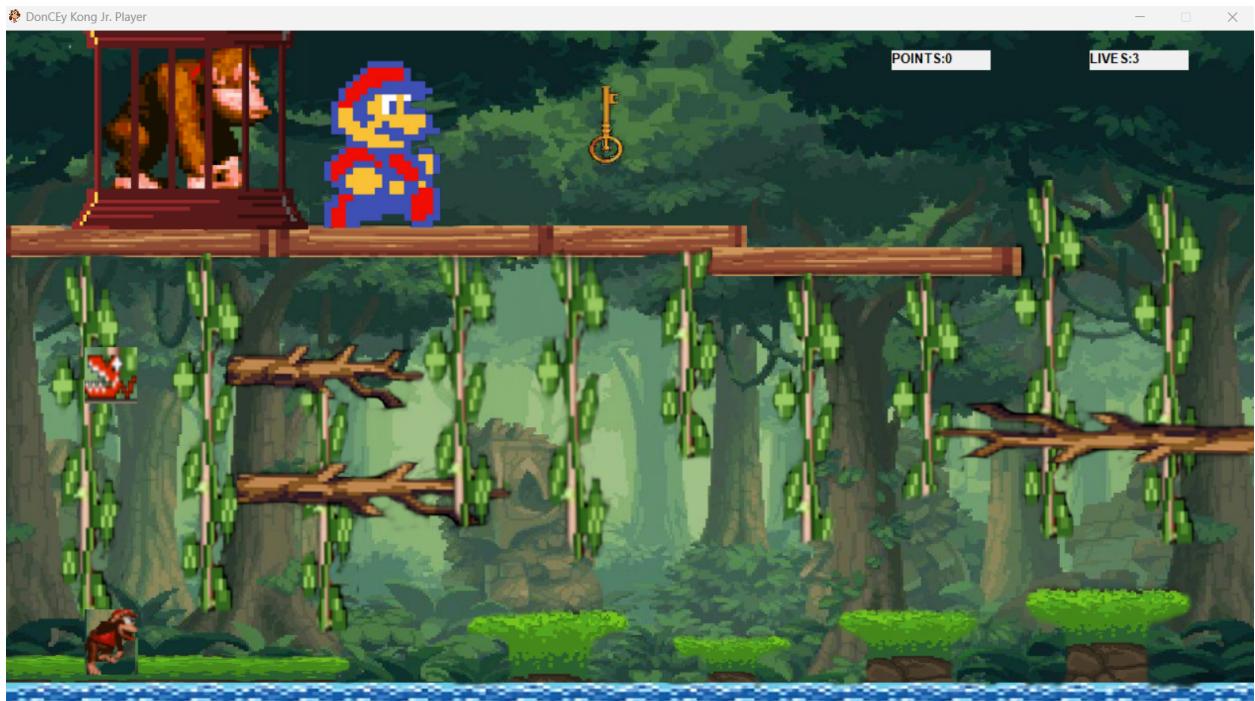
Y elegiremos el servidor al que conectarse, afectando únicamente si se desea jugar más con uno, ya que cada servidor tendrá una capacidad para 2 jugadores. Para este caso elegiremos el 1. Obteniendo la siguiente imagen.



Para agregar objetos dentro del servidor se utiliza la siguiente interfaz.

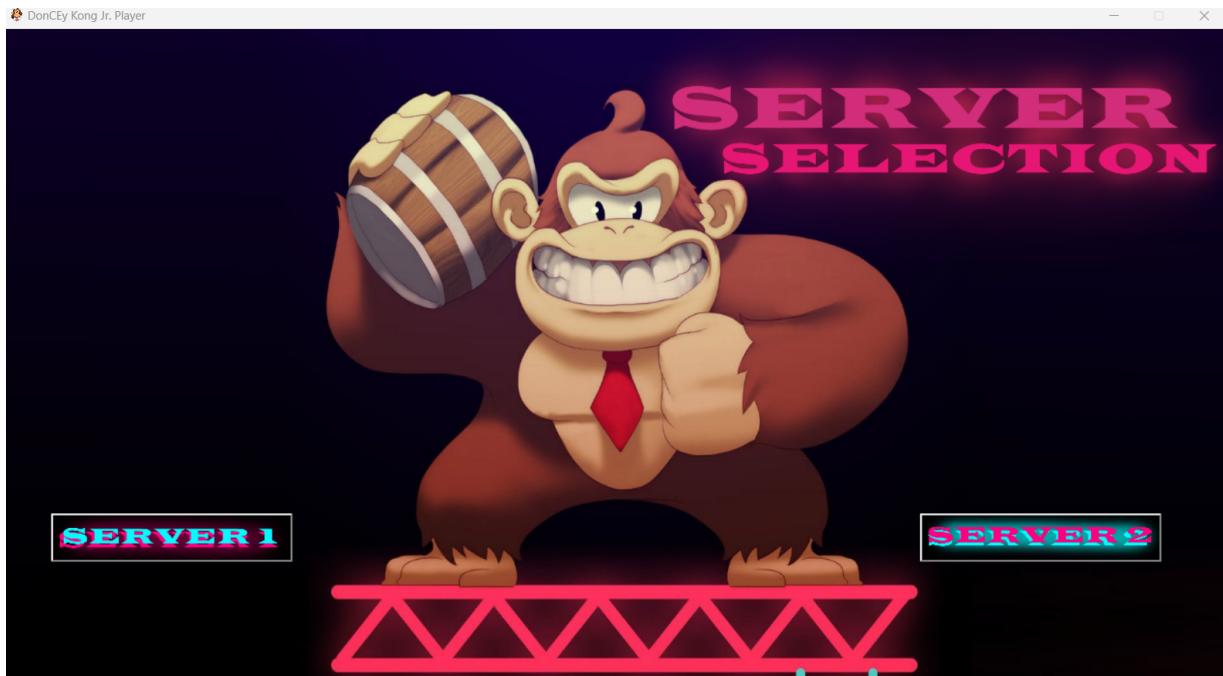


Donde **1** es una lista para elegir si crear o eliminar el objeto, el **2** es el tipo de objeto a crear, el **3** es en la liana que se va a crear y el **4** es la posición en la liana donde el objeto se va a crear. Para crear el objeto se presiona el botón “Enviar a J1” o “Enviar a J2”, siendo el “Enviar a J1” para el servidor 1 y “Enviar a J2” para el servidor 2. Obteniendo para este caso.

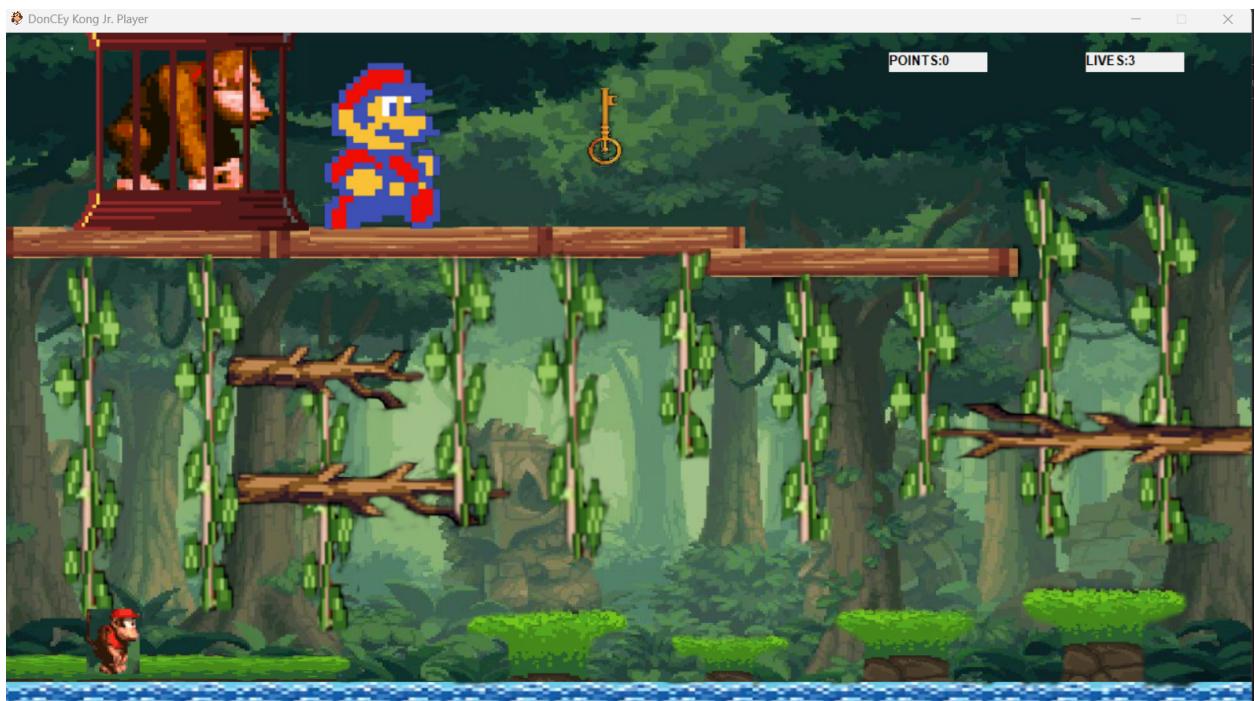


Para iniciar el movimiento del personaje, se utiliza “WASD”, donde “W” es para mover hacia arriba, “S” para mover hacia abajo, “D” para mover hacia la derecha, “A” para mover hacia la izquierda.

Para el caso del botón ”SPECTATE”, solamente lo presionamos obteniendo la siguiente ventana.



Eligiendo al servidor que deseamos conectar.



Controles:

Si es jugador los controles del juego son:

- W para moverse hacia arriba.
- S para moverse hacia abajo.
- A para moverse hacia la izquierda.
- D para moverse a la derecha.

Problemas comunes

Error: Could not connect to server

Este error ocurre al intentar conectarse a una partida cuando el servidor aún no ha sido iniciado.

Se debe iniciar el server antes de jugar.

Error: Sorry! The server already has a player, you can try another server or spectate the game.

Este error ocurre cuando ya existe o existió un jugador en el servidor. Para entrar como jugador a dicho servidor se debe reiniciar el servidor.

Error: Sorry! The server still needs a player, no more spectators allowed.

Este error ocurre cuando el servidor está por llenarse y aún no hay un jugador activo. Para solucionarlo un jugador debe entrar a dicho servidor. Si hay un jugador activo se debe reiniciar el servidor.

Error: Lost contact with server.

Este error ocurre cuando el servidor es desconectado teniendo una partida activa. Se debe reiniciar el servidor.

Bibliografía

Kernighan, B. W., & Ritchie, D. M. (1978). The C Programming Language.

https://usuaris.tinet.cat/bertolin/pdfs/c_programming_language.pdf

Java Documentation - Get Started. (2023, 31 Enero). Oracle Help Center.

<https://docs.oracle.com/en/java/>

Patrones de diseño en Java. (s. f.). <https://refactoring.guru/es/design-patterns/java>

Play Free Classic Games - Online Nintendo NES Emulator - Donkey Kong Jr - Online

browser play of classic Nintendo NES, retro Atari games and original Sega Arcade games - Free play. (2020, 9 diciembre). Free80sArcade.

https://www.free80sarcade.com/nesonline_Donkeykongjr.php