

## RACE GAME



## 1.- Objetivo del documento.

Este manual pretende mostrar el funcionamiento del juego “Race War”.

## 2.- Requisitos.

Esta aplicación está desarrollada en el lenguaje de programación java, además de implementar una base de datos relacional sql.

Los entornos que se han utilizado para el desarrollo són, **eclipse** y **mysql**, así que son estos los que se recomienda utilizar para una correcta ejecución y almacenamiento de datos.

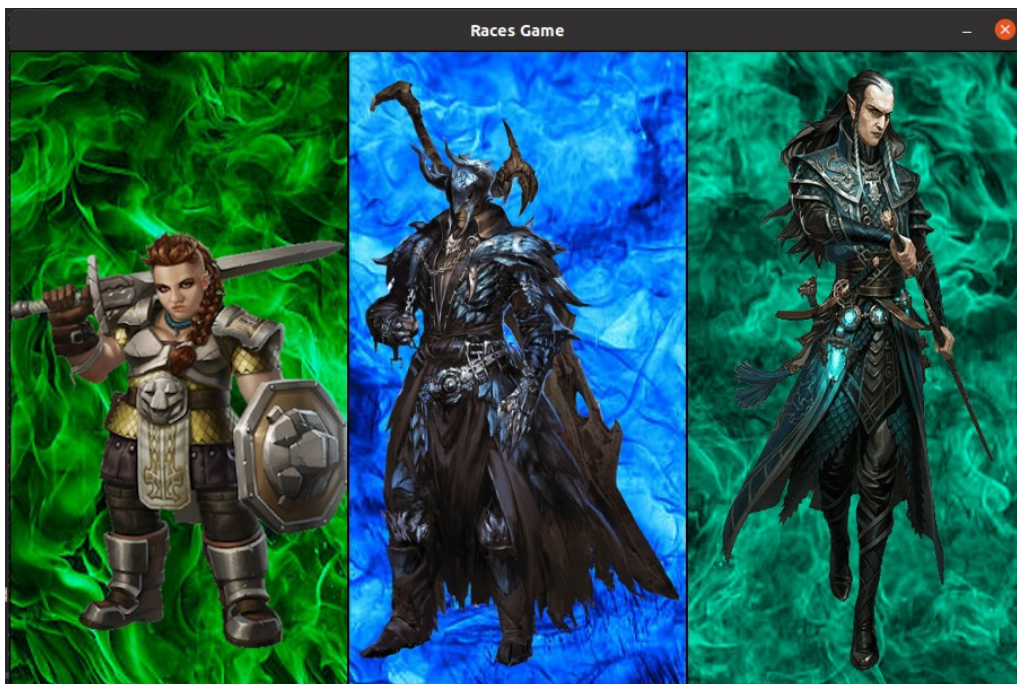
Los requisitos minimos que tiene que cumplir el ordenador con el que va a jugar son los mismos que los que piden estos dos programas.

Si ya tiene instalado un entorno de desarrollo java, y un programa de base de datos, puede cargar nuestra estructura de tablas utilizando el script que le proporcionamos, y ejecutar el archivo del proyecto de java “Main.java”, que le introdujera directamente en la aplicación.

## 3.- Manual de usuario.

### 3.1- Seleccion de Personaje.

La selección de personaje, es la primera pantalla que aparece nada mas ejecutar el programa. En esta se pueden ver las imagenes de los personajes que tiene dispoibles, y si hace click con el boton sobre el que desea seleccionar, será el que se le asigne a su Usuario.



Cada personaje pertenece a una raza que tiene características únicas.



**Humano:**

Puntos de vida	50
Fuerza	5
Defensa	3
Agilidad	6
Velocidad	5

**Armas disponibles:**

Daga - Espada - Hacha - Espadas Dobles - Cimitarra - Katana - Puñal



**Elfo:**

Puntos de vida	40
Fuerza	4
Defensa	2
Agilidad	7
Velocidad	7

**Armas disponibles:**

Daga - Espada - Espadas Dobles - Cimitarra - Arco - Puñal



**Enano:**

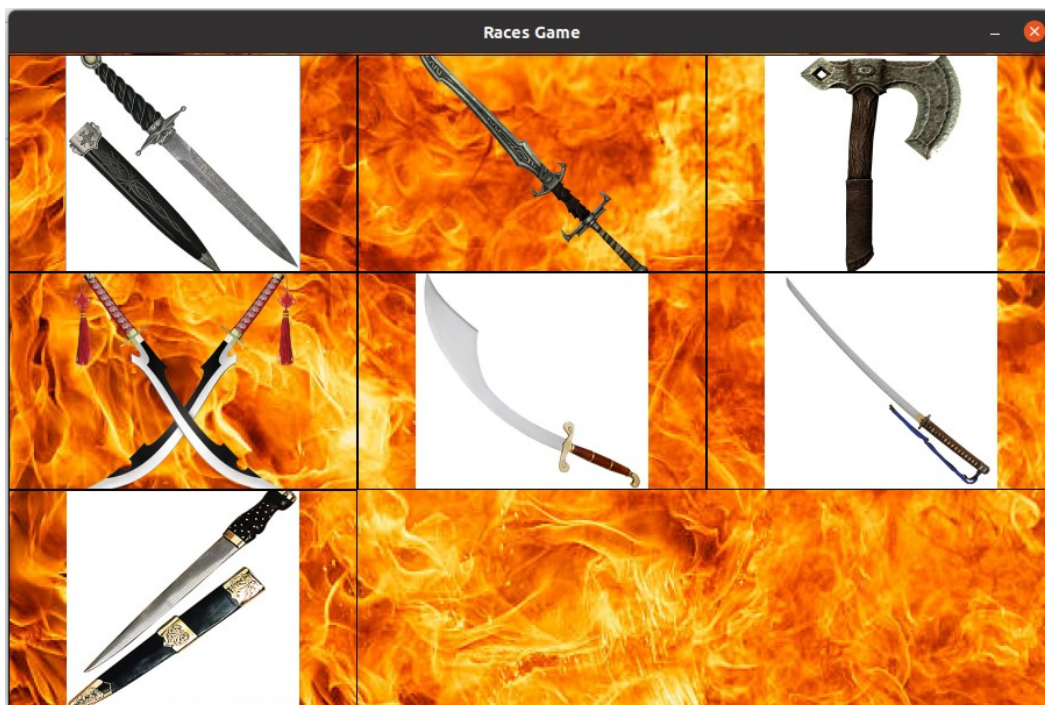
Puntos de vida	60
Fuerza	6
Defensa	4
Agilidad	5
Velocidad	3

**Armas disponibles:**

Espada - Hacha - Puñal - Hacha a dos manos

### 3.2- Seleccion de Arma.

Despues de escoger personaje y haber creado un usuario, llega la pantalla de selección de arma para su personaje, esta pantalla dependera del tipo de personaje que haya escogido, (cada raza tiene unas armas disponibles), y debera hacer click-izquierdo sobre el icono del arma que desea utilizar, para continuar.



Además cada arma otorga un aumento de los atributos, fuerza y, o velocidad en su portador



**Daga**

+3 velocidad



**Espada**

+1 velocidad  
+1 fuerza



**Hacha**

+3 fuerza



**Espadas dobles**

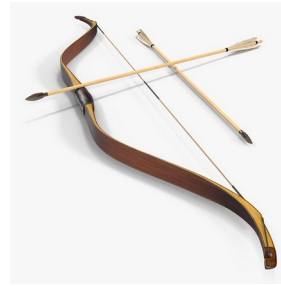
+2 velocidad  
+3 fuerza





### Cimitarra

+3 velocidad  
+1 fuerza



### Arco

+5 velocidad  
+1 fuerza



### Katana

+3 velocidad  
+2 fuerza



### Puñal

+4 velocidad

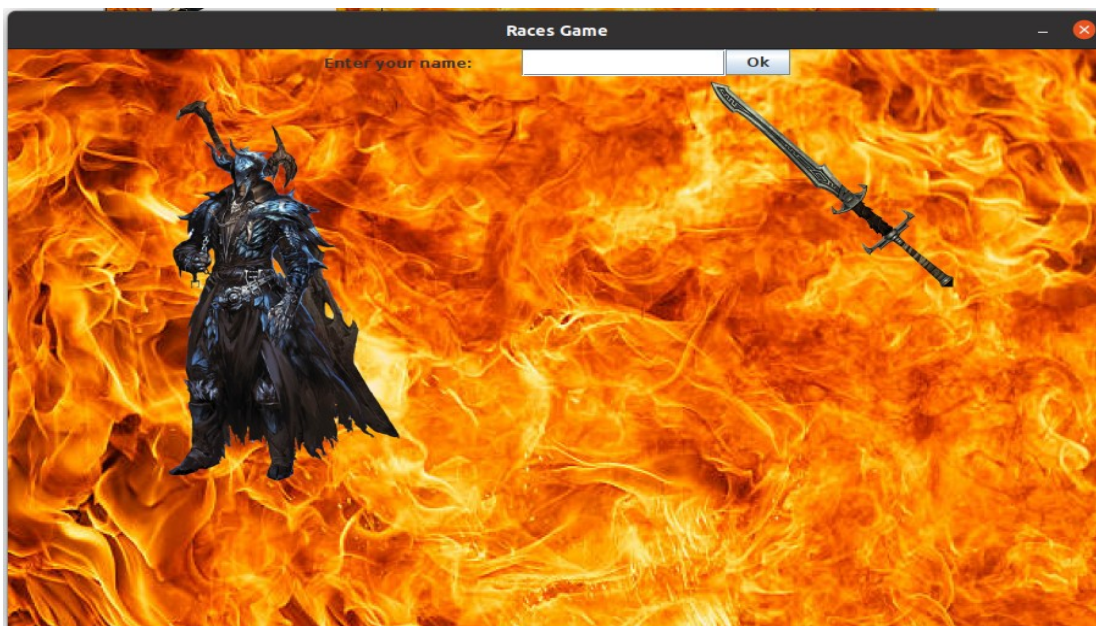


### Hacha a dos manos

+5 fuerza

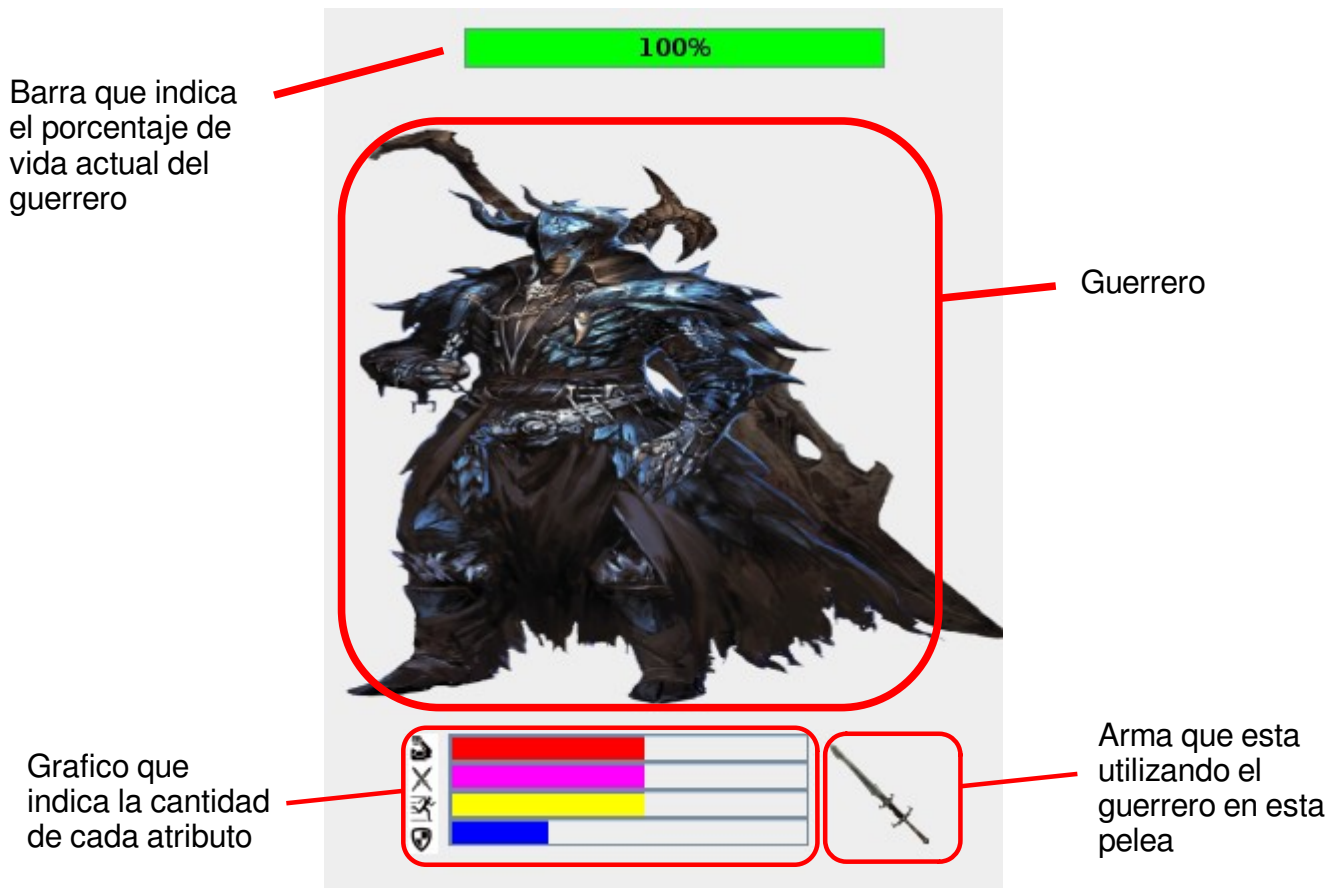
## 3.3- Creación del usuario.

La siguiente pantalla es la de creación de su usuario. Esta aparece justamente después de haber seleccionado el personaje, y es en la que introducira el nombre de usuario, para almacenar su información en la base de datos, podrá introducir el nombre que desee, aunque ya se encuentre dentro la base de datos.



### 3.4- Pantalla de Lucha.

La Interfaz del personaje esta compuesta por la barra de salud, la imagen del guerrero, la grafica de atributos, y el una imagen del arma seleccionada.



**Fuerza:** Influye en la cantidad de daño que puede infligir el guerrero



**Agilidad:** Otorga al guerrero la capacidad de asestar ataques mas veloces

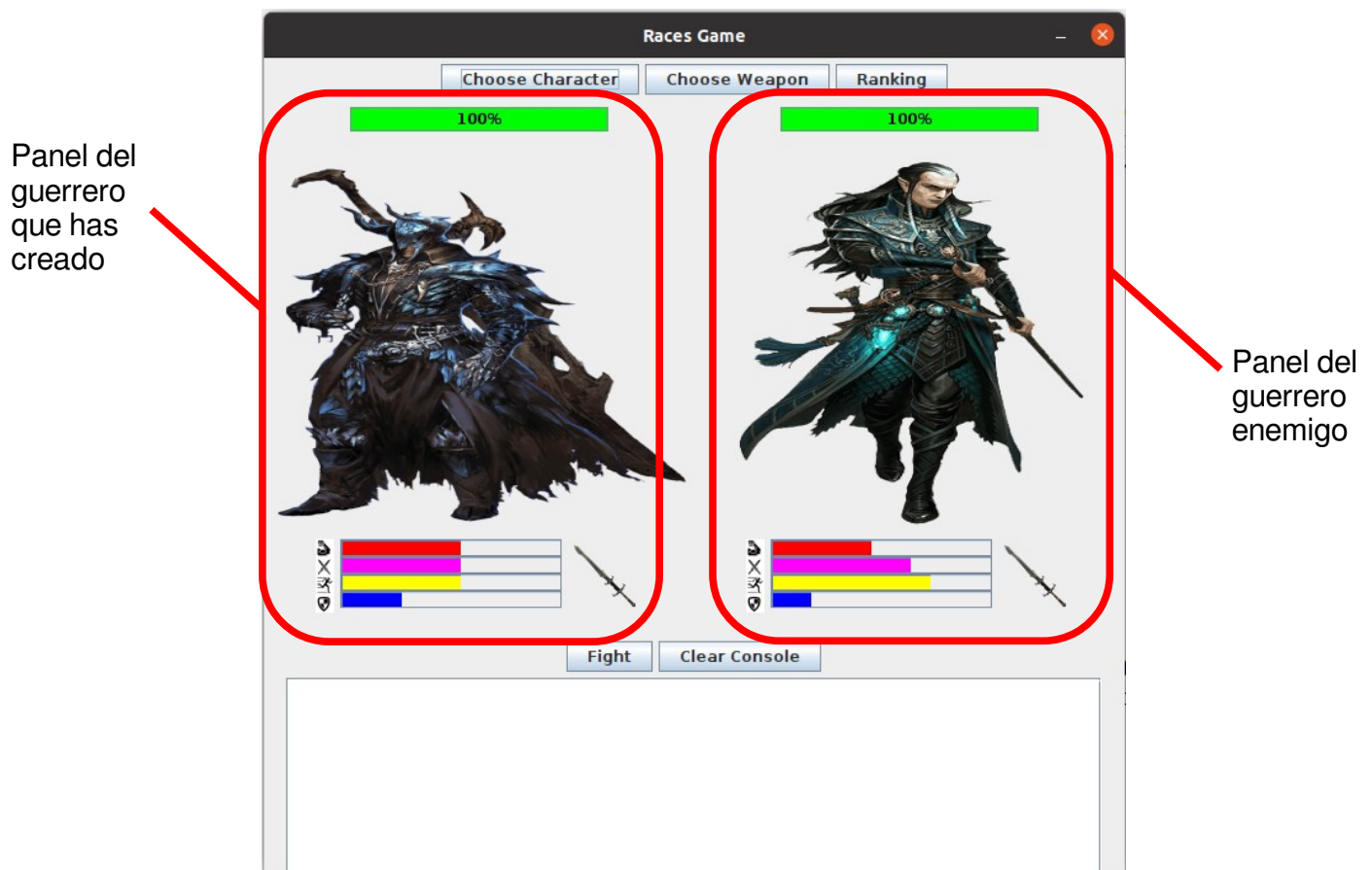


**Velocidad:** Probabilidad del guerrero empezar la pelea y los siguientes ataques



**Defensa:** Indica la capacidad de aguantar los ataques enemigos

En la pantalla de pelea aparece tu guerrero en la parte derecha y el enemigo en la izquierda, además del botón "Rankin" en la parte superior, que muestra los 10 usuarios con mejor puntuación.



En la parte inferior de la pantalla una consola que al principio de la pelea se encuentra en blanco, pero que a medida que se vayan desarrollando los turnos irá anotando, quien es el atacante y que evento sucede durante este.

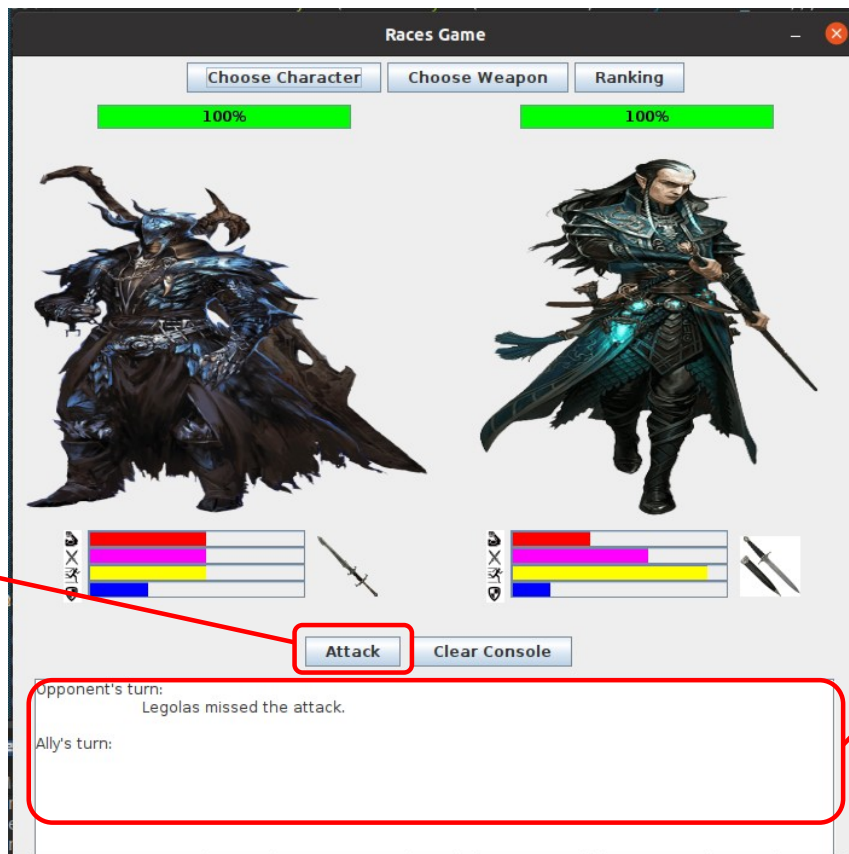
Las posibilidades cuando se efectua un ataque son :

- El atacante falla el ataque.
- El defensor esquivo el ataque.
- El Atacante realiza un ataque efectivo, en este caso apareceran los puntos de salud que pierde el defensor.

Para iniciar la pelea debera hacer click-izquierdo sobre el boton "fight".

En este momento podra ver que la pelea se ha iniciado y ha transcurrido algun o ningun turno enemigo, la consola muestra que es su turno, y el boton "attack" a sustituido al "fight".

Cada vez que llegue su turno tiene que pulsar el boton «Attack» para realizar un ataque



Empieza el enemigo y llegado al turno del usuario espera a que presione el boton «Attac»

A partir de este punto cada vez que llegue su turno, debera hacer click-izuierdo sobre el boton "attack" que efectuara el ataque de su personaje.

Cuando finalmente la barra de vida de uno de los dos personajes llegue a cero aparecera una ventana emergente, que le preguntará si desea seguir peleando.

La opcion "No", cierra el juego , almacena la informacion de usuario en la base de datos, cuando se cierra el juego, el usuario que estaba utilizando no puede volver a acumular puntos indistintamente de si ha estado ganando.

Si decide volver a jugar, sucedera lo siguiente;

En caso de que haya sido derratado en la partida anterior , la información de su usuario quedara registrada en la base de datos, y volvera a la selección de personaje, escogiendo uno nuevo y generando otro usuario.

Por el contrario si a resultado vencedor en el combate , la vida de su personaje se restaurara al 100% y se enfrentara a un nuevo enemigo.



