

Tutoriales



2º Curso de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
I Proyecto de Desarrollo de Interfaces
@Autor: **Samuel Reyes Álvarez**



Índice

1. Presentación	3
1.1. Introducción	3
1.2. Observaciones	3
2. Crear nueva partida	4
3. Cargar partida guardada	6
4. Borrar una partida guardada	8
5. Combatir en un duelo	10
6. Comenzar una misión	13

1. Presentación

1.1. Introducción

En este documento se muestra como realizar diferentes acciones en la aplicación de KnightFight. Cada acción será descrita paso a paso y acompañada de imágenes para que el usuario del programa consiga completarlas sin problema.

1.2. Observaciones

El software fue desarrollado para ejecutarse principalmente en equipos con sistema GNU/Linux, por lo que, aunque se ha comprobado que puede ejecutarse con sistema Windows, pueden encontrarse errores puntuales en ciertas acciones como el guardado y borrado de partidas en otros sistemas.

2. Crear nueva partida

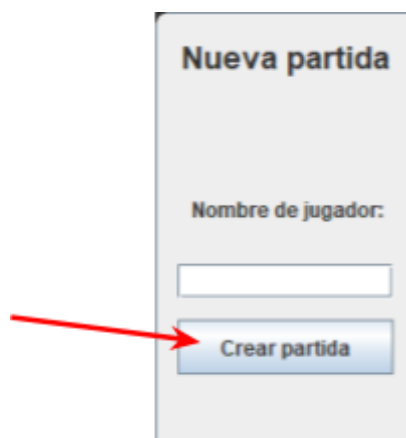
1. Ve al panel de “Nueva partida” en la ventana de entrada



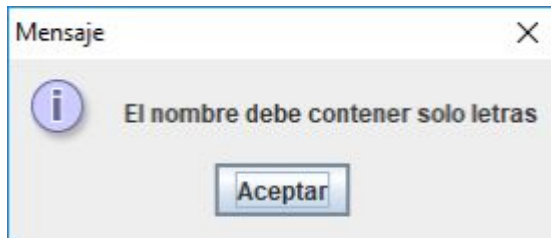
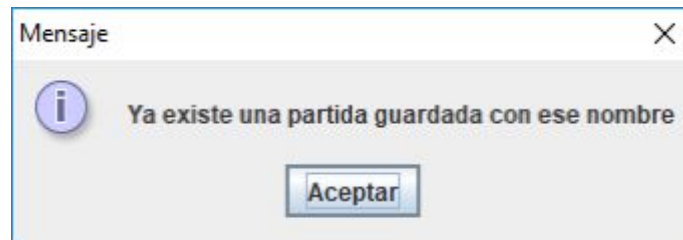
2. Escribe un nombre de jugador en el recuadro en blanco



3. Pulsa sobre el botón de “Crear partida”



4. Si sale un mensaje emergente como alguno de los siguientes, vuelve al paso 2 y prueba con otro nombre. En caso contrario ve al siguiente paso.

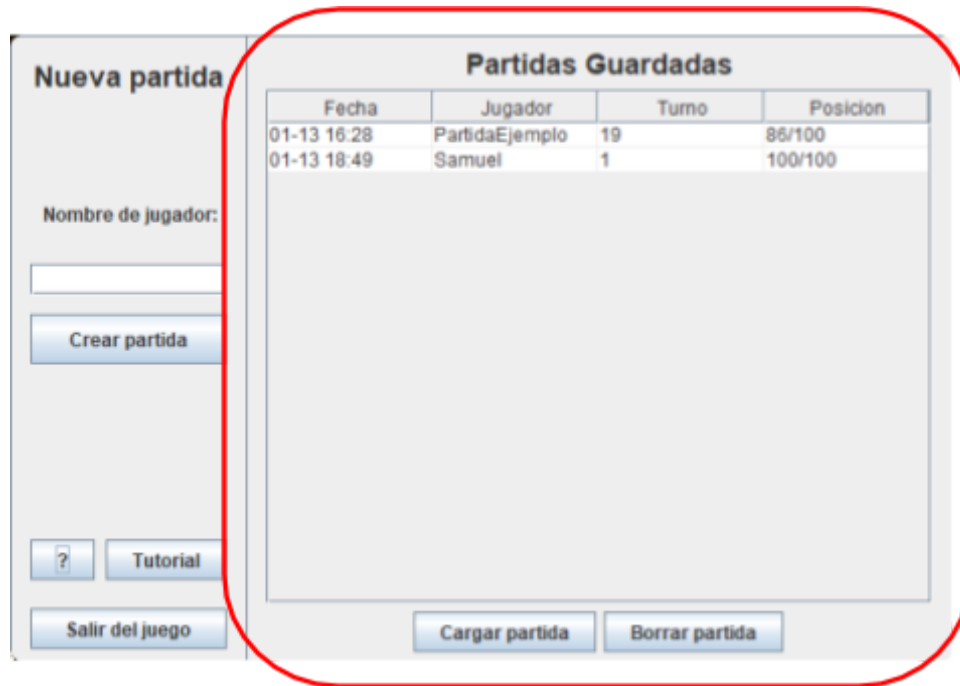


5. Espera hasta que se inicien los datos y tendrás una nueva partida para jugar.

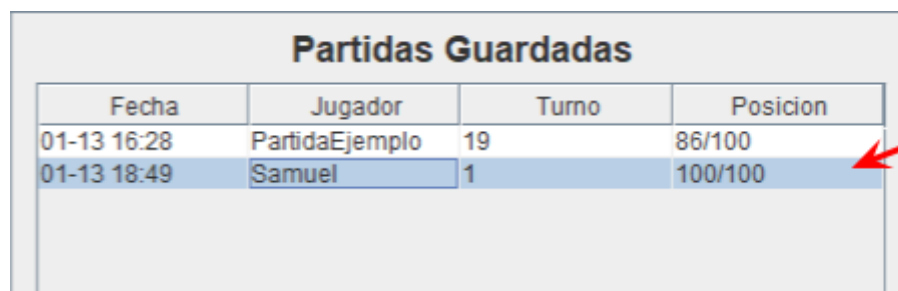


3. Cargar partida guardada

1. Ve al panel de “Partidas guardadas” en la ventana de entrada



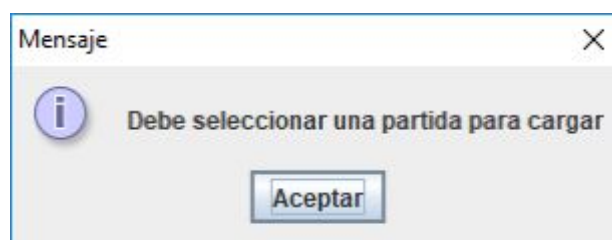
2. Selecciona una partida de la lista



3. Pulsa sobre el botón “Cargar partida”



4. Si aparece el siguiente mensaje, asegúrese de no haberse saltado el paso 2. En caso contrario continúe con el siguiente paso.

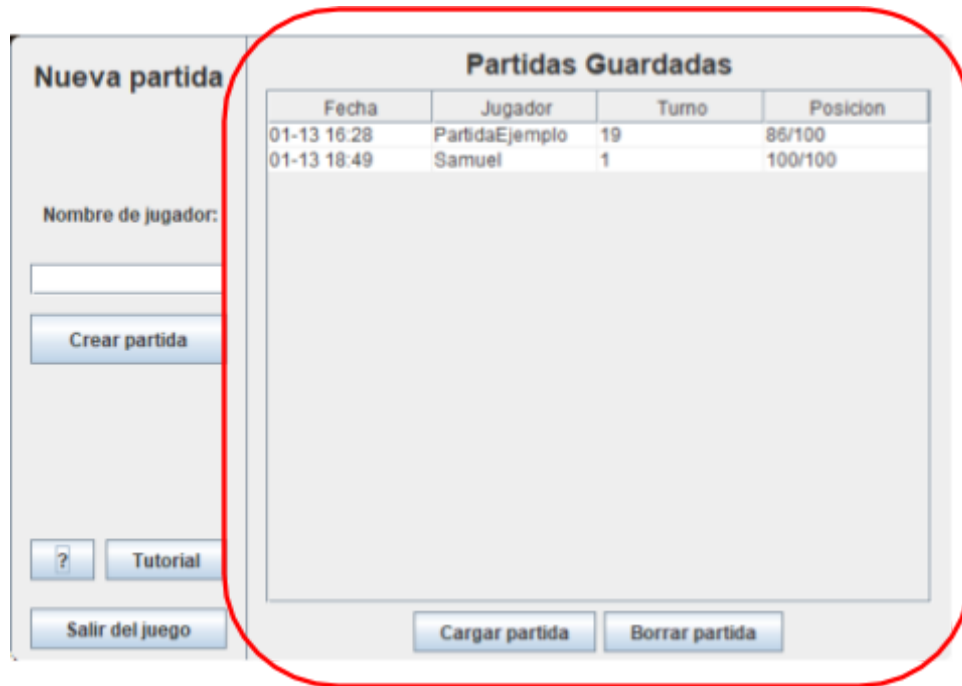


5. En la ventana de carga, espere a que los datos de la partida guardada se carguen por completo y podrá continuar con la partida donde la dejó guardada.

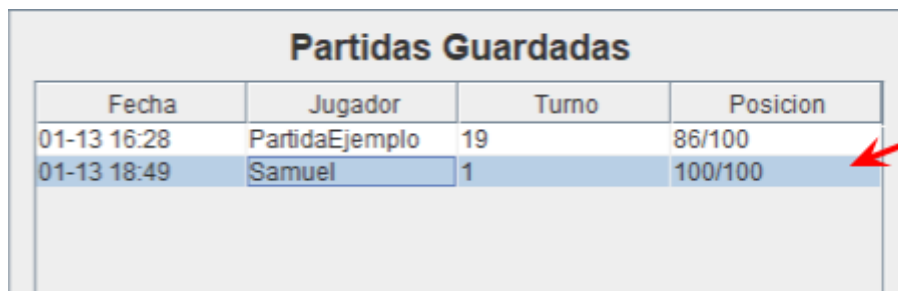


4. Borrar una partida guardada

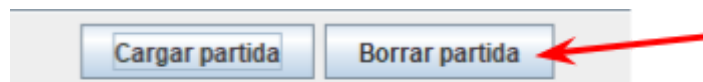
1. Ve al panel de “Partidas guardadas” en la ventana de entrada



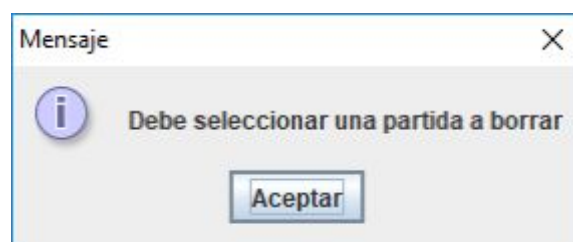
2. Selecciona una partida de la lista



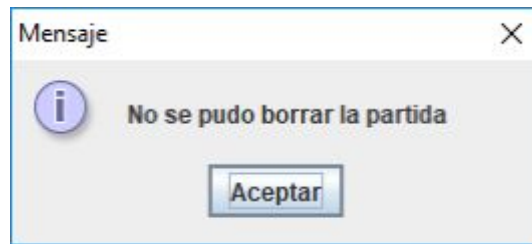
3. Pulsa sobre el botón “Borrar partida”



4. Si aparece el siguiente mensaje, asegúrese de no haberse saltado el paso 2. En caso contrario continúe con el siguiente paso.



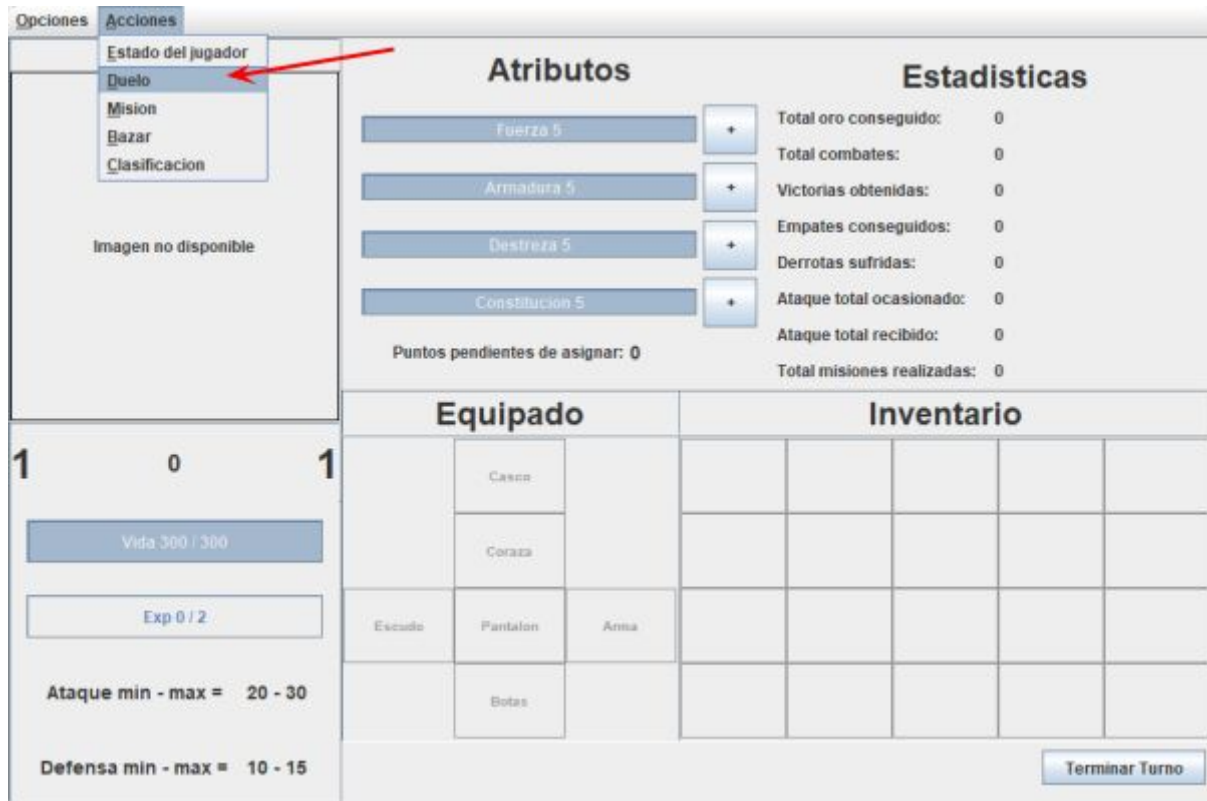
5. a) Si está ejecutando el programa en un equipo con sistema diferente a GNU/Linux es muy probable que le aparezca el siguiente mensaje. Si es así, contáctese con el desarrollador para solucionar el problema.



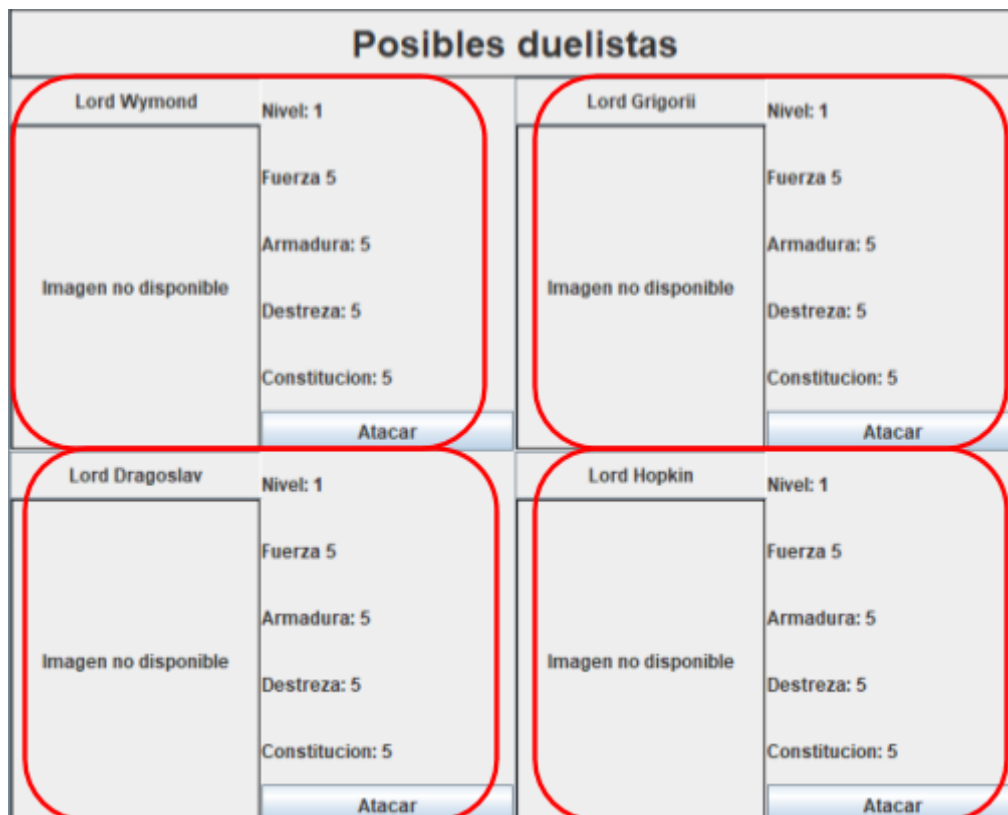
b) Si se consiguió borrar la partida, le aparecerá el mensaje de confirmación y los datos de partida desaparecerán de la lista.

5. Combatir en un duelo

1. Ve al panel “Duelo” desde el menú superior en la ventana de juego



2. a) Elige uno de los jugadores seleccionados como “Posibles duelistas”



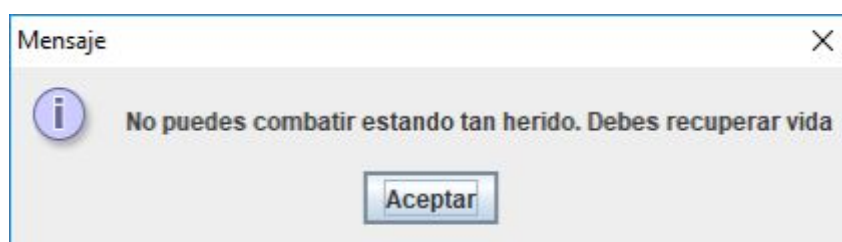
b) Si no aparecen jugadores en el panel de duelos, tendrás que esperar al siguiente turno y comenzar desde el paso 1



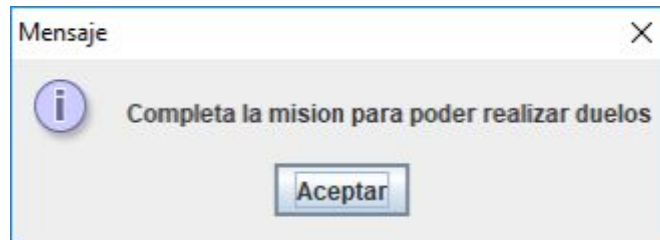
3. Pulsa sobre el botón de “Atacar” situado en el cuadro del duelista elegido



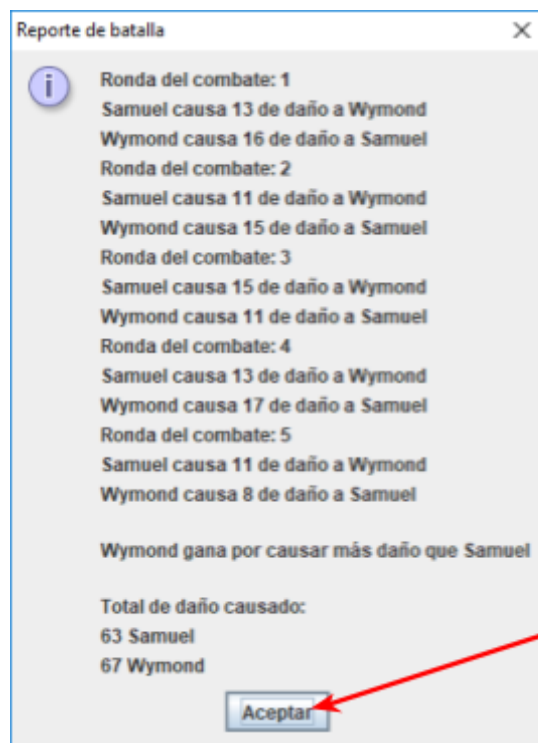
4. a) Si aparece el siguiente mensaje, debes esperar a recuperar vida al pasar de turno o subir el atributo de Constitución y comenzar de nuevo por el paso 1



b) Si aparece este otro mensaje, debes esperar a terminar la misión en curso pasando de turno y volviendo a comenzar desde el paso 1



5. Observa el reporte emergente con el resumen del combate. Cuando termines de analizar el resumen pulsa sobre el botón "Aceptar" para cerrar la ventana emergente. Buena suerte!



6. Comenzar una misión

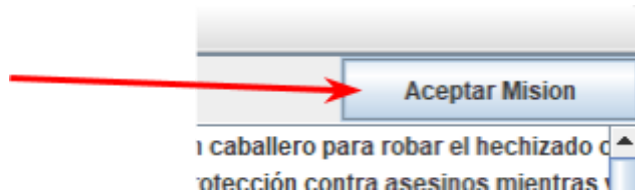
1. Ve al panel “Misión” desde el menú superior en la ventana de juego



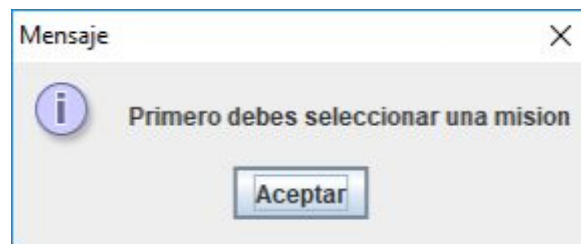
2. Selecciona una misión de la lista que aparece en el panel “Misiones disponibles”



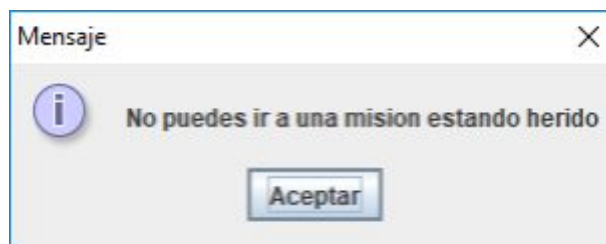
3. Pulsa sobre el botón “Aceptar misión” para empezar la misión seleccionada en el paso anterior



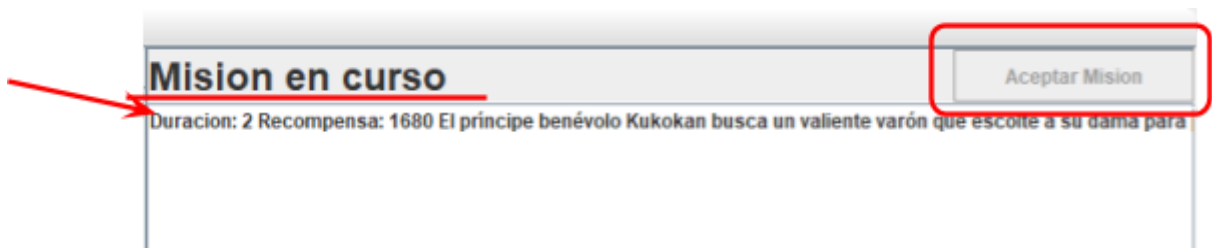
4. a) Si aparece un mensaje como el siguiente, vuelve al paso 2



b) Si sale el siguiente mensaje, deberás recuperar el total de la vida pasando de turno o subiendo el atributo de Constitución. Después vuelve a empezar desde el paso 1



5. Sabrás que has comenzado la misión cuando sólo aparezca la seleccionada en la lista y el botón de “Aceptar misión” quede deshabilitado. Además, el título del panel cambiará a “Misión en curso”



6. Cada turno que pase avanzará la misión hasta completarse. Cuando así sea aparecerá un mensaje como el siguiente (la obtención de objetos es aleatoria)

