

CATACOMBE DEL RE CADUTO

MANUALE

Volpato Samuele, Bignardi Daniele,
Bortoli Davide, Zarantonello Michele

Sommario

1. Introduzione	3
2. Installare il software	3
2.1. Download	3
2.2. Avvio	3
2.2.1. Avvio tramite .jar	3
2.2.2. Avvio tramite IDE	3
2.3. Configurazione AWS	4
2.3.1. Posizione del file di configurazione	4
3. Tecnologie utilizzate	4
4. Utilizzo del software	4
4.1. Menu iniziale.....	4
4.2. Menu carica/elimina partita	5
4.3. Istruzioni sul gioco	5
4.3.1. Comandi	5
4.3.2. Salvataggio	5
4.3.3. Combattimento	5

1. Introduzione

Catacombe del re caduto è un gioco d'avventura testuale, il cui scopo è esplorare le catacombe raccogliendo oggetti e sconfiggendo le creature che infestano le catacombe.

2. Installare il software

Prima di procedere con l'installazione verificare di avere installato java, la versione minima richiesta è **Java 16**.

2.1. Download

Scaricare il software tramite “clone” della repository di GitHub:

<https://github.com/SamuVolpe/CatacombeDelReCaduto>, oppure tramite il .zip reperibile dal questo [link](#).

Una volta estratto lo zip o clonata la repository si avrà la cartella

CatacombeDelReCaduto-main o **CatacombeDelReCaduto** rispettivamente, in seguito quando si parlerà della cartella **CatacombeDelReCaduto** si farà riferimento ad entrambe le cartelle (ovvero alla cartella contenente il software).

2.2. Avvio

2.2.1. Avvio tramite .jar

Il file al momento dell'installazione è posizionato in

CatacombeDelReCaduto\out\artifacts\CatacombeDelReCaduto.jar
CatacombeDelReCaduto.jar

È possibile avviare questo file in due modi:

- Tramite doppio click (se supportato).
- Tramite il terminale, per l'avvio tramite terminale posizionarsi nella cartella in cui è presente il file ed eseguire il comando **java -jar CatacombeDelReCaduto.jar**.

2.2.2. Avvio tramite IDE

Aprire la cartella **CatacombeDelReCaduto** con un IDE (ad esempio IntelliJ) ed eseguire il file **Main.java** presente nella cartella

CatacombeDelReCaduto\src\main\java\com\CatacombeDelReCaduto\game.

2.3. Configurazione AWS

L'applicazione consente il salvataggio su AWS s3 bucket, per utilizzare questa funzionalità è necessario configurare il file ***awsConnectionSettings.json*** con i dati del proprio bucket di AWS.

Un esempio del file è reperibile nella cartella ***CatacombeDelReCaduto***.

2.3.1. Posizione del file di configurazione

Il file ***awsConnectionSettings.json*** deve trovarsi nella cartella dove verrà avviato il programma ovvero:

- Avvio tramite .jar : cartella in cui è contenuto il file .jar del gioco.
- Avvio tramite IDE : cartella ***CatacombeDelReCaduto***.

3. Tecnologie utilizzate

Si riporta una breve lista di quanto utilizzato per lo sviluppo del gioco.

- **Java (versione 16)**: ambiente utilizzato per lo sviluppo del software (contiene diverse librerie).
- **JUnit (versione 5)**: per effettuare test automatici sulle classi java.
- **Maven (versione 3.9.6)**: gestione delle dipendenze del progetto.
- **Jackson (versione 2.16.0)**: libreria utilizzata per la lettura/scrittura dei file json e anche per la loro serializzazione/deserializzazione in java.
- **AWS s3 (versione 2.25.60)**: per la connessione con AWS s3 bucket.
- **Logback (versione 1.4.12)**: gestione dei log configurabili tramite .xml.
- **Mockito (versione 3.12.4)**: libreria utilizzata per creare oggetti mock per testare in modo isolato le unità di codice.

4. Utilizzo del software

4.1. Menu iniziale

Avviato il gioco comparirà il seguente menu:

```
(1) Inizia una nuova partita
(2) Carica una partita
(3) Elimina una partita
(4) Esci dal gioco
```

Quindi digitare nel terminale l'opzione desiderata o il numero che corrisponde ad essa.

4.2. Menu carica/elimina partita

In questi menu è sufficiente digitare il numero corrispondente alla partita che si desidera caricare/eliminare, le partite sono ordinate per data di creazione.

```
(1) partita1  
(2) partita2
```

4.3. Istruzioni sul gioco

Lo scopo del gioco è esplorare le catacombe scoprendone la loro storia e risolverne gli enigmi, esplorando le catacombe si troveranno diversi oggetti e si incontreranno mostri da sconfiggere.

Per vincere sconfiggere il boss finale che si trova in una stanza delle catacombe.

4.3.1. Comandi

È possibile avere una lista di tutti i comandi utilizzabili digitando il comando **help** nel terminale.

4.3.2. Salvataggio

Il salvataggio è manuale tramite il comando **salva**, se il gioco viene avviato con una connessione ad AWS s3 bucket esso verrà salvato anche sul bucket configurato, altrimenti verrà salvato unicamente nella cartella **data** (situata nella cartella dove è presente il file .jar) attraverso file json è quindi sconsigliato compromettere il contenuto della cartella.

4.3.3. Combattimento

Come già segnalato girando per le stanze è possibile che un nemico ti attacchi, questo è dato da una probabilità che varia in base alla stanza in cui ti trovi e dai mostri al suo interno.

Se in combattimento la tua vita raggiunge lo zero sei morto e il gioco verrà ricaricato dall'ultimo salvataggio.

Una volta in combattimento non saranno più disponibili tutti i comandi del gioco, sarà invece possibile effettuare delle azioni tramite il menu riportato.

```
Sei stato attaccato!  
(1) Attacca  
(2) Usa <cibo>  
(3) Visualizza l'inventario  
(4) Dettagli sul nemico  
(5) Scappa  
  
vita TEST=100/100  
vita ragno=30/30
```

Quindi digitare nel terminale l'opzione desiderata o il numero che corrisponde ad essa.