

Desarrollador: José Carlos Soberanis Ramírez
Carnet: 201730246

KONQUEST

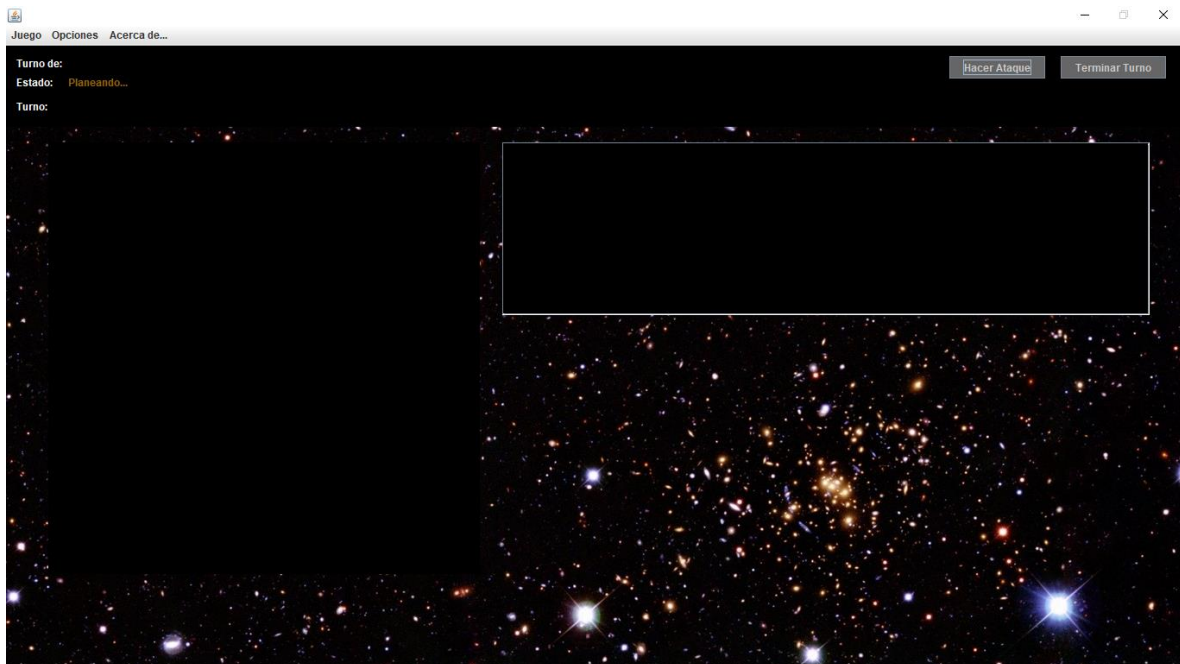
Hay que empezar con algo simple, ¿Qué es konquest?.

Konquest es un juego de estrategia por turnos que consiste en atacar planetas y defender los propios, hasta que en efecto se acabe la partida, haciendo así que el jugador con la mayor cantidad de planetas conquistados, o bien, en su defecto el que haya conquistado a todos los planetas gane.

Tiene una mecánica muy simple y esa es... ¡Atacar!, pero vamos a comenzar explicando cómo iniciar el Juego.

Inicio, configuración y primeros pasos

Primero procederemos a descargar el programa y buscar en su ruta, el archivo Konquest.jar, este es el ejecutable del juego, (únicamente requiere tener como mínimo JRE java 8 en adelante), teniendo esto claro el juego procederá a ejecutarse, mostrándonos en pantalla datos muy importantes en primera instancia.



Puntos Importantes:

Se pueden observar un par de opciones que a continuación explicaremos:

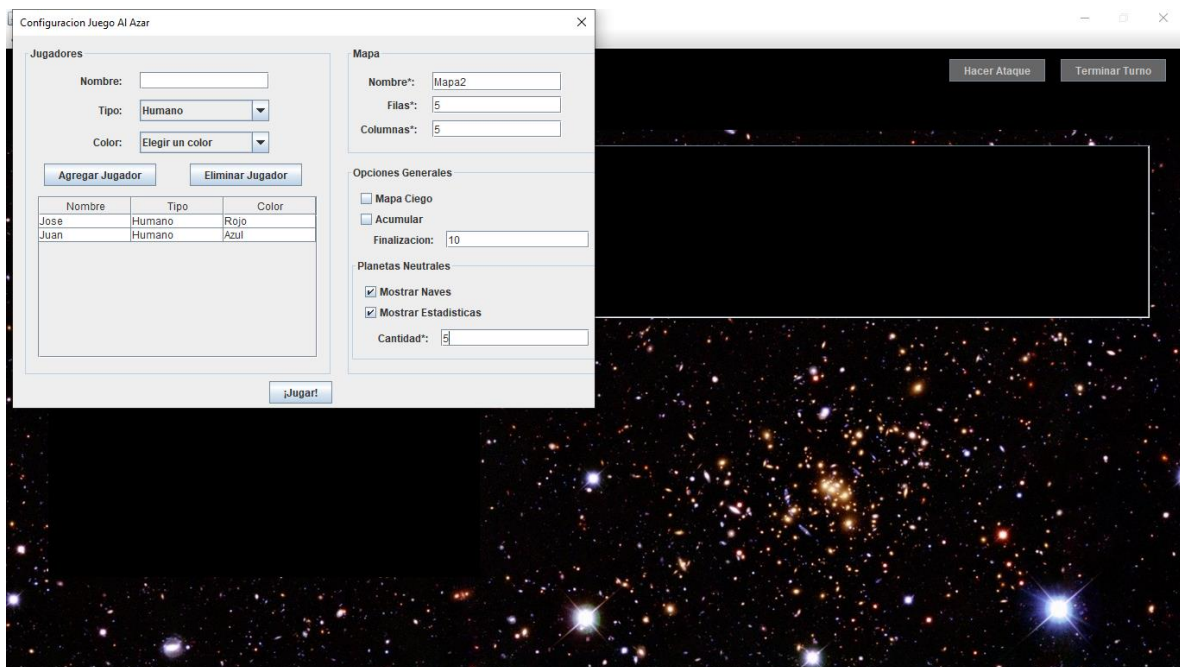
- **Juego:** En esta opción podemos elegir como queremos iniciar partida o si bien queremos cargar un archivo al juego.

- Juego Al azar
 - Crea un juego con los datos generados al azar, únicamente ingresando las dimensiones del mapa y los datos de cada jugador.
- Juego personalizado
 - Crea un juego con los datos específicos ingresados por el usuario, esto quiere decir, jugadores, planetas, y los datos del mapa.
- Cargar archivo
 - Esta opción permite cargar un archivo de configuración o bien uno de repetición para poder observar una partida que se haya llevado a cabo con anterioridad.
- Opciones
 - Medir
 - Esta opción permite medir la distancia que hay entre dos planetas para poder estimar el tiempo que esta tardará en llegar.
 - Ver ataques realizados
 - Esta opción permite ver los ataques que ya se concluyeron en la partida, es decir, los que ya tuvieron un resultado.
 - Ver ataques en el aire
 - Esta opción permite ver los ataques que ya se han confirmado pero que aún no se han llevado a cabo.

JUEGO

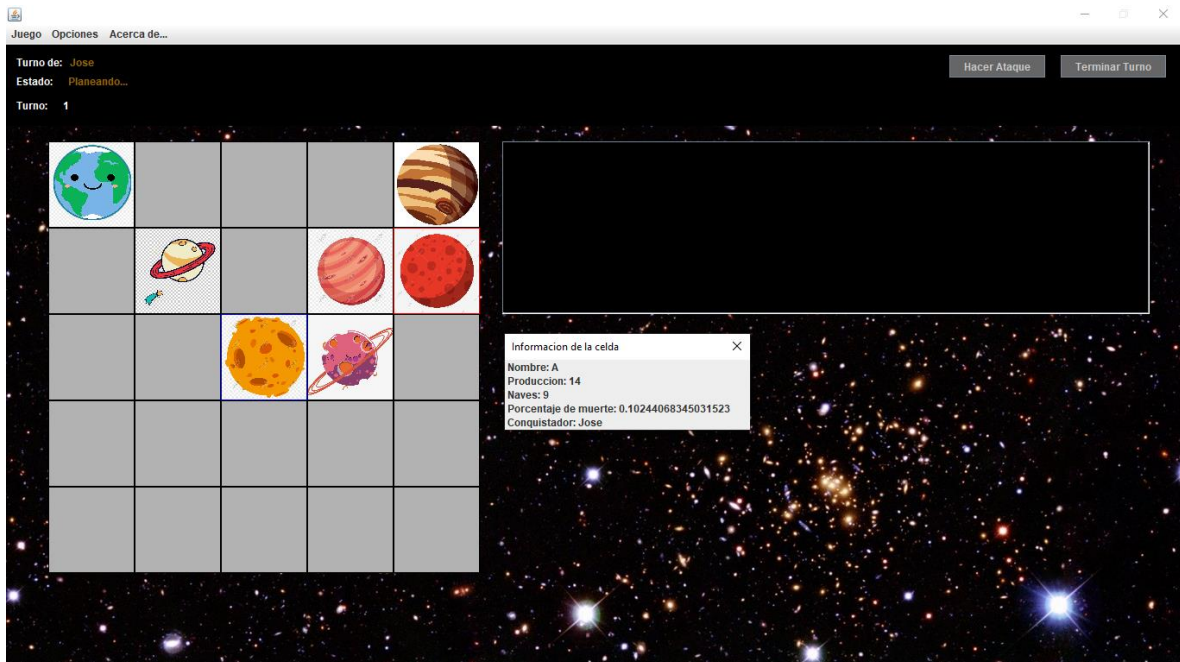
Bueno... teniendo claro las funcionalidades básicas del programa vamos a proceder a explicar como es que este funciona por partes.

Vamos a crear una partida al azar.



¡Vamos notando muchas opciones más! Así que vamos por partes, en ambos tipos de juego, personalizado y al azar cuentan con estas opciones, que son las siguientes:

- Mapa Ciego: este atributo si esta activado hace que los planetas conquistados por otros jugadores no muestren sus datos.
- Acumular: este atributo si esta activado hace que cada turno aumente en 1 la producción de cada planeta.
- mostrarNaves: muestra la cantidad de naves que tiene un planeta neutral.
- mostrarEstadisticas: muestra todas las estadísticas y datos de los planetas neutrales.

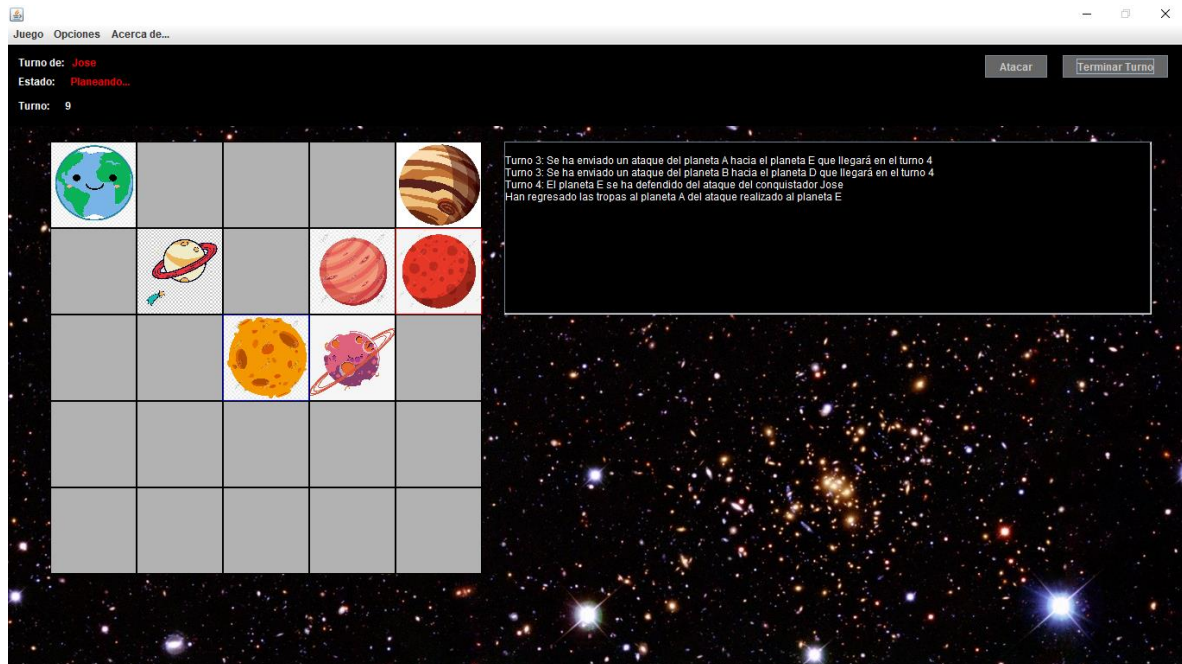


Aquí podemos observar la visualización de los datos, (suponiendo que mostrarNaves, mostrarEstadisticas estén activadas y mapaCiego desactivado).

Por turno cada jugador puede realizar uno o más ataques según las naves que este posea en sus planetas.

Atacar

Para atacar hay que presionar el boton superior derecho que dice “Hacer Ataque” esta opción activa un gatillo en el juego que permite inmediatamente seleccionar un planeta de salida haciendo click sobre el, y luego seleccionar un planeta destino haciendo click en cualquier otro planeta, también podemos hacer click sobre planetas que también son nuestros como destinos, esto generará un envio de refuerzos a esos planetas.



Algo sumamente importante recae en el hecho de que todas las acciones que se lleven a cabo a lo largo de la partida se irán registrando en un cuadro de texto a la derecha que se llama bitácora, turno a turno se mostrará todo lo que ha sucedido en el juego.

Ahora ya estamos listos para empezar, conoces lo básico para poder hacer tu partida, es cuestión de práctica para mejorar tus habilidades de conquistador, Esperamos que lo disfrutes.

Att. El Equipo Desarrollador

Equipo desarrollador: José Carlos Soberanis Ramírez