



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Proyecto 1

Manual de usuario

Autor: Carlos Manuel García Escalante

Versión: 01.00

Fecha: 25/12/2018

Contenido

Contenido

Introducción..... 3

Objetivos del manual..... 4

Dirigido a: 4

Requerimientos: 4

Uso de la aplicación 5

Funcionamiento Cliente 7

Introducción

En este documento se describirá los objetivos e información clara y concisa de cómo utilizar el proyecto 1 el cual consiste en un juego muy similar a advance wars implementando estructuras de datos, explicando detalladamente cada una de sus funciones todo esto para facilitar al usuario su uso y que aproveche cada una de las funciones que el sistema aporta.

Es de suma importancia consultar este manual antes o durante la visualización de las páginas, ya que lo guiará paso a paso en el manejo de las funciones en él.

Con el fin de comprender mejor la comprensión del manual, se incluye gráficos explicativos.

Objetivos del manual

- El objetivo principal es brindarle al usuario la información suficiente para que cuando quiera hacer uso de la aplicación pueda realizarlo sin problemas.
- Que el usuario pueda conocer el alcance de la aplicación y sepa que operaciones puede realizar y que operaciones no.

Dirigido a:

Este manual está orientado a todos los usuarios que deseen pasar tiempo jugando.

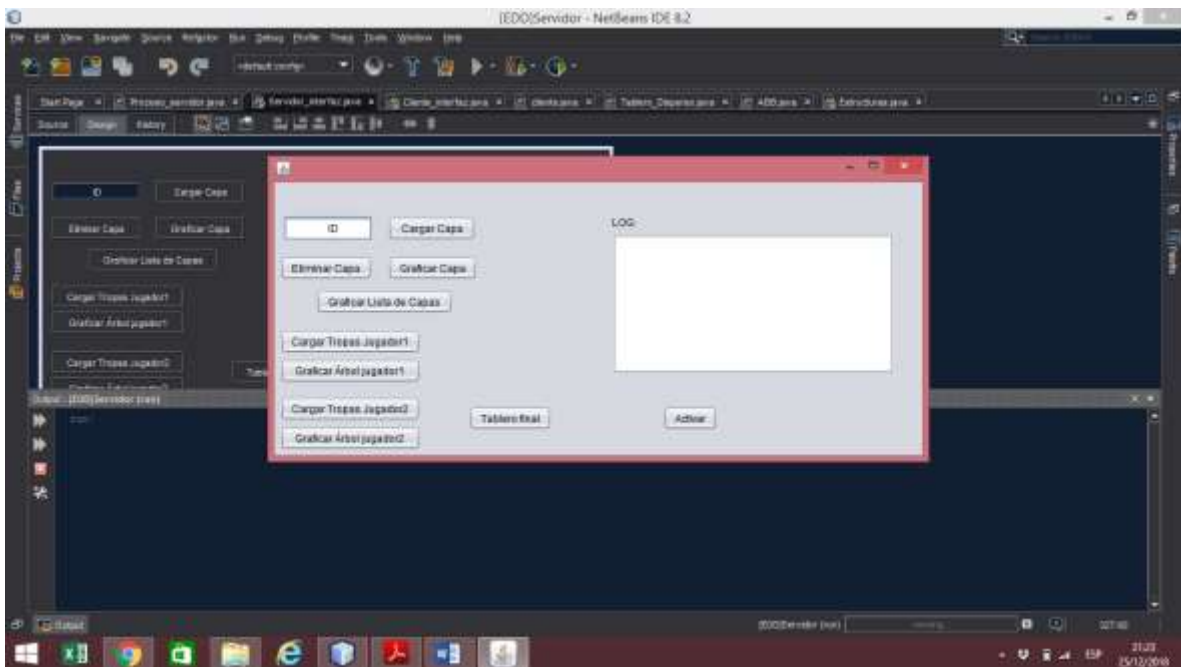
Requerimientos:

- Para hacer uso de esta aplicación se necesita que el sistema operativo de la computadora sea Windows.
- Esta aplicación recibe archivos de entrada que únicamente serán con extensión *.map.
- Para correr esta aplicación no requiere más de 4 Gb de memoria RAM.

Uso de la aplicación

Se tendrán dos aplicaciones una que contiene la lógica del juego la cual se llama servidor y otra que se llama cliente la cual se mostrará de forma más entendible el juego.

Servidor:



Activar: Este botón activa el servidor y comienza a recibir información del cliente.

Cargar capa: para poder presionar este botón se requiere que se ingrese un id de la capa que se ingresará y se podrá seleccionar la capa que desea cargar.

Eliminar Capa: También se requiere ingresar el id de la capa que se desea eliminar.

Graficar Capa: Se debe ingresar el id de la capa que se desea ver este botón permite poder ver la capa de una manera lógica vista como una matriz dispersa y de una manera funcional la cual representa como será.

Graficar lista de capas: Al presionar este botón se muestra en una imagen la lista de las capas que se han ingresado.

Cargar tropas del jugador 1: Este botón permite cargar un archivo el cual contiene las posiciones de las tropas del jugador 1.

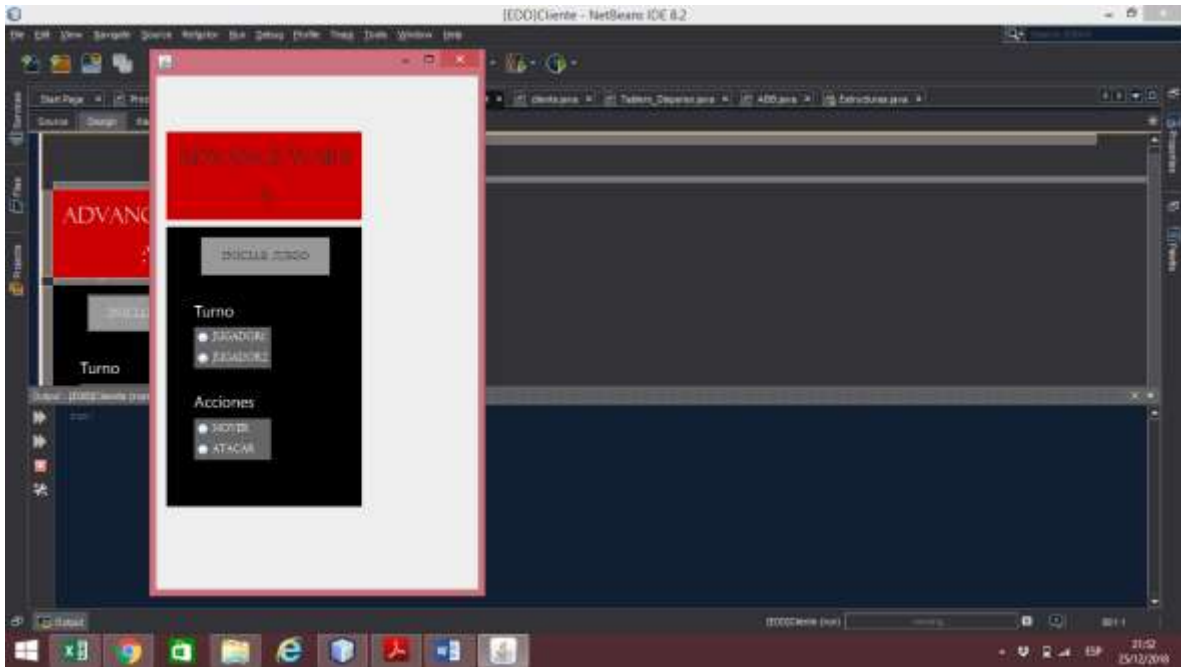
Graficar árbol jugador 1: Este botón permite ver en una imagen la estructura de un árbol que muestra detalladamente las tropas del jugador1.

Cargar tropas del jugador 2: Este botón permite cargar un archivo el cual contiene las posiciones de las tropas del jugador 2.

Graficar árbol jugador 2: Este botón permite ver en una imagen la estructura de un árbol que muestra detalladamente las tropas del jugador 2.

Tablero final: al presionar este botón muestra dos imágenes las cuales representan la unión de todas las capas que se cargaron se muestra de forma lógica y funcional.

Funcionamiento Cliente



Iniciar juego: al iniciar el juego le pide al servidor el tablero para cargarlo y mostrarlo con botones.

Presionar Tropa: cuando el juego inicia el jugador 1 comienza al elegir la acción mover podrá presionar una tropa y poner la coordenada la cual quiere que se desplace al atacar podrá pegarle a una tropa enemiga siempre y cuando la tropa tenga ese alcance y le hará el daño respectivo al de la tropa que está atacando, cuando un jugador ataca existirá el contraataque el cual consiste que la tropa enemiga podrá atacar a una tropa.