***Manual de usuario New Super Pole Position***

Diagram

Description automatically generated

Autores:

Pablo Naranjo Monge

Axel Cordero Martínez

Jan Marschatz Aguilar

Contenido:

[Formato de entrada para un evento 2](#_Toc100434404)

# Formato de entrada para un evento

Para poder utilizar la aplicación *Pole Position* primero se debe tener en consideración dos cosas, primero se debe pegar un archivo llamado SDL2.dll en las carpetas System32 y la carpeta SysWOW64 para que la aplicación pueda funcionar. El archivo que se debe pegar en esas dos carpetas se encuentra dentro del repositorio del proyecto en la siguiente ruta:



Figura 1. Ruta del archivo SDL2.dll

El archivo que se desea copiar es el primero, el cual se llama SDL2.dll, algo que se debe de tener en consideración es que, dependiendo de la versión de CLion que tenga descargada, debe utilizar el que se encuentra en la carpeta x86 el cual sirve para versiones de 32 bits o la carpeta x64 para la versión de 64 bits.

Text

Description automatically generated

Figura 2. Carpeta donde se encuentra el archivo SDL2.dll

El segundo cambio que se debe de hacer es dentro de CLion en el CMakeLists.txt, se debe modificar la línea 6, y cambiar a la versión del compilador que se este utilizando ya sea la x86 o x64.

Text

Description automatically generated

Figura 3. Versión de x86 o x64 en CMakeLists.txt

Una vez se hayan completado los pasos anteriores ya se puede correr el código. Para iniciar el juego se debe correr la clase Main dentro de Java y aparecerá la siguiente ventana:

Logo

Description automatically generated with medium confidence

Figura 4. Ventana de eventos

La figura 4 lo que representa es la ventana de eventos, en esta ventana se puede enviar 1 de 4 eventos, el primero es TURBO, el cual le dará a uno de los jugadores mas velocidad por una cantidad definida de metros. El segundo evento es el DISPARO, el cual un jugador puede utilizar cuando guste y en caso de pegarle a otro jugador, este perderá 1 vida y será ralentizado por una cantidad de metros. El tercer evento es VIDA el cual un jugador puede agarrar para recuperar una vida, en caso de ya tener 3 vidas no se sumarán más. El cuarto y último evento es HUECO, el cual dejará un hueco en un kilometro especifico de la carretera, si un jugador choca con dicho hueco será ralentizado una cantidad de metros.

Una vez se haya iniciado el juego, se debe escribir un numero entero o flotante en las entradas de texto y luego presionar el botón para que la información se agregue al json y después se envíe a los jugadores.

Una vez que se corra el cliente se verá desplegada la ventana que se ve en la siguiente imagen, para poder continuar se debe presionar la tecla ENTER.

Diagram

Description automatically generated

Figura 5. Ventana de inicio del juego

Al darle a la tecla ENTER se vera la siguiente ventana, en donde los jugadores podrán escoger 1 de 4 personajes, para moverse entre los jugadores se debe utilizar las flechas de izquierda y derecha, y por último para escoger uno de los personajes se debe presionar ENTER de nuevo.

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Figura 6. Ventana de selección de personaje

Después de escoger un jugador sale la ventana de juego, en la cual se verán todos los jugadores, y los diferentes eventos en caso de que hayan. Dentro del juego hay cuatro botones que se pueden utilizar, la flecha izquierda el cual hace que el jugador gire hacia esa dirección, la flecha derecha la cual hace que el jugar gire a la derecha, la flecha de abajo hace que el jugador pueda detener el carro y la flecha de arriba la cual hace que el jugador vaya recto.

Chart, surface chart

Description automatically generated

Figura 7. Ventana de juego