

---

# Manual del juego

---

Versión de presentación v.7

Team Hippo

## Contenidos

1.	Descripción general .....	3
2.	Funcionalidades.....	3
2.1.	Inicio y registro de usuario .....	3
2.2.	Juego .....	5
2.3.	Otras opciones .....	6
3.	Soporte técnico.....	6

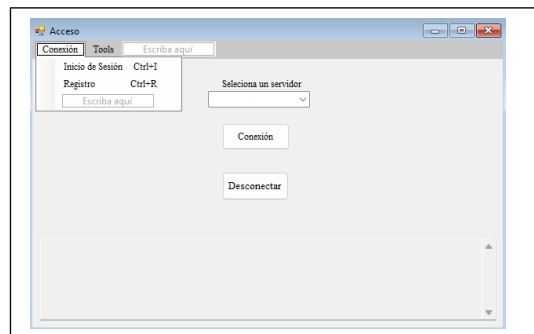
## 1. Descripción general

Este es un juego de cartas en línea donde os enfrentaréis (sobre el tablero) turno a turno a contrincantes de variadas procedencias y horizontes: casi como en la vida real pero con hipopótamos de batalla.

## 2. Funcionalidades

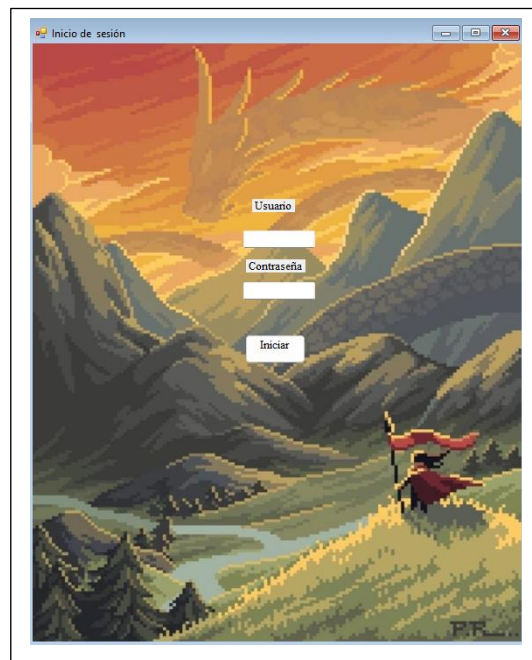
### 2.1. Inicio y registro de usuario

Por cuestiones de seguridad, no se puede acceder a las funcionalidades del juego sin ser un usuario registrado en la base de datos.



Al abrir el programa aparecerá la pantalla principal, con un botón CONEXIÓN Y DESCONEXIÓN. Para acceder a los servicios es necesario conectarse clicando sobre CONEXIÓN

Al clicar sobre INICIO DE SESIÓN, se desplegará un menú de inicio de sesión.

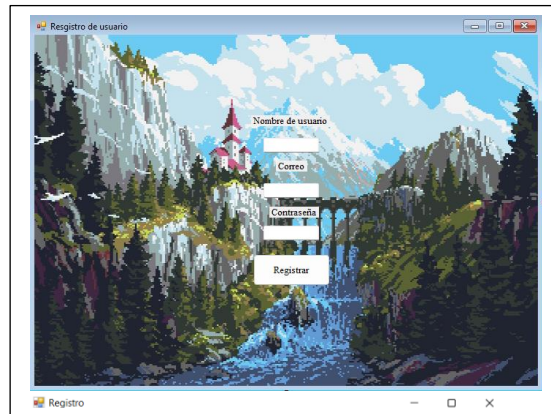


Los usuarios registrados podrán entrar en el juego tras ingresar con su nombre de usuario y contraseña guardados clicando en INICIAR.

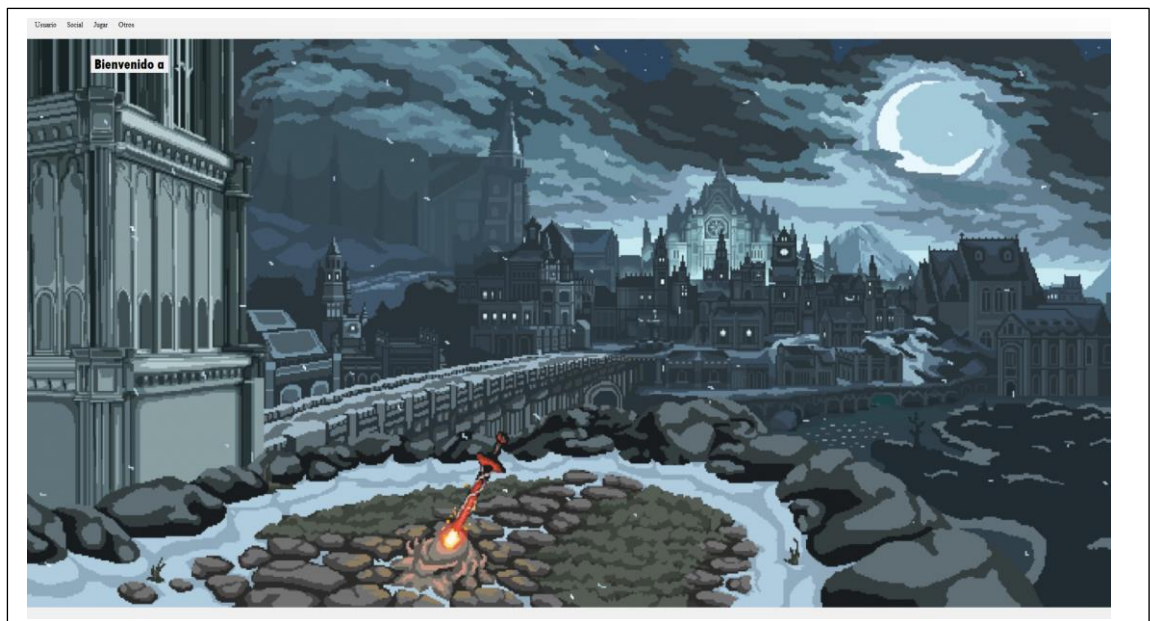
De no tener usuario registrado se puede registrar un nuevo usuario en la pantalla que se desplegará tras clicar en REGISTRO en el menú de acceso inicial.

En el menú de registro se debe poner un nombre de usuario único público, un correo y su contraseña.

Para guardar la información en la base de datos del programa basta con clicar en REGISTRAR del menú de registro.



Una vez iniciada la sesión se abrirá la pantalla de usuario conectado como se muestra a continuación:



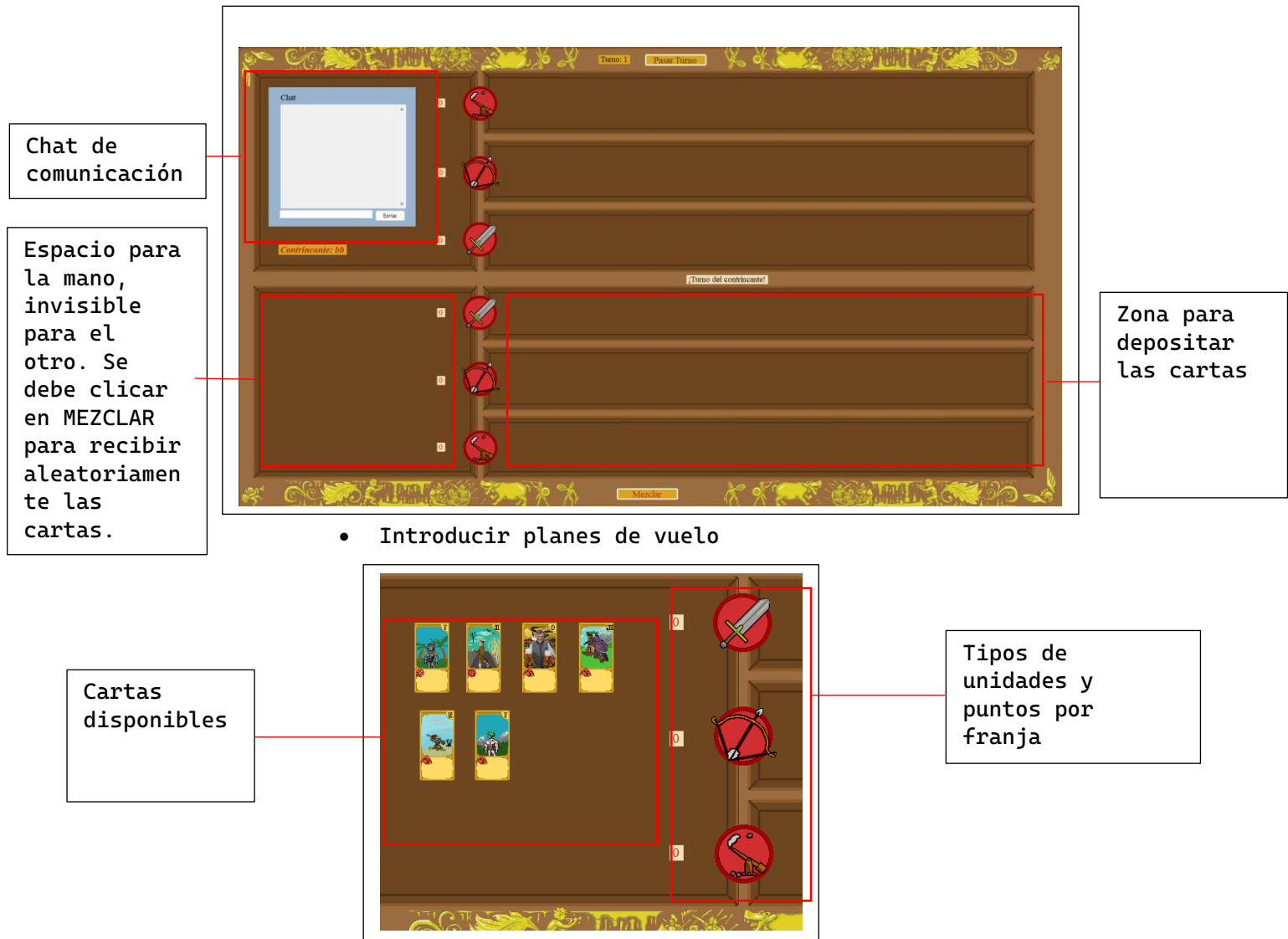
Desde USUARIO se desplegarán las opciones de LOGOUT para cerrar sesión y DARSE DE BAJA para eliminar la cuenta



## 2.2. Juego

Para jugar se debe clicar en la opción JUGAR del menú anterior. Se desplegará un panel en que se puede invitar a cualquier jugador conectado a los servidores del juego. Además, se podrá decidir el número de cartas iniciales.

Bien, si todo ha salido como debía así luce el tablero del juego:



La partida se compone de tres turnos, cada turno de acciones. Para ganar la partida se debe ganar el mayor número de turnos. Se gana un turno disponiendo de la mayor potencia total sobre el tablero al final del turno.

En cada acción sólo se puede echar una carta o pasar. Las cartas sólo se pueden poner en la franja del tipo que les corresponda, es decir: cuerpo a cuerpo (representado por una espada), distancia (representado con un arco) y artillería (representado con una catapulta).



En las cartas se exhibe el tipo de unidad y la potencia.

Existe un tipo de cartas especiales que pueden jugar en todas las franjas, aquellas con un icono de estrella en lugar de los tres tipos de unidad ya mencionados

## 2.3. Otras opciones



Desde el menú se puede clicar en OTROS, con lo que se desplegarán diferentes opciones. Entre las cuales una serie de búsquedas de utilidad para el jugador, mostradas en la imagen anterior. También habrá la opción de relajarse y ver la galería de cartas en GALERÍA.

## 3. Soporte técnico

En caso de encontrar problemas o requerir soporte técnico en el funcionamiento del programa contacte con el soporte técnico en horario laboral de lunes a viernes excepto fiestas locales de Castelldefels de 09h00 a 18h00:

[jordi.gomez.yagual@estudiantat.upc.edu](mailto:jordi.gomez.yagual@estudiantat.upc.edu)

[miguel.martinez.m@estudiantat.upc.edu](mailto:miguel.martinez.m@estudiantat.upc.edu)

[ivan.pascuas@estudiantat.upc.edu](mailto:ivan.pascuas@estudiantat.upc.edu)