



Universidad
Tecnológica
del Perú

PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON C++

EXAMEN FINAL

Tema: Juego de
combate

Sección:

34208

Integrantes:

- Andrea Fernanda Fatama Meneces
- Joaquin Miguel Segovia Mejia

Profesor:

Charles Walter Alfonso García Donayres

LIMA-
PERÚ

2024-2

Indice

Introducción.....	3
Instrucciones de Instalación.....	3
Controles del juego.....	3
• Elegir personaje.....	3
• Elegir ataque	4
Objetivo del juego.....	5
Elementos del Juego	5
Librería	7

MANUAL DE USUARIO

Introducción

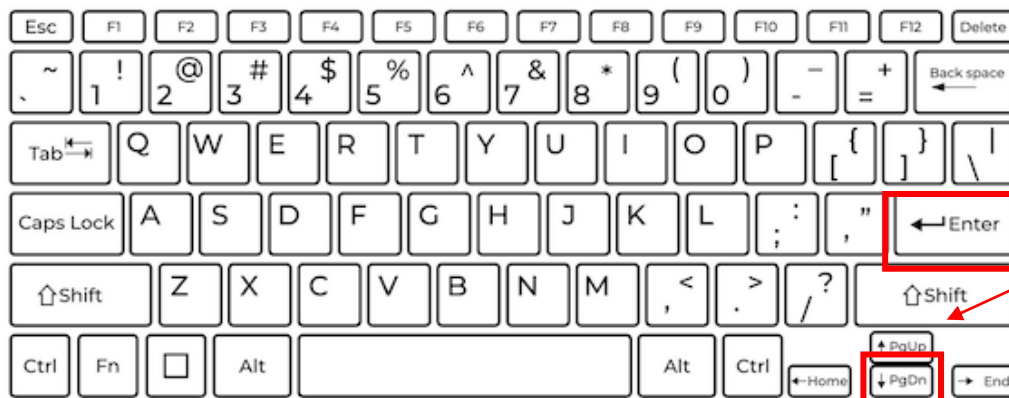
Nuestro juego se basa en las decisiones que el jugador va a tomar al momento de estar en una batalla con el enemigo. En este juego te vas a tener que enfrentar con enemigo y para ganar tendrás que elegir cual de las opciones son las más poderosas y letales.

Instrucciones de Instalación

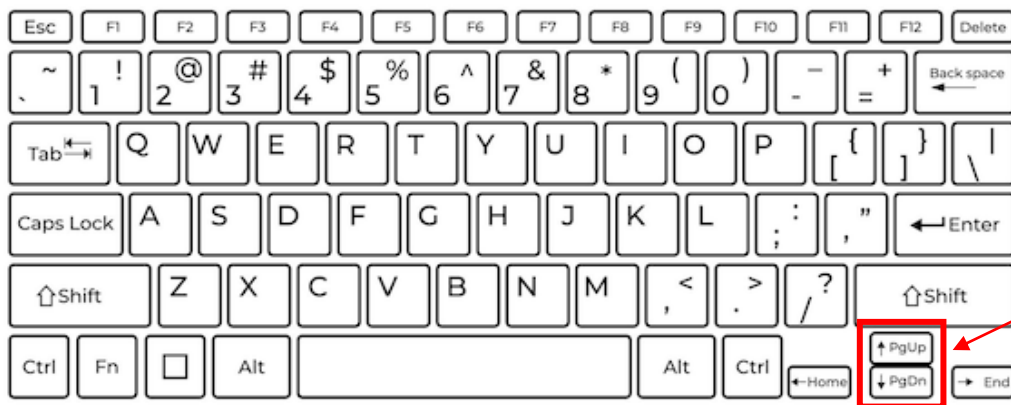
1. Descargar e Instalar. – Asegurar de tener la carpeta del juego y que tengan todos los archivos necesarios, como las imágenes, sonido y el archivo ejecutable (main.exe)
2. Ejecución del Juego. – Se puede ejecutar el archivo del juego desde la terminal o el archivo ejecutable.

Controles del juego

- Elegir personaje
 - Flecha para Arriba y Enter. – Para poder elegir el personaje para poder empezar con la batalla, esta flecha ayudará al jugar a poder ver la variedad de personajes que hay en la base de datos de nuestro juego, al momento de ya tener el personaje elegido darle enter.



- Elegir ataque
 - Flecha para Arriba y Abajo. – Al momento de empezar la batalla aparecerá unas opciones de ataque que el jugador debe de elegir una de esas opciones para poder realizar el ataque.



- Enter. – Al momento de ya tener un ataque elegir se debe de presionar enter para poder ejecutarlo hacia el enemigo.



Objetivo del juego

- Derrotar al Enemigo. - El objetivo principal es eliminar a todos los oponentes en el campo de batalla. Utiliza tus habilidades y estrategias para salir victorioso.
- Estrategias de Batalla. - Desarrolla tácticas de combate específicas para diferentes enemigos, mejorando así tus posibilidades de éxito en cada batalla.

Elementos del Juego

- Menú principal. – En el menú el jugador podrá elegir entre los diversos personajes.



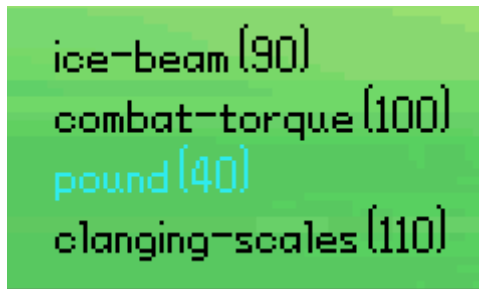
- Batalla. – Al momento de darle enter al personaje ya elegido te manda ya a la batalla con tu oponente



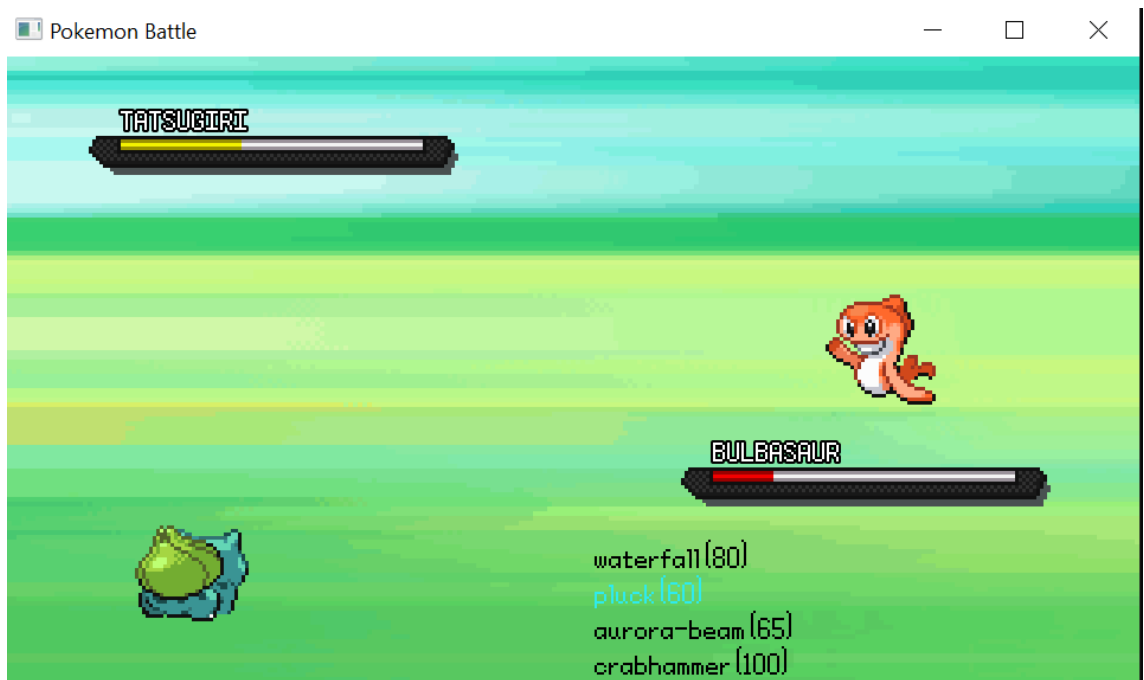
- Barra de vida. – Tanto nuestro personaje como el enemigo tienen sus barras de vida en la pantalla de juego.



- Opciones de ataque. – El jugador tiene una serie de opciones de los cuales solo uno debe de elegir por cada ataque. Al momento de elegir dándole enter el enemigo también ejecuta su ataque.



- Barra de vida después de cada ataque. - La barra de vida tanto del jugador como del enemigo se verán afectadas después de cada ataque.



Librería

La librería que se utilizó en este proyecto es la SFML, para poder instalarlo se debe de entrar a la página (<http://www.sfml-dev.org/download.php>) de esta manera se va a seleccionar la versión de SFML que corresponda con tu compilador (por ejemplo, MiniGW o Visual Studio) y se procede a descargar.

Ya descargado se procede a descomprimir el archivo ZIP en la carpeta de preferencia, por ejemplo C:\SFML.

Después de ello se abre el Visual Studio para de esa manera crear un nuevo proyecto o si no, uno ya existente.

En esa carpeta se procede a copiar las DLLs necesarias (por ejemplo, sfml-graphics-d.dll, sfml-window-d.dll, sfml-system-d.dll para Debug) y pégalas en el directorio de tu proyecto o en el directorio del sistema.