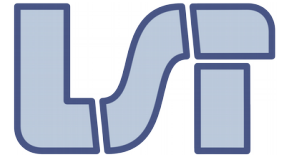




UNIVERSIDAD DE GRANADA
ETSIIT



SISTEMAS GRÁFICOS

Manual de usuario - Práctica 2

Autores: Guillermo Bueno Vargas
Juan Carlos Ruiz García,
Emails: guillergood@correo.ugr.es,
jcarlosruiz95@correo.ugr.es,
Githubs: Guillergood, juanka1995

26 de mayo de 2019

Índice

1. Instalación	3
2. Controles	4
3. Tipos de bonus	4
4. Marcadores	4

1. Instalación

Este proyecto no requiere de una instalación como tal, tan solo será necesario lanzar un **servidor HTTP** sobre la carpeta principal del proyecto. Necesitaremos tener instalado **Python** y podremos iniciar nuestro servidor de **dos formas** dependiendo de la versión de Python que utilicemos:

1. **Python 2:** `python -m SimpleHTTPServer`
2. **Python 3:** `python -m http.server`

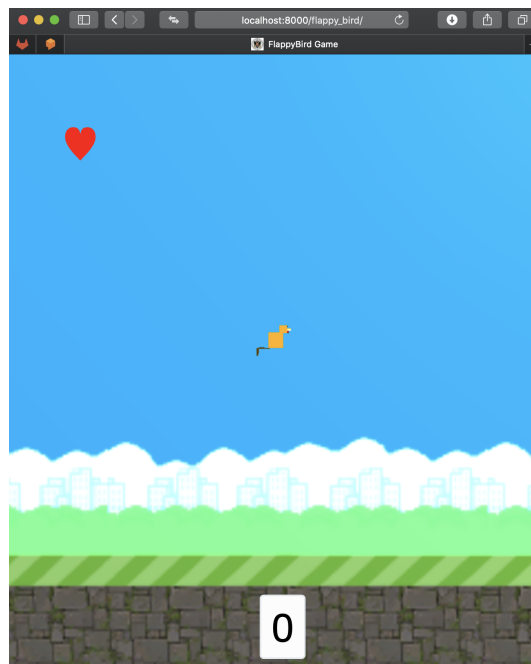
```
flappy_bird — Python -m http.server — 80x24
mbpdejuancarlos:flappy_bird jcarlosruiz95$ pwd
/Users/jcarlosruiz95/GitHub/flappy_bird
mbpdejuancarlos:flappy_bird jcarlosruiz95$ python -m http.server
Serving HTTP on 0.0.0.0 port 8000 (http://0.0.0.0:8000/) ...
```

Una vez hecho esto bastaría con abrir nuestro navegador y acceder a la dirección `http://localhost:8000`. Una vez aquí accedemos a la carpeta `flappy_bird` y automáticamente se lanzaría el juego.



Directory listing for /

- [.DS_Store](#)
- [.git/](#)
- [.gitignore](#)
- [css/](#)
- [doc/](#)
- [favicon.ico](#)
- [flappy_bird/](#)
- [imgs/](#)
- [jsconfig.json](#)
- [libs/](#)
- [Practica_2.pdf](#)
- [README.md](#)
- [typings/](#)
- [typings.json](#)



2. Controles

Para controlar a nuestro personaje, podremos utilizar **2 alternativas**:

1. *Botón izquierdo del ratón.*
2. *Barra espaciadora del teclado.*

El funcionamiento es muy simple, ya que el jugador deberá pulsar repetidamente una de estas dos opciones para conseguir la mayor puntuación posible.

3. Tipos de bonus

Durante la ejecución del juego existirán **2 tipos** de bonus:

1. **Corazón:** el corazón dará a nuestro personaje en el juego una vida extra, permitiendonos cometer algún que otro fallo.



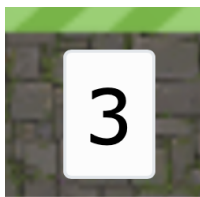
1. **Moneda:** La moneda **incrementará x2** la puntuación obtenida por cada obstáculo superado, pero a su vez hará que el personaje tenga un tamaño un **1 % mayor**, por lo que será más difícil superar los obstáculos.



4. Marcadores

Existirán **2 tipos** de marcadores:

1. *Durante la partida:* este marcador aparecerá en la parte inferior de la pantalla y será el que nos indicará la puntuación que llevamos hasta el momento.



1. *Al finalizar la partida:* este marcador aparecerá cuando el jugador pierda todas sus vidas y mostrará un resumen de la puntuación obtenida en la partida previamente jugada. Además nuestro navegador guardará la mejor puntuación que hayamos obtenido en todas las partidas que hayamos jugado, pudiendo contrastar así la puntuación obtenida con la mejor hasta el momento.

Tu puntuacion ha sido: 3
Tu puntuacion total guardada: 6
Haz click o pulsa la barra espaciadora
para empezar de nuevo