

Manual de usuario

Cliente

Manual de Usuario:

El programa está pensado para ejecutarse en Linux Ubuntu, más particularmente la versión en la que se trabajó fue Ubuntu 20.04.4 LTS.

Antes de compilar el programa es necesario que se instalen las librerías gráficas de sfml, para hacerlo hay que abrir la consola y ejecutar:

```
sudo apt-get install libsFML-dev
```

(Para mas información sobre la instalación de sfml visitar la pagina web:
<https://www.sfml-dev.org/tutorials/2.5/start-linux.php>)

A su vez es necesario la instalación de librerías QT5: a través del siguiente comando:

```
sudo apt-get install qt5-default
```

por otro lado tambien se puede consultar la web
https://wiki.qt.io/Install_Qt_5_on_Ubuntu

Una vez realizados estos pasos lo que sigue es abrir la consola, ingresar a la carpeta en la que se haya descargado el juego y luego ingresar a las carpetas:
src/Client-Model

Cuando se encuentre en el directorio mencionado ejecutar “make” por consola para comenzar a compilar.

Una vez compilado el juego ejecútelo con el comando “./client”

Editor

Dependencias necesarias para la instalación

Para la instalación del editor, así como también para la instalación del proyecto es necesario de ciertas bibliotecas y recursos que se detallan a continuación:

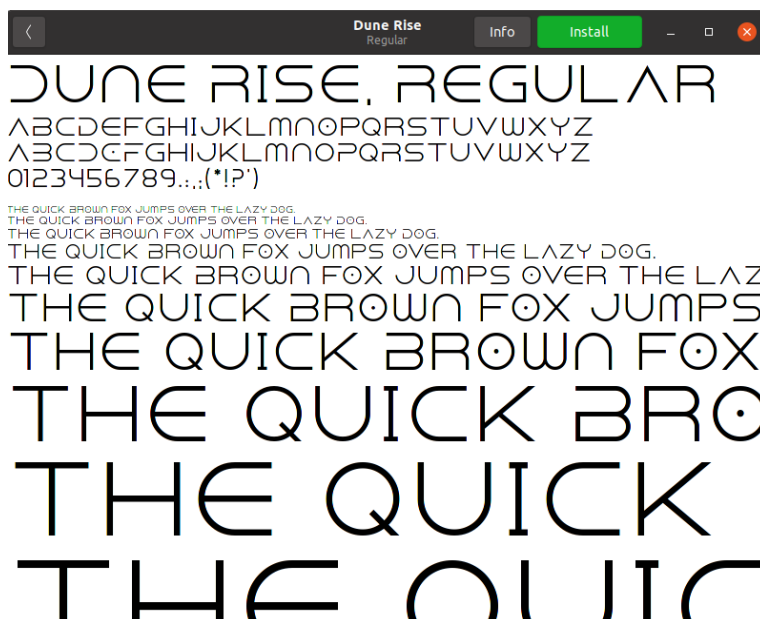
- **Librerías SFML:** Para la instalación de sfml se puede utilizar el siguiente comando:

```
sudo apt-get install libsfml-dev
```

Por otro lado, se pueden ver las distintas formas de instalación desde el sitio de [sfml](#) detallado a continuación

<https://www.sfml-dev.org/tutorials/2.5/start-linux.php>

- Fuente del juego: dentro de la carpeta del editor, en /resources, existe un archivo del tipo ttf llamado dune_rise.ttf que deberá ser instalado, lo único que hace falta es realizar doble click sobre el archivo y arriba a la derecha aparecerá un icono de instalación



- Librerías QT5: a través del siguiente comando:

```
sudo apt-get install qt5-default
```

por otro lado tambien se puede consultar la web

[https://wiki.qt.io/Install Qt 5 on Ubuntu](https://wiki.qt.io/Install_Qt_5_on_Ubuntu)

- Yaml-cpp: la instalación se realiza a través del instructivo de su página <https://github.com/jbeder/yaml-cpp>

Instalación

dada la carpeta del proyecto dirigirse al subdirectorio src/Editor/

allí realizar los siguientes comandos en una consola:

```
$ cmake -S . -B editor  
$ cd editor  
$ make
```

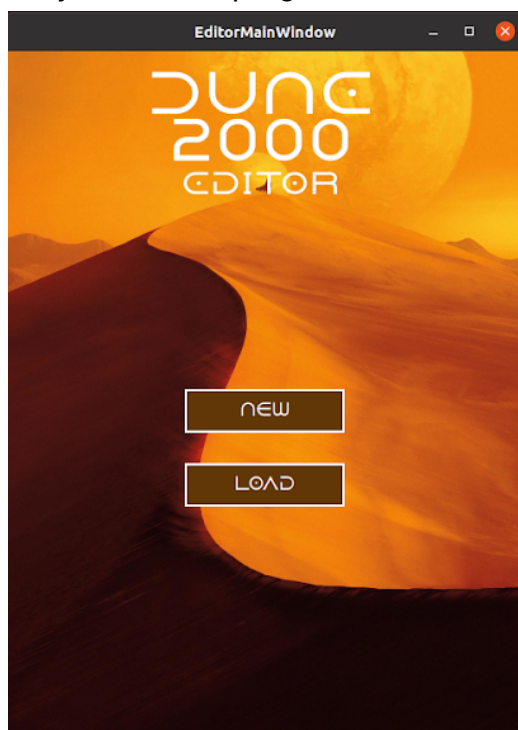
Ejecución del programa

Para la ejecución del editor solo basta con ir a la carpeta de instalación (src/Editor/editor) y ejecutar:

```
$ ./Editor
```

Uso

Al ejecutarse el programa debería verse la siguiente pantalla:



Dentro de las dos opciones disponibles, puede crearse una partida, así como también, cargar un mapa que con anterioridad estaba en memoria, si se juega una

nueva partida debe definirse el nombre así como el número de jugadores y el tamaño del mapa.

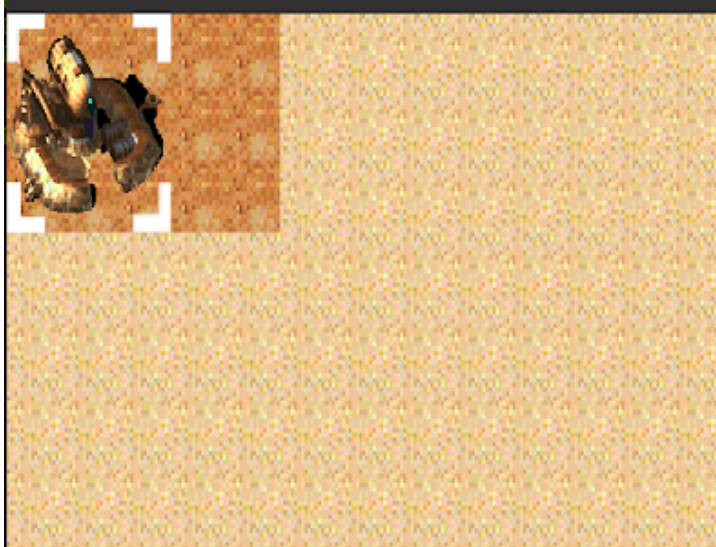


Una vez clickeado el botón start, el editor deberá iniciar:



Para colocar un terreno solo basta con clicar en el icono y luego en el mapa, si se quiere hacer de manera más rápida puede clicar la tecla ctrl mientras se colocan. Por otro lado, recordar que la cantidad de centros de construcción es la misma que la cantidad de jugadores y solo puede colocarse sobre roca. Para salvar la partida, la cantidad de centros de construcción debe ser igual a la cantidad de jugadores. Luego, la partida se guardará en el apartado map en src/Editor/map.

En el caso de querer mover el centro de construcción, debe clicar con el click derecho y presionar la tecla supr. luego colocarlo nuevamente.



En el caso de querer cargar el mapa, solo basta con presionar load y se cargará el estado del mapa guardado con anterioridad.

