

Jazz Jack Rabbit 2 - Remake

Manual de Usuario

Especificaciones

Sistema Operativo: Linux Ubuntu.

Dependencias/ Librerías:

- git
- g++
- make
- cmake (version 3.22)
- LibSDL2 (libsdl2-dev libsdl2-image-dev libsdl2-ttf-dev libsdl2-mixer-dev
libsdl2-gfx-dev)
- Qt (qtbase5-dev qt5-qmake qtwayland5)
- libyaml-cpp-dev

Configuración

Si se desea modificar la configuración inicial del juego es posible realizarlo modificando el archivo config.yaml que se encuentra en la carpeta del proyecto.

Estos son los atributos modificables:

En el Juego se puede modificar el tiempo en **time**.

De los pickups, es decir los ítems que agarra el jugador, se puede modificar el valor o la cantidad, de estas existen **coin** (moneda), **carrot** (zanahoria/vida), **light_ammo**(municiones "light"), **heavy_ammo** (municiones "heavy") y **power_ammo** (municiones "power").

Las bullets, dependen del tipo de arma, hay cuatro tipos: normal, light, heavy y power, en cada una de ellas se pueden setear los valores

De los enemigos, hay tres tipos distintos, flyer, shooter y crawler. En cada uno de estos se puede setear: **life** (vida de cada uno), **speed** (la velocidad) y **damage** (daño).

Por último, del jugador se puede configurar **speed** (velocidad), **jump** (altura de salto) y **max_health** (vida máxima).

Para modificarlo, simplemente se edita el archivo config.yaml con los valores que se deseen aplicar.

Instalador y Compilación

Se puede instalar y compilar de dos formas distintas:

1.

1.1 Abriendo la terminal en el directorio principal del proyecto.

1.2 Corriendo el siguiente script

```
sh install.sh
```

2. Esta segunda forma instala una máquina virtual, por lo que es necesario contar con la aplicación virtualbox, demora alrededor de unos 15/20 minutos.

2.1 Abriendo la terminal en el directorio principal del proyecto.

2.2 En caso de no tener vagrant instalado, instalarlo sino saltar al paso siguiente

¿Cómo instalar vagrant?

Desde el sitio oficial: <https://developer.hashicorp.com/vagrant/install>

2.3 Correr el archivo vagrant

```
vagrant up
```

Este comando debería abrir una nueva máquina virtual, con el nombre empezando: "taller-grupal... "

Esta máquina una vez creada, se abre y pide el login.

2.4 Una vez reiniciada al vm se debe elegir:

Usuario: **vagrant**

Password: **vagrant**

Y dentro de la máquina se encontrará en la carpeta con el repositorio clonado y ya ejecutado.

3. Si ya cuenta con las librerías descargadas y el repositorio clonado, puede compilar el juego por su cuenta.

En una terminal debe correr los siguientes comandos, ubicado en la carpeta del repositorio clonado *taller-grupal*

```
~....taller-grupal$ cmake .  
~....taller-grupal$ make
```

¿Cómo jugar?

Objetivo:

El juego es por tiempo. Se deben sumar la mayor cantidad de puntos posibles y sobrevivir al ataque de los enemigos y de los otros jugadores.

Durante la partida hay varios ítems que se pueden recoger. Las monedas dan puntos y las zanahorias dan vida, por otro lado están las municiones, light, heavy y power. Que habilitan los distintos tipos de armas. Si juega con la configuración por default en todo momento el jugador tiene disponible el arma “normal” con municiones infinitas.

Los puntos que dan estos ítems, se pueden configurar en el config.yaml.

Un **truco** disponible en cuanto a este archivo de configuración es que si usted pone el valor de *max_ammo* de cualquier tipo de “bullets” igual a 255, las balas para ese tipo de arma son infinitas.

La muerte de un enemigo o de otro jugador resulta en un ítem que cualquier jugador puede agarrar.

Para los siguientes pasos el juego ya debe estar compilado. Y debe estar ubicado en la carpeta principal del repositorio, debería verse así:

```
~....taller-grupal$
```

Primero se debe iniciar el servidor con el comando

```
./server
```

Y luego en otra terminal separada se debe ejecutar el cliente

```
./client
```

Una vez que inicia el juego, se entra a una especie de Lobby.

1. Conectarse al servidor



TP Taller de Programacion

Conectarse a servidor

IP servidor: 127.0.0.1

Puerto servidor: 15500

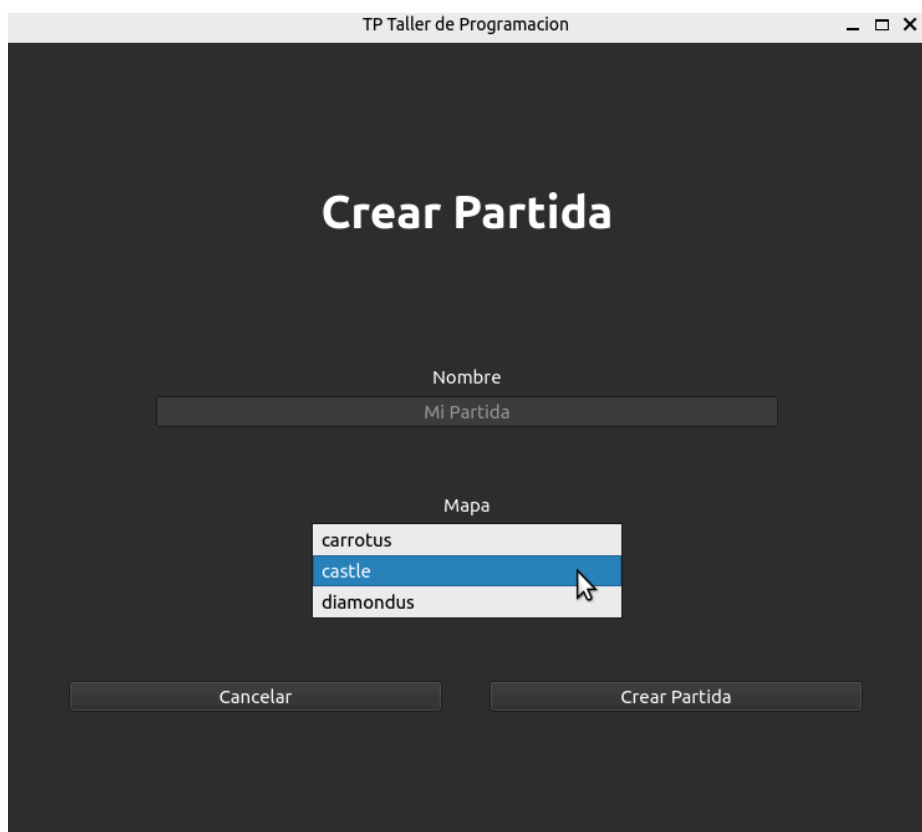
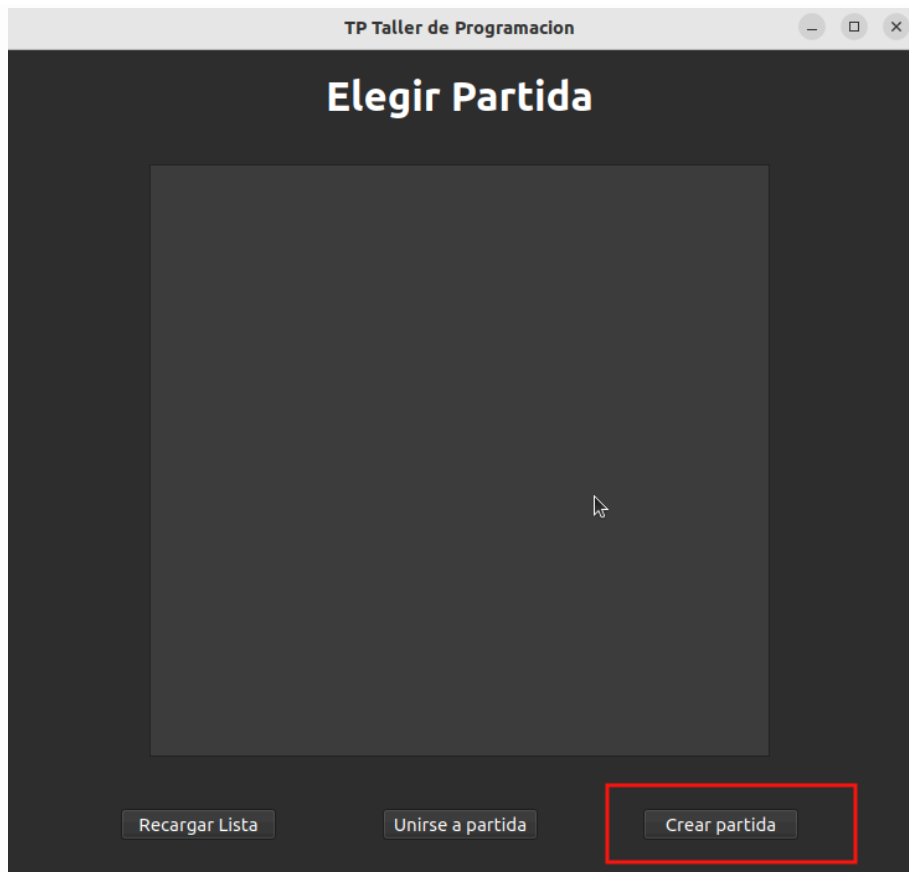
Conectar

Se debe completar con la ip del servidor al cual quiere conectarse y el puerto en el cual se conectara.

2. Partida

2.1 Crear partida

En este caso, como no hay ninguna partida creada, pulso el botón crear partida.



2.2 Elegir partida



3. Editor de mapas

Si se quiere utilizar un mapa creado por uno mismo, se puede usar el editor de niveles, para acceder a este se debe correr el siguiente comando

Paso 1: Correr el editor con el siguiente comando:

```
./editor_niveles
```

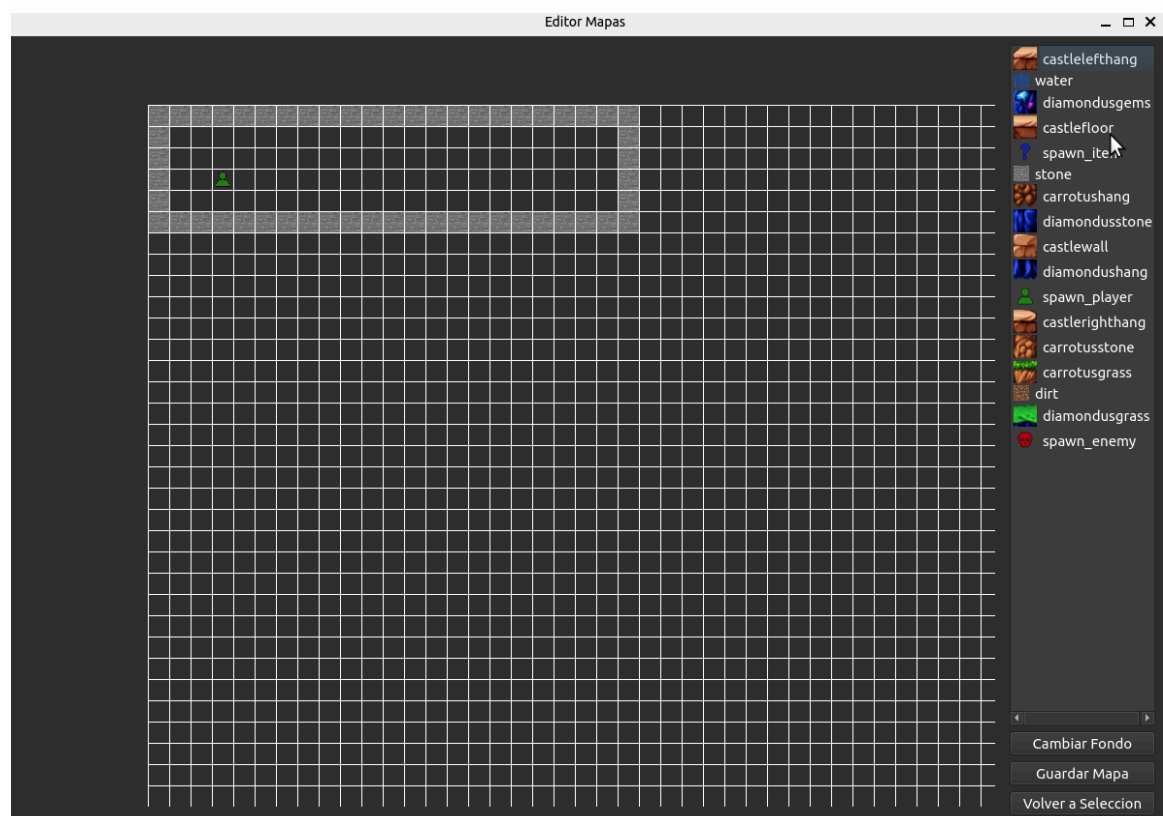
Paso 2: Selección de Mapa

Una vez corriendo se ve la siguiente pantalla:



Se debe elegir un nombre de un mapa a cargar o a crear.

Luego de pulsar el botón empezar a editar, aparece una pantalla similar a la siguiente.



En esta pantalla, se muestra el mapa como una cuadrícula. A la derecha se selecciona la textura que se quiere utilizar. Se edita el mapa como si fuera "paint". Con click izquierdo se pinta la textura seleccionada, y con click derecho se borra.

Para manipular el editor de niveles, hay que tener en cuenta que para hacer zoom se utiliza la rueda del mouse, y para mover el mapa se debe presionar la rueda del mouse y arrastrarlo.

Al presionar el botón cambiar fondo, el editor va a circular por todos los fondos posibles. Para guardar el mapa, se presiona el botón de guardado, y se actualiza el mapa si éste ya existía, o se crea si no existía. Este botón no tiene ningún mensaje de confirmación.

4. Comandos del juego

Una vez que dentro de la partida, los comandos disponibles a utilizar son:

→ [flecha hacia la derecha]: movimiento hacia la derecha.

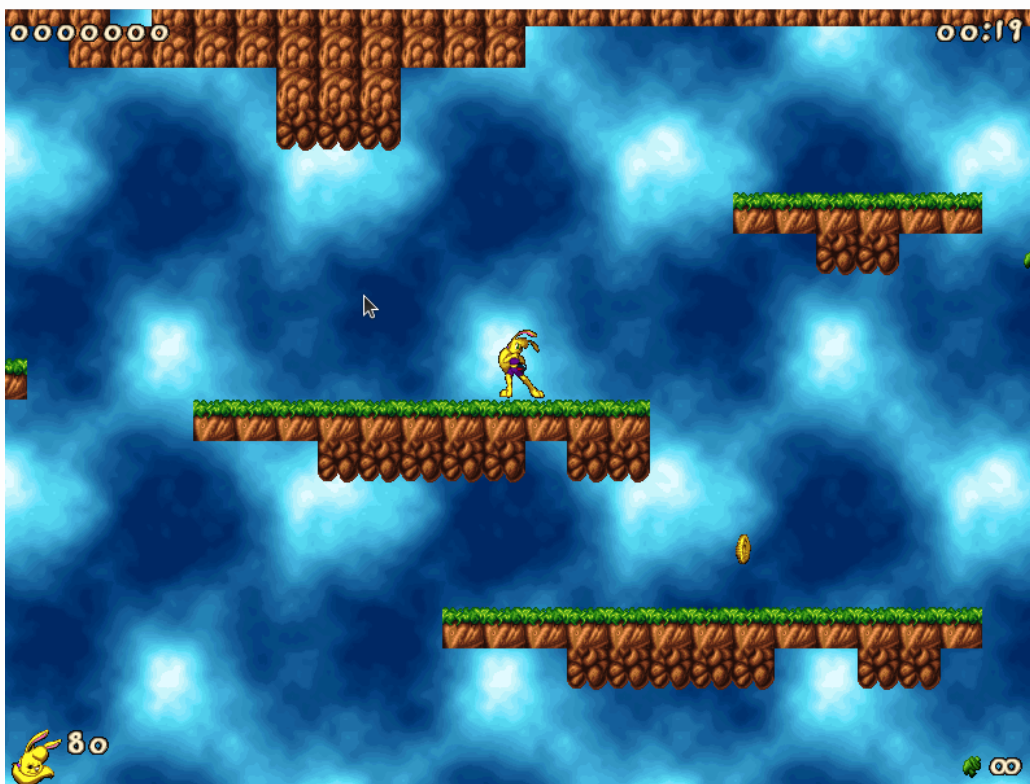
← [flecha hacia la izquierda]: movimiento hacia la izquierda.

[Barra espaciadora]: salto.

[Enter]: disparar.

letra [n]: cambio de arma.

letra [m]: acción especial.



5. Audio

A lo largo de la partida se reproduce una música de fondo. También se reproducen sonidos al disparar, al agarrar una moneda y al recibir daño.

6. Fin de partida

Una vez que finaliza el tiempo, se termina la partida y la pantalla se debe ver como la siguiente imagen donde se muestra la lista de jugadores y su puntaje.



Posicion	Personaje	Id	Puntaje
1°	Jazz	14	0
2°	Jazz	15 (Tú)	0