

# Manual del Usuario

**Año:** 2022

**2do Cuatrimestre**

**Proyecto integrador:** Rocket League

**Integrantes:** Luis Escalante, Mario, Santiago Nicolás Penalva

Para comenzar la instalación del juego primero es necesario instalar las dependencias necesarias en linux, las cuales se instalan con los siguientes comandos:

```
sudo apt install cmake
sudo apt install libSDL2-dev
sudo apt install libSDL2-image-dev
sudo apt install libSDL2-mixer-dev
sudo apt install libSDL2-ttf-dev
sudo apt install qtbase5-dev qt5-qmake
```

Y luego para la construcción e instalación del juego los siguientes comandos:

```
./build.sh
./install.sh
```

Para el uso con el juego ya instalado, se poseen dos comandos.  
Para lanzar el servidor:

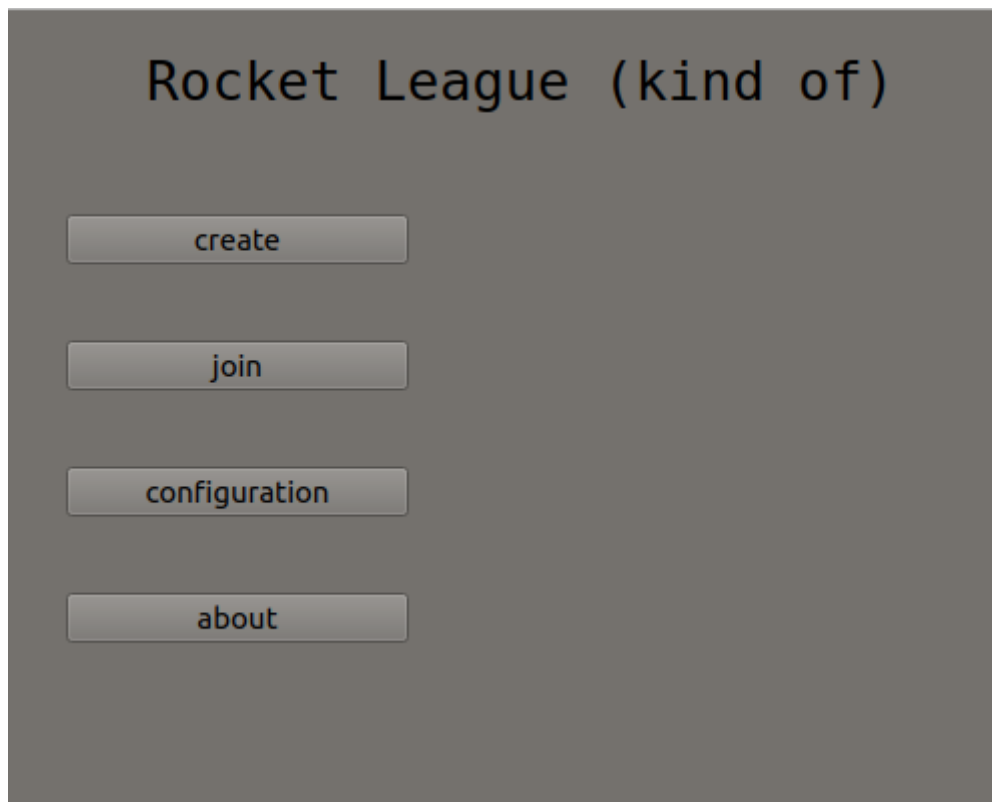
```
rl_server <PORT>
```

Y cada cliente para conectarse al servidor:

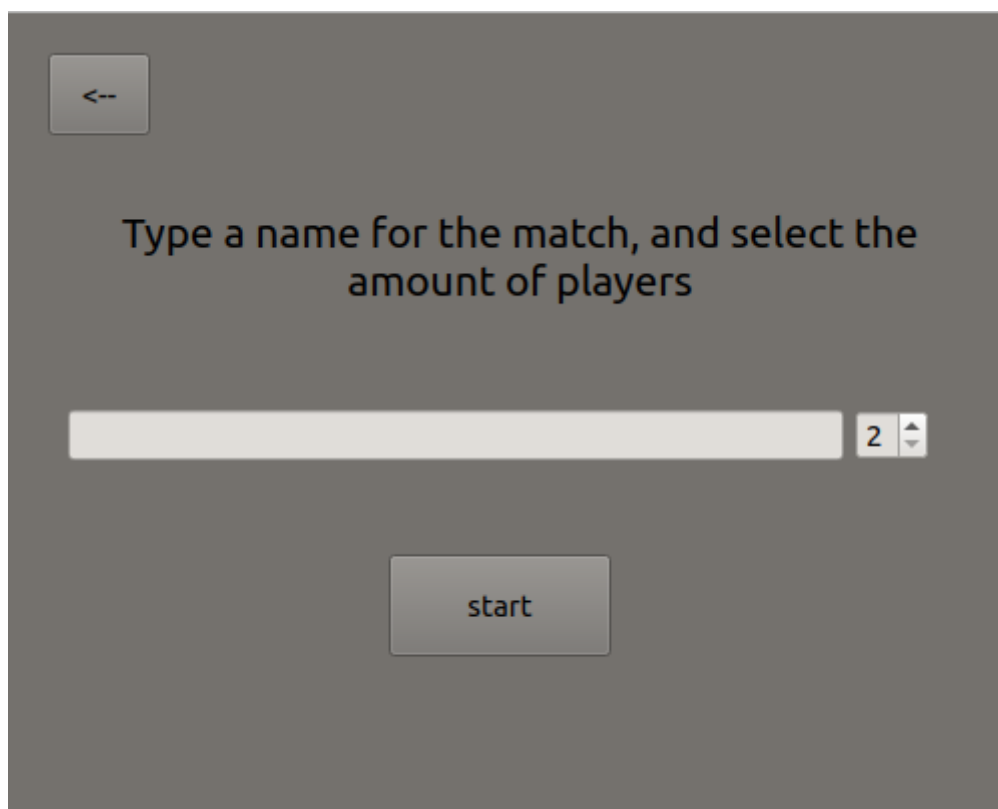
```
rocket_league <HOST> <PORT>
```

Siendo **<HOST>** la dirección de donde se ejecuta el servidor y **<PORT>** el puerto.

Una vez lanzado el cliente y establecida exitosamente la conexión con el servidor, el usuario verá la interfaz del lobby, donde podrá listar, crear y unirse a las diferentes partidas que se encuentre en él.

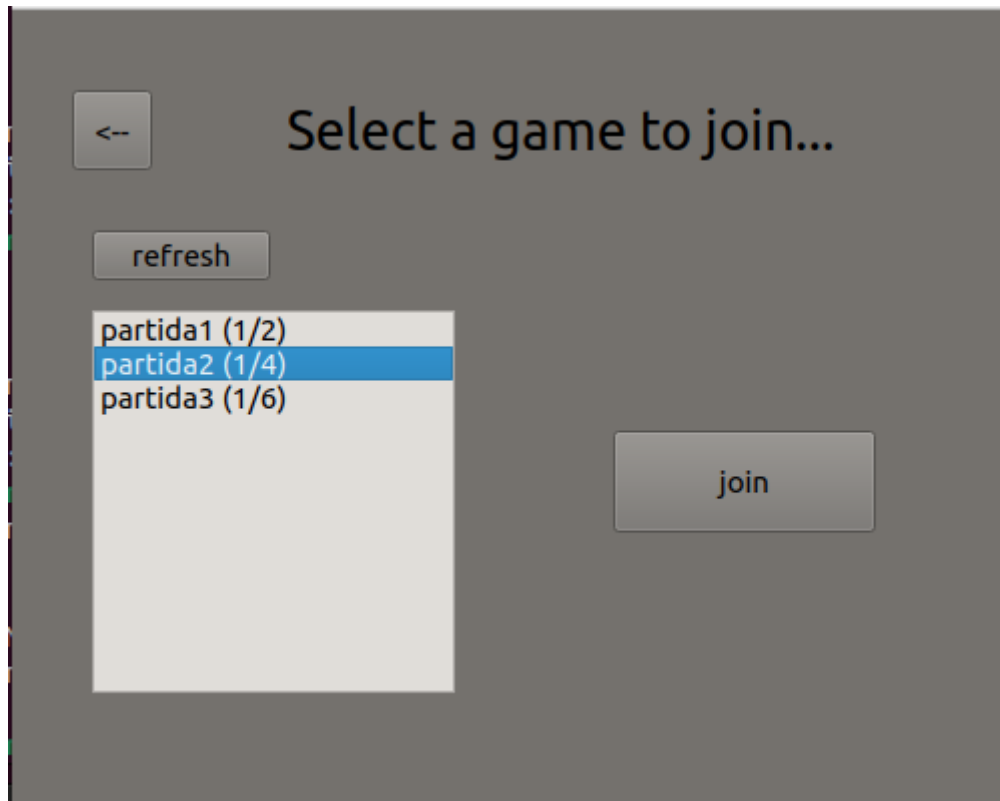


Para crear una partida basta con clicar en el botón “create” y luego ingresar el nombre deseado para la partida y la cantidad de jugadores:

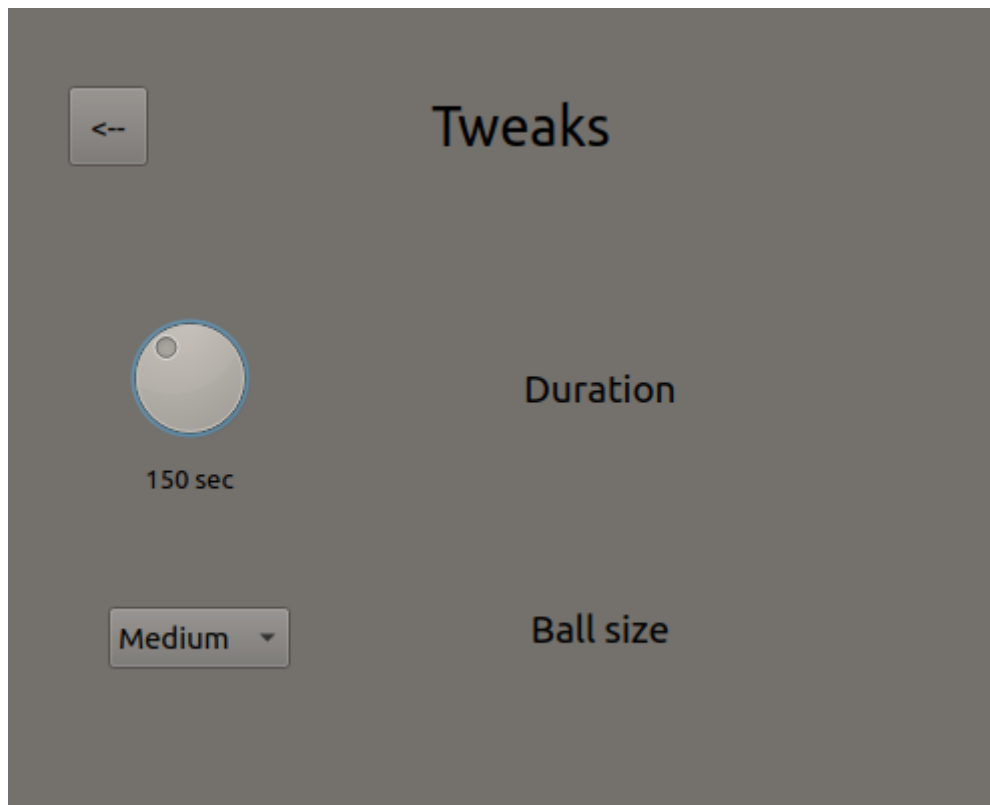


Al darle a “start” se creará la partida y se esperará a que la cantidad de jugadores se complete.

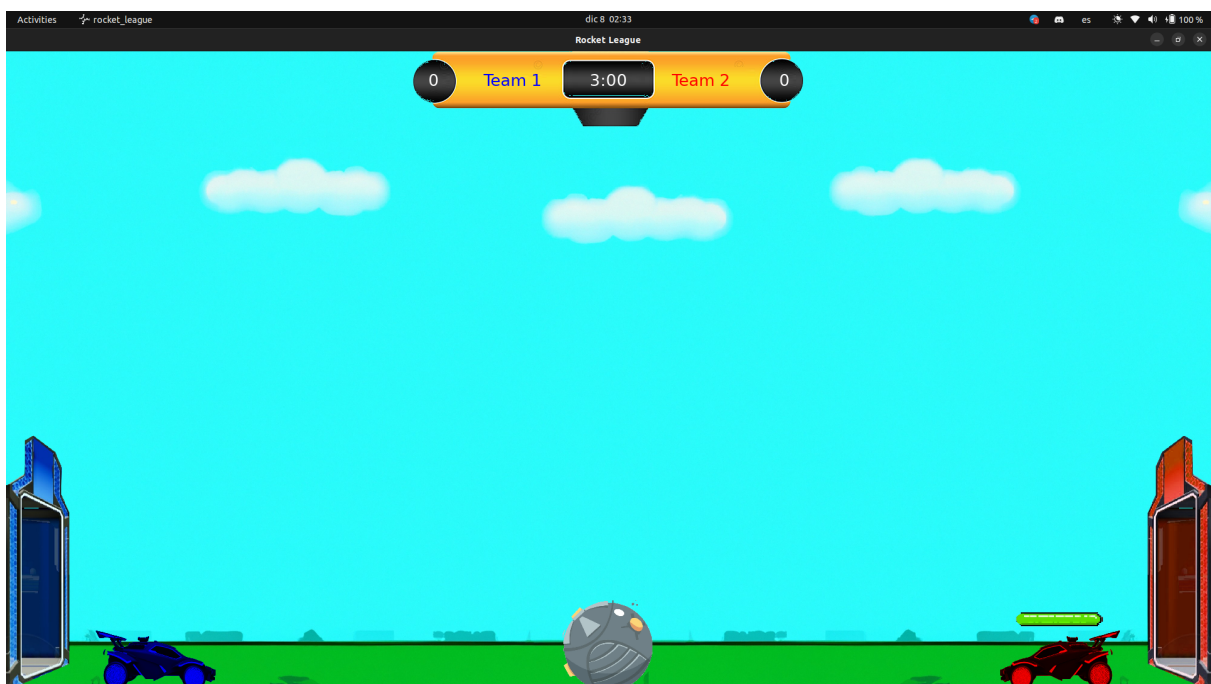
Por otro lado, en el menú, al hacer click en “join” se listarán las partidas existentes y para unirse a una de ellas basta con seleccionarla y presionar el botón “join”:



Finalmente, si se desea, es posible configurar la duración de las partidas y el tamaño de la pelota, para ello hay que clickear el botón “configuration” en el menú:



Una vez se ingrese a una partida, ya sea creando o uniéndose a una, la ventana del lobby se cerrará mientras se espera a que la partida se complete de jugadores. Una vez se alcance la cantidad necesaria de clientes en una partida, ésta comenzará y se abrirá una nueva ventana donde se podrá ver la cancha con los autos y la pelota:



En la imagen anterior se pueden visualizar los siguientes componentes:

- Marcador: indicará la cantidad de goles marcados por cada equipo
- Tiempo: tiempo restante de la partida
- Autos: cada jugador tiene su auto y el auto propio está diferenciado por la barra de nitro que se muestra arriba del mismo
- Barra de nitro: indica la cantidad de nitro restante del auto

Dentro de la partida el jugador puede realizar una serie de movimientos, los cuales son:

Flecha Arriba	Rotar hacia arriba
Flecha Abajo	Rotar hacia abajo
Flecha Derecha	Moverse hacia la derecha
Flecha Izquierda	Moverse hacia la izquierda
Shift Izquierdo	Activar nitro (mientras se mantenga presionado)
Barra de Espacio	Salto y doble salto

## Animaciones de las features principales del juego

[Ver slides](#)