

Duck Game

Manual de usuario

Índice

Sistema Operativo	2
Instalación	2
Ejecución del programa y conexión al servidor	2
Crear un servidor	2
Conectarse a un servidor	2
Crear Partida	3
Unirse a un juego ya existente	3
Iniciar un juego	4
Personalización de los Jugadores	5
Teclas	5
• Un jugador local	5
• Dos jugadores locales	5
Editor de Niveles	5

Sistema Operativo

El proyecto está preparado para ser corrido en Ubuntu 20.04 Focal Fossa y sus versiones más recientes, Xubuntu 20.04 y sus versiones más recientes.

Instalación

Se provee un script de instalación `install.sh` que permite instalar todos los paquetes utilitarios, dependencias y paquetes necesarios para poder compilar y ejecutar el programa. Además de que se encarga de compilar el juego.

Se encuentra en el directorio padre **Tp-Duck-Game-7** y se deberá ejecutar vía la terminal con el comando `sh install.sh`.

Ejecución del programa y conexión al servidor

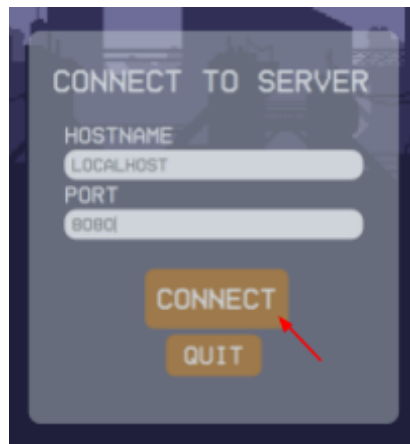
Una vez finalizada la instalación se podrá iniciar un servidor o correr un cliente que quiera conectarse a un determinado servidor.

Crear un servidor

Desde la terminal, se deberá ejecutar el ejecutable para poner a correr un servidor en la máquina, será a través del comando `./run_server <port>` donde *port* es el puerto al cual se deberán conectar aquellos clientes entrantes. El puerto debe estar libre, si está ocupado se puede elegir cualquier otro.

Conectarse a un servidor

Si se va a levantar el servidor y jugar como cliente en la misma máquina, el sector **HOSTNAME** rellenarlo con **localhost** y en el sector **PORT** con **<port>** y dar al botón de **CONNECT**. Si no es un servidor local, es decir, se quiere jugar de forma online se deberá ingresar la IP de la máquina donde se haya levantado el servidor.



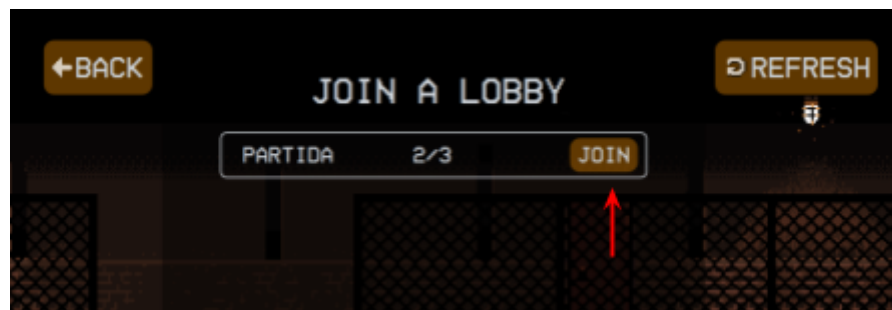
Crear Partida

Dar al botón DE **CREATE GAME**, asignar un nombre a la partida (1) y seleccionar el máximo de jugadores dentro de la misma (2). Una vez seguro de su elección dar al botón de **CREATE GAME** (3).



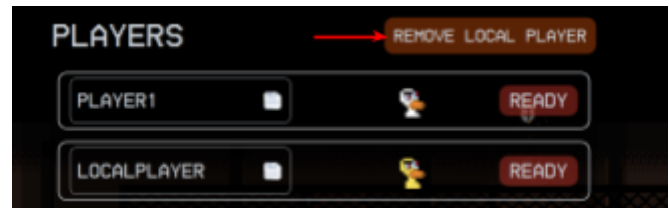
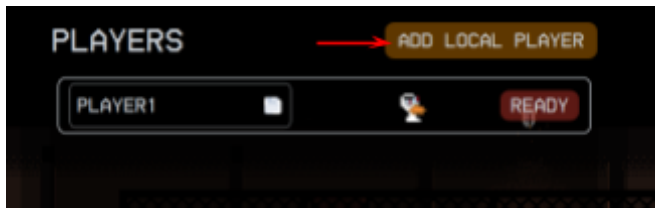
Unirse a un juego ya existente

Para unirse a un lobby ya existente, se podrá ver la lista de lobbies disponibles dando click al botón de **JOIN GAME** y luego al botón de **JOIN** del lobby al que quiera unirse. Si el lobby está lleno, no podrá clickear el botón y se indicará que está **FULL**.

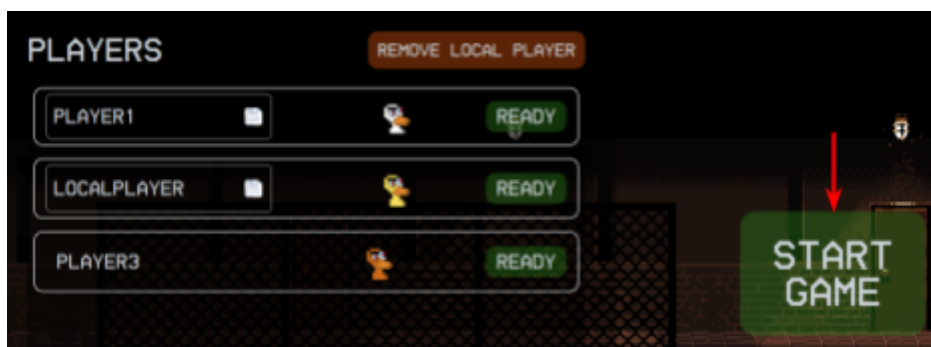
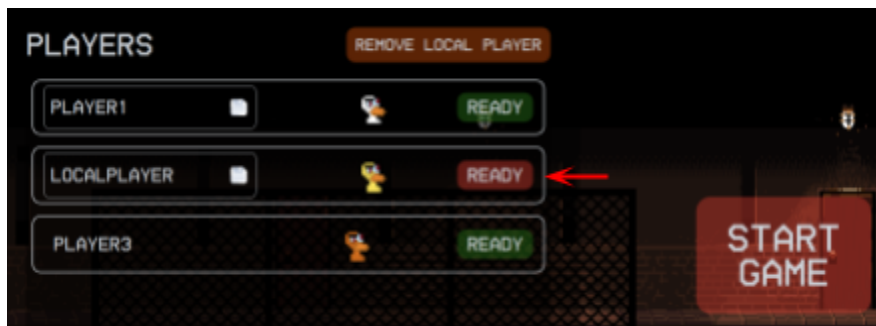


Iniciar un juego

El creador (host) de la partida puede unir a un jugador local con el que jugará con el mismo teclado con **ADD LOCAL PLAYER** y removerlo con **REMOVE LOCAL PLAYER**. Si el lobby está lleno y se quiere agregar un jugador local, no será posible.



Una vez creada la partida, los jugadores podrán cambiar su nombre y guardarlo haciendo clic en el icono al lado de su nombre, y con todos los jugadores dentro, cada jugador deberá darle al botón de **READY** que figura al costado de su personaje, el botón de **START GAME** no se habilitará hasta que todos los jugadores estén listos. Solo el creador de la partida puede darle inicio a la misma con el botón **START GAME**.



Se avisará a todos los jugadores que la partida está empezando.

Controles

- **Un jugador local**

W	Apuntar hacia arriba
A	Moverse hacia la izquierda
S	Hacerse el muerto
D	Moverse hacia la derecha
LEFT SHIFT	Saltar
E	Agarrar/Disparar
R	Soltar ítem. Cuanto más tiempo se mantiene apretada la tecla, más lejos caerá el ítem

- **Dos jugadores locales**

El primer jugador utiliza las mismas teclas indicadas previamente. El segundo jugador utiliza las teclas:

FLECHA ARRIBA	Apuntar hacia arriba
FLECHA IZQUIERDA	Moverse hacia la izquierda
FLECHA ABAJO	Hacerse el muerto
FLECHA DERECHA	Moverse hacia la derecha
BARRA ESPACIADOR A	Saltar
M	Agarrar/Disparar
N	Soltar ítem. Cuanto más tiempo se mantiene apretada la tecla, más lejos caerá el ítem

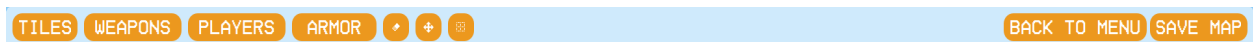
Editor de Niveles

El editor de niveles permite crear y generar mapas jugables dentro del juego. Se puede ejecutar la aplicación con el comando `./run_editor`.

Dándole al botón de **START** se mostrarán las configuraciones iniciales del nivel: sus proporciones y el tema del nivel (todavía no está implementado el tema night, por default siempre será theme: light)



Ya en la pantalla de edición, se verán distintos menús para llenar la grilla del mapa con todos los items disponibles en el juego. Además de que se cuenta con herramientas para borrar items, mover la grilla (incluido poder hacer zoom), y mostrar/ocultar la grilla.



Además se podrá volver al menú principal en cualquier momento con **BACK TO MENU**, pero si antes se quiere guardar el mapa creado se deberá hacer click en **SAVE MAP** que va a guardar el mapa en la carpeta `maps/`.