



---

Manual de usuario

Taller de programación I 7542/9208 - Curso 01 Veiga

Trabajo Práctico grupal - Worms

Integrantes

Cuevas Juan Francisco - 107963

Morales Julián - 106999

Piragine Santiago - 100805

Zacarías Rojas Víctor Manuel - 107080

# Índice

1-Instalación y ejecución.....	2
1.1-Instalación:.....	2
1.2-Ejecución:.....	2
1.2.1-Ejecución del cliente y el editor:.....	2
1.2.2-Ejecución del servidor:.....	2
2-Que hacer una vez se ejecutan los ejecutables:.....	3
2.1-Servidor:.....	3
2.2-Cliente:.....	3
2.2.1-Ventanas iniciales:.....	3
2.2.2-Ventanas de creación de partidas y de ingreso a las mismas:.....	3
2.3-Editor:.....	4
3-Jugabilidad:.....	5
3.1-Cliente:.....	5
3.1.1-Acciones y armas:.....	5
Acciones:.....	5
Armas:.....	6
Información técnica sobre las armas:.....	6
3.2-Editor:.....	6

# 1-Instalación y ejecución

## 1.1-Instalación:

Para instalar el juego será necesario contar con una computadora cuyo sistema operativo sea alguna distribución de Linux, preferentemente Ubuntu, o alguna basada en el.

El juego se encuentra alojado en un repositorio en Github, se recomienda descargar el último release, ya que este contendrá la versión más estable del juego.

Enlace al repositorio donde se encuentra el juego: <https://github.com/SantiPira/Worms>

Al descargar el juego se obtendrá un archivo comprimido, el cual puede ser descomprimido en el lugar de preferencia del usuario. Una vez descargado y descomprimido el juego se deberá abrir la carpeta generada y abrir una terminal sobre la ubicación de la misma, en ella se deberá ingresar el comando `./installer.sh` quien se encargará de instalar todas las dependencias requeridas por el juego, así como de compilar los archivos y generar tres archivos ejecutables, `worms-client`, `worms-editor`, y `worms-server`.

**Nota:** Los archivos ejecutables se encuentran en una carpeta llamada `build`, que es generada por el instalador cuando es ejecutado, dicha carpeta se encuentra dentro de la carpeta del juego que fue generada al descomprimir el archivo descargado.

A continuación se hace una breve descripción de los ejecutables del juego.

- Worms-client: Archivo ejecutable para correr el juego como jugador.
- Worms-editor: Editor de mundos, quien lo use puede generar mapas nuevos para jugar en ellos.
- Worms-server: Archivo ejecutable para hostear las partidas y las conexiones de jugadores.

## 1.2-Ejecución:

Para ejecutar el juego se deberá usar una terminal en la carpeta build, y ejecutar los ejecutables desde ella.

### 1.2.1-Ejecución del cliente y el editor:

Los mismos son ejecutados con el comando `./nombre_ejecutable` (`worms-client` o `worms-editor`).

### 1.2.2-Ejecución del servidor:

El servidor es ejecutado con el comando `./worms-server <numero de puerto>`. El número de puerto debe ser un puerto libre de la computadora que vaya a hostear el juego.

## 2-Que hacer una vez se ejecutan los ejecutables:

Como se comentó en la sección anterior, el juego consta de 3 archivos ejecutables, a continuación se explicará como usar cada uno de dichos archivos una vez hayan sido ejecutados.

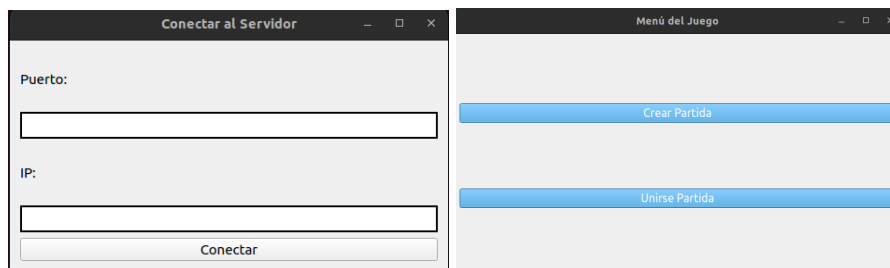
### 2.1-Servidor:

El servidor no aporta ninguna funcionalidad directa para el usuario que lo use, este simplemente debe mantenerse abierto mientras se desee seguir hosteando partidas. El usuario no debe hacer nada con el servidor.

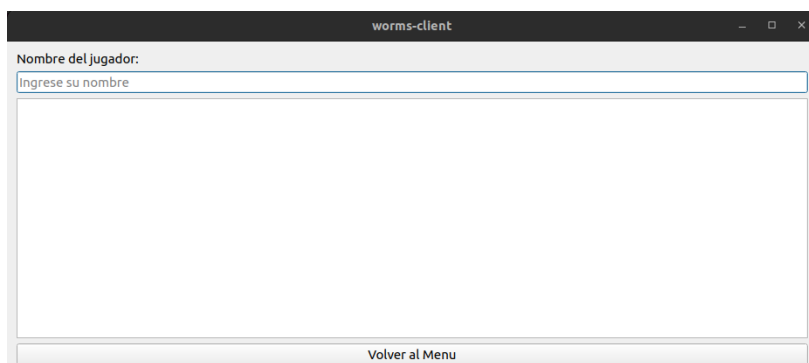
### 2.2-Cliente:

Al ejecutar el cliente, se abrirá una ventana, en la que se deberá ingresar el puerto y la dirección IP del servidor que hostee la partida. Una vez hecho esto la ventana se actualizará en una que muestre dos opciones sobre el juego; crear una partida nueva, o ingresar a una partida existente.

#### 2.2.1-Ventanas iniciales:



#### 2.2.2-Ventanas de creación de partidas y de ingreso a las mismas:



En las dos ventanas generadas solo se deberá ingresar la información requerida. En el caso de la ventana de unirse a una partida no existe un botón de refresh, por lo que será necesario volver a ingresar ejecutar el cliente mostrar la información de las partidas actualizada.

Al ingresar o crear una partida se ingresará a un lobby mientras la partida no esté en condiciones de comenzar, esto es, mientras no se hayan conectado todos los jugadores.

### **2.3-Editor:**

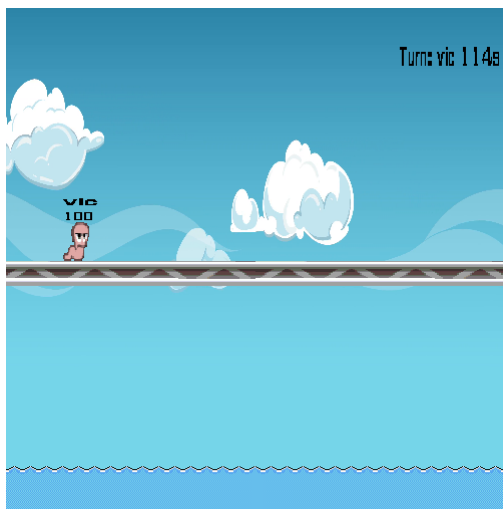
Al ejecutar el editor se abrirá una ventana con el editor y todas las funcionalidades del mismo. En la siguiente sección se darán más detalles sobre cómo usarlo.

### 3-Jugabilidad:

La jugabilidad central del juego se centra sobre el editor de mundos y el cliente.

#### 3.1-Cliente:

Una vez iniciada una partida, la ventana del cliente mostrará el juego. Cada partida consta de un conjunto de gusanos controlado por los jugadores que pelean a muerte. El juego funciona con un sistema de turnos, una vez iniciada una partida, uno de los jugadores tiene el turno y podrá moverse, y realizar ataques hasta que su turno finalice. Luego otro jugador tendrá el turno y podrá hacer los mismo. Un juego finaliza cuando queda un único gusano vivo.



En la imagen se puede ver un mapa, con un único gusano. Cada gusano vendrá identificado con un nombre que es escogido por el jugador. Los gusanos tienen vida, que siempre comienza en 100. En la esquina superior derecha se muestra el turno actual y cuánto tiempo queda.

**Nota:** El modo de un (1) jugador está destinado únicamente a pruebas de jugabilidad.

#### 3.1.1-Acciones y armas:

##### Acciones:

Una acción es realizada cuando un usuario presiona una tecla de su teclado.

1. A: Moverse a la izquierda.
2. D: Moverse a la derecha.
3. 1: Mostrar lista de armas.
4. 2: Ocultar lista de armas.
5. J: Guardar el arma.

6. C: Atacar, mantener C presionado para aumentar la potencia de ataque (para las armas que la tengan).
7. KeyUp: Aumentar ángulo (para las armas que lo tengan).
8. KeyDown: Disminuir ángulo (para las armas que lo tengan).

### Armas:

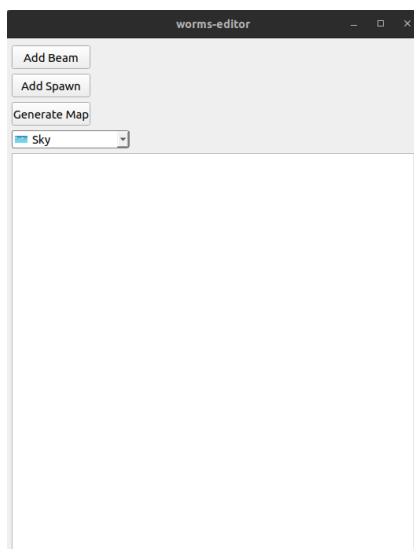
Una arma es seleccionada tocando alguna de las teclas que identifican a cada arma. En la versión actual del juego solo se implementó, el bate (B), la bazooka (K), y la teletransportación (T). Se tiene como arma oculta un hacha (H).



### Información técnica sobre las armas:

1. Bazooka: Al usar la bazooka se puede setear en ángulo de ataque de la misma a partir de las teclas keyUP y keyDown. Se dispara con la tecla C.
2. Bate: Al usar el bate se puede setear al ángulo de ataque a partir de la teclas keyUP y keyDown, para atacar se debe mantener apretada la tecla C para setear la potencia de ataque. La potencia de ataque es mayor mientras más tiempo de mantenga presionada la tecla de C.
3. Teletransportación: Al usarla se debe hacer click en donde se desea hacer la teletransportación.
4. Hacha: El hacha solo realiza un ataque apretando la tecla C.

### 3.2-Editor:



Para usar el editor hay que tocar los botones de los elementos que se deseen agregar al mapa. Al seleccionar un elemento este aparecerá sobre la ventana del editor y podrá ser arrastrado a la posición deseada por el usuario. Todos los mapas son de 512x512 píxeles. Una vez se haya finalizado la creación del mapa se debe tocar el botón *Generate Map*, el mapa generado aparecerá en la carpeta *maps* de la carpeta *build*.