

# Manual de Usuario

Generador de Juegos GameSolution 1.00

[Abril 2015]

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Ingeniería  
Escuela de Ciencias y Sistemas  
Organización de Lenguajes y Compiladores 1

Erick Roberto Tejaxún Xicón  
201213050

## Sobre el Sistema

Este sistema tiene como objetivo el generar de una manera fácil y rápida la pantalla de diversos niveles para el más novedoso juego de plataforma que la empresa tiene

proyectado lanzar al mercado. Con este nuevo sistema el diseñador de los niveles solo deberá de preocuparse por la edición de las imágenes para los diferentes fondos, personajes, items o bloques del juego y también la posición de estos.

El sistema fué de tal manera que el usuario solo necesita saber cierta estructura, la dirección de las imágenes y con ello generar rápidamente los niveles del juego.

## Requisitos del sistema

El sistema fué diseñado de una manera tal que no requiera de muchos recursos para su correcto funcionamiento, por lo cual los requisitos de la computadora a utilizar son :

Mínimos :

Componente	Requisito
Equipo y procesador	Procesador de 1.33 Ghz, Tales como intel Atom Z series o bien AMD E series.
Memoria	1 GB de memoria RAM, Gráficos: Intel Graphics 3000 series.
Disco Duro	512 MB de espacio disponible en el disco duro.
Pantalla	Monitor de resolución 1024x768.
Sistema Operativo	Windows XP SP3 (32 o 64 bits) Windows Vista (32 o 64 bits) Windows Server (32 o 64 bits) Windows 7, Windows 8 , 8.1 (32 o 64 bits) Cualquier sistema Operativo Linux de (32 o 64 bits). Para todos los sistemas operativos JAVA STANDAR EDITION JSE 7 o superior.

Recomendados:

Componente	Requisito
Equipo y procesador	Procesador Dual Core de 2.00 Ghz o superior, Tales como intel i3 series o bien AMD A series.
Memoria	2 GB de memoria RAM o superior. Gráficos: Intel Graphics 3000 series.
Disco Duro	512 MB de espacio disponible en el disco duro.

Pantalla	Monitor de resolución 1024x768.
Sistema Operativo	Windows 7, Windows 8 , 8.1 (32 o 64 bits) Ubuntu 14.4 , ChaletOs 14.4 Open Suse(32 o 64 bits). Para todos los sistemas operativos JAVA STANDAR EDITION JSE 7 o superior.

## Estructura de Archivos:

El sistema necesita de 2 archivos,  
el primero para declarar la descripción de los Objetos.

```

<configuration>
<background>
//propiedades para el fondo de pantalla
</background>
<figure>
//propiedades para los personajes

```

**</figure>**

**<design>**

**//propiedades para los objetos o elementos**

**</design>**

**</configuration>**

Ejemplo :

```
<configuration>
<background>
{
x-nombre=fondo_1;
x-imagen="C:\Users\Erick\Desktop\Proyecto\Imagenes\fondo_1.jpg";
},
{
x-nombre=fondo_2;
x-imagen="C:\Users\Erick\Desktop\Proyecto\Imagenes\fondo_2.jpg";
}
</background>
<figure>
{
x-nombre=MarioBros;
x-vida=100;
x-imagen="C:\Users\Erick\Desktop\Proyecto\Personajes\heroe5.jpg";
x-tipo=x-heroe;
x-descripcion="Personaje principal del juego el cual tiene como objetivo salvar a la reyna.";
},
{
x-nombre=Luigi;
x-vida=150;
x-imagen="C:\Users\Erick\Desktop\Proyecto\Personajes\heroe4.jpg";
x-tipo=x-heroe;
x-descripcion="Personaje secundario del juego el cual tiene como objetivo salvar a la reyna.";
},
{
x-nombre=koopa;
x-vida=100;
x-imagen="C:\Users\Erick\Desktop\Proyecto\Personajes\villano1.jpg";
x-tipo=x-enemigo;
x-destruir=50;
x-descripcion="Enemigo principal de mario bros";
}
</figure>
<design>
{
x-nombre=bomba1;
x-destruir=20;
x-imagen="C:\Users\Erick\Desktop\Proyecto\Objetos\bomba1.jpg";
x-tipo=x-bomba;
},
{
```

```

x-nombre=arma1;
x-destruir=30;
x-imagen="C:\Users\Erick\Desktop\Proyecto\Objetos\arma1.jpg";
x-tipo=x-arma;
},
{
x-nombre=item1;
x-imagen="C:\Users\Erick\Desktop\Proyecto\Objetos\bonus5.jpg";
x-tipo=x-bonus;
x-creditos=40;
},
{
x-nombre=pared;
x-imagen="C:\Users\Erick\Desktop\Proyecto\Bloques\1.jpg";
x-tipo=x-bloque;
},
{
x-nombre=salida;
x-imagen="C:\Users\Erick\Desktop\Proyecto\Objetos\meta5.jpg";
x-tipo=x-meta;
}
</design>
</configuration>

```

El segundo archivo será para determinar la posición de los objetos declarados por medio del archivo anterior.

```

<escenarios background=Fondo_1; ancho=20; alto=20>
  <meta>
    salida2(0,0);
  </meta>
  <Personajes>
    <heroes>
      Cabo(4,8);

    </heroes>
    <villanos>
      Soldado(3,12);
      Soldado(3,3);
      Soldado(14,3);
      Rambo(5,3);
    </villanos>
  </Personajes>

  <paredes>

```

```
suelo1(0..2,5);
suelo2(0,17);
suelo3(0..2,18..19);
suelo1(2..5,8);
suelo3(4..5,6..7);
suelo1(1..6,13);
suelo1(4..7,18..19);
suelo3(9..10,16);
suelo4(12..15,15);
suelo4(12..14,14);
suelo4(12..13,13);
suelo4(12,12);
suelo2(17,10..15);
suelo2(12..17,9);
suelo2(11,18);
suelo2(12..16,19);
```

```
</paredes>
```

```
<extras>
```

```
  <armas>
```

```
    arma1(10,10);
    arma2(10,15);
    bomba1(1,9);
    bomba2(11,3);
```

```
  </armas>
```

```
  <bonus>
```

```
    diamante1(14,13);
    medalla1(2,17);
    casco1(18,8);
```

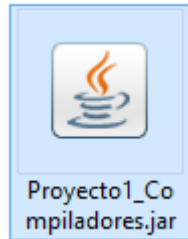
```
  </bonus>
```

```
</extras>
```

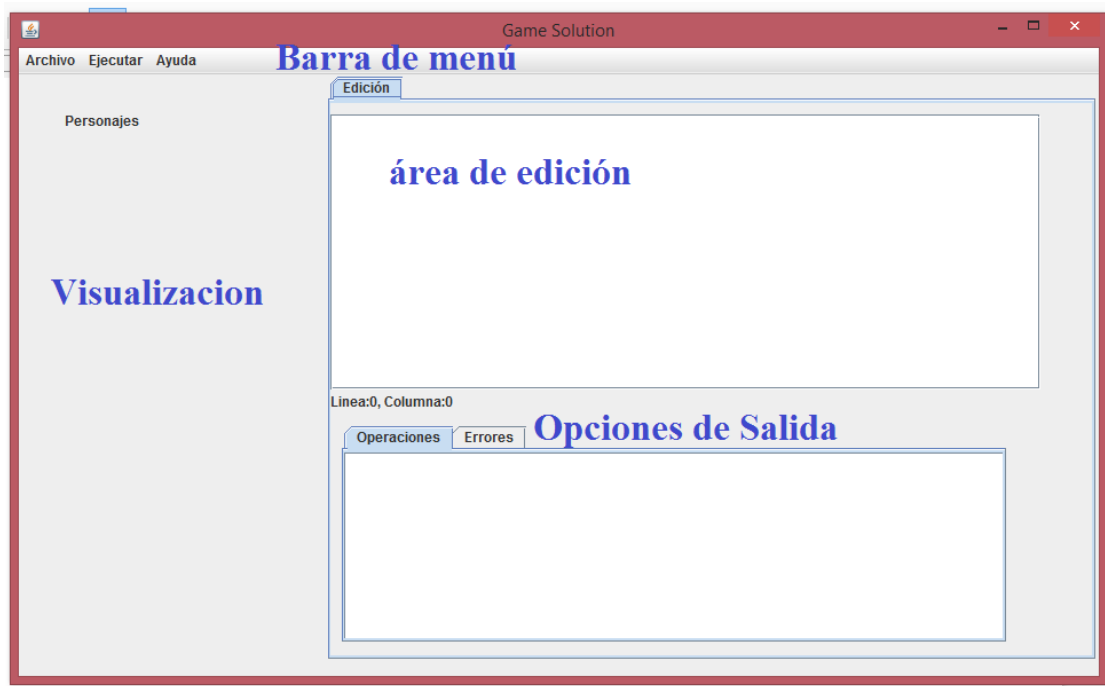
```
</escenario>
```

## Modo de USO

1. Ejecute el programa. Haciendo doble click sobre el icono.



2. Automáticamente se encontrará con siguiente ventana



Barra de menú:

Archivo:

1. Nuevo: Crea un documento en blanco.
2. Abrir: Abrir un archivo con expension .xconf
3. Guardar: Guarda un nuevo documento.
4. Guardar Como : Guardar copia del documento trabajado.

Ejecutar:

1. Compilar Archivo de Configuración: Verifica el archivo 1.
2. Compilar Archivo de Carga de Escenario: Verifica el archivo 2.
3. Ejecutar Juego: Ejecuta el nivel del juego generado en base de los archivos anteriores.
4. Errores: Generará y mostrará en un archivo pdf los errores encontrados en los archivos ejecutados.

5. Tabla de símbolos : Generará y mostrará en un archivo pdf los símbolos encontrados durante el analisis de los archivos.

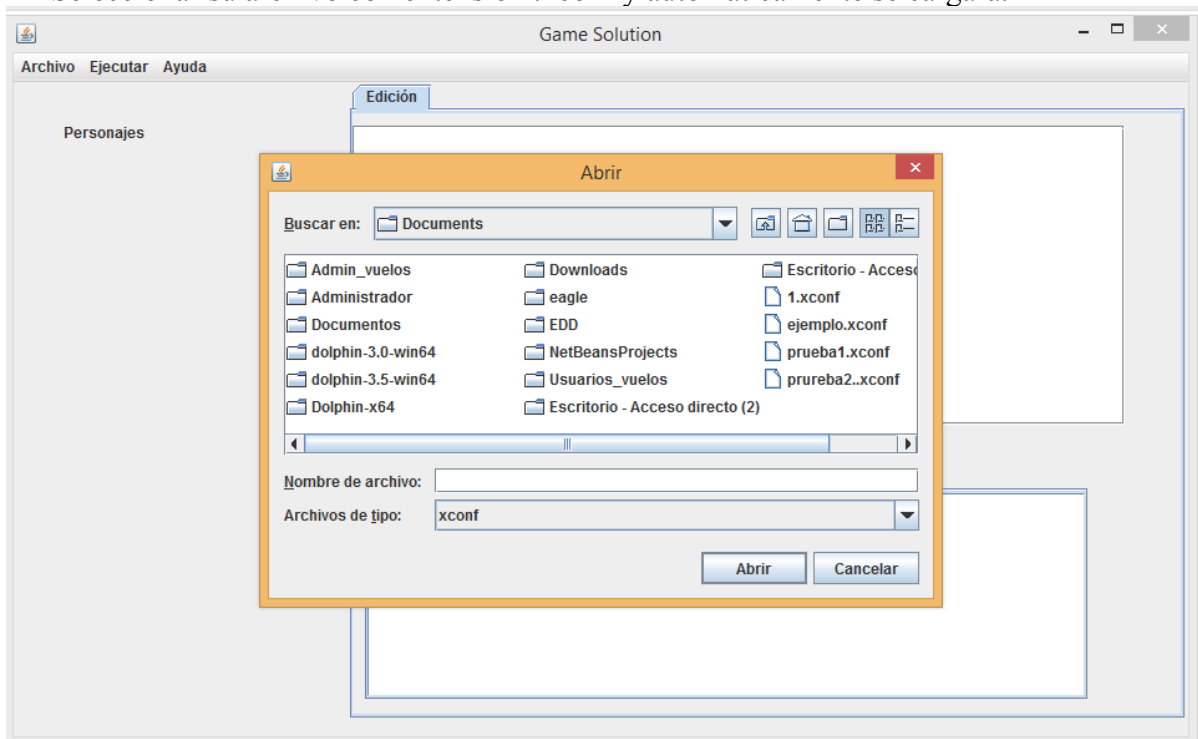
Ayuda:

1. Manual de Usuario: Abrirá automaticamente este manual..
2. Manual técnico: Abrirá Automaticamente el manual técnico.
3. Acerca de : Información del autor.

Abrir Archivo:

Ir a menú Archivo y elegir Abrir.

Seleccionar su archivo con extensión .xconf y automaticamente se cargará.





## Verificar Archivos

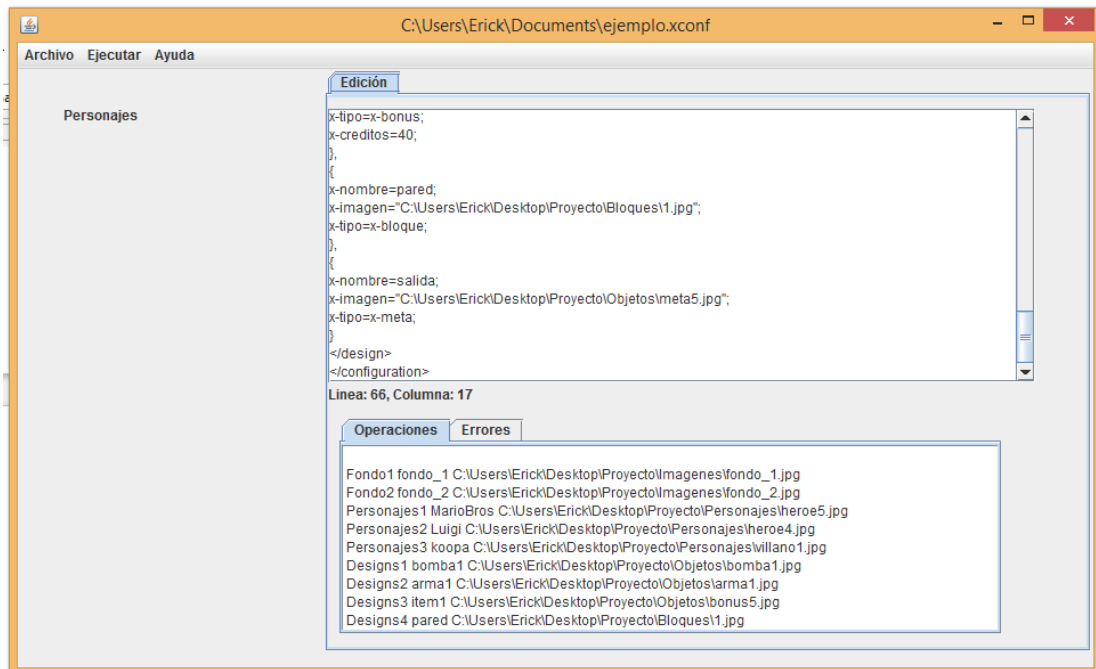
Abra o cree un nuevo archivo.

Elija en menú ejecutar

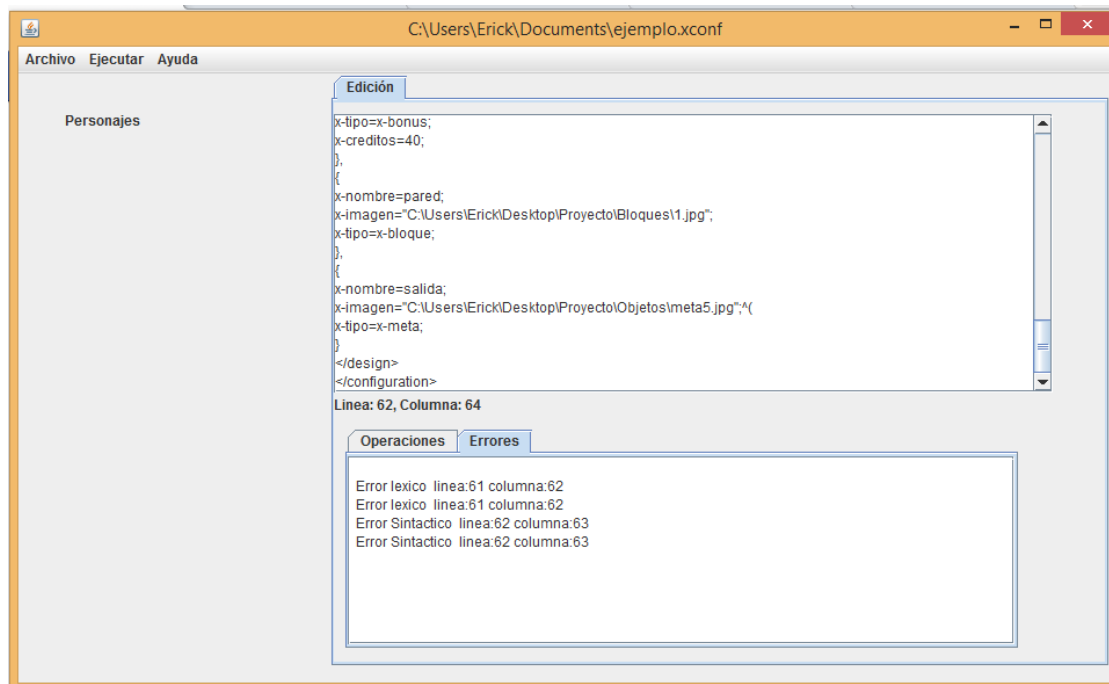
Si es archivo 1 elija la opción “Compilar archivo de configuración”.

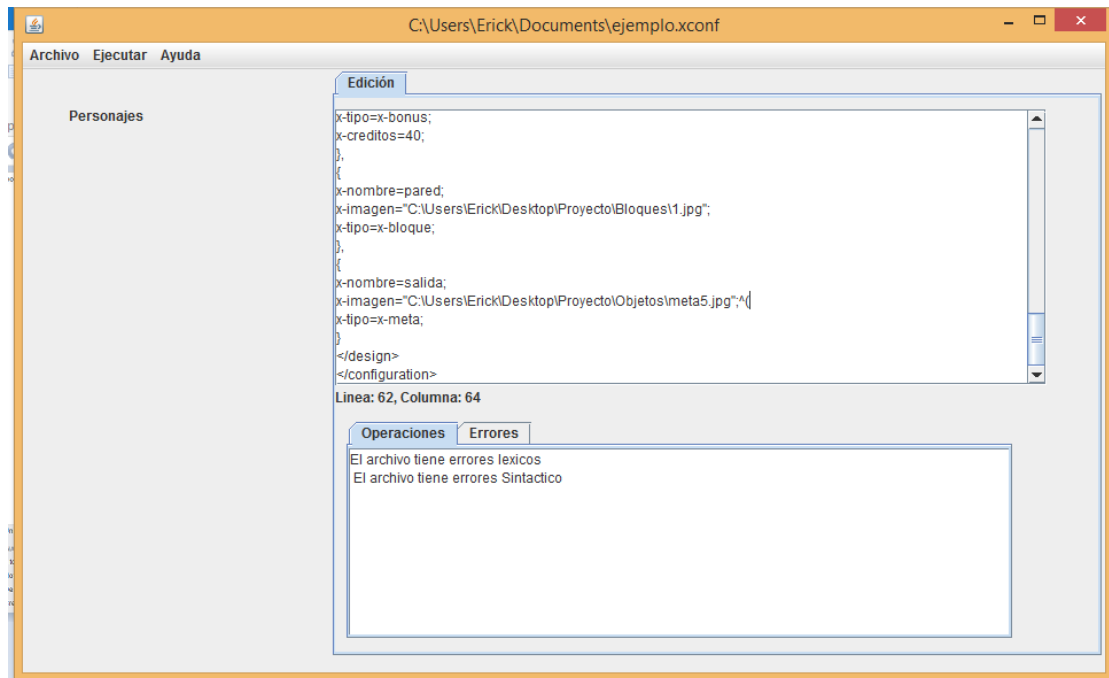
Si es archivo 2 elija la opción “Compilar archivo de carga de escenario.”

En caso de no tener errores, en la parte de salidas se le mostrará los resultados del archivo.



En caso de tener errores Se le mostrarán las especificaciones de sus errores.





Ejecutar:

