**Manual de uso**

1. Ejecuta el programa.
2. Una vez se haya abierto el menú de inicio, pulsa el botón *Start*.
3. Selecciona un mapa del menú de mapas.
4. Se iniciará automáticamente la partida, en el mapa que hayas seleccionado.
5. En la barra inferior encontrarás los indicadores de vida, oro, número de oleada y el botón de *Start Wave* (EL CUAL DEVERÁS PULSAR PARA LANZAR LA SIGUIENTE WAVE).
6. En la parte superior de la derecha, encontrarás el menú de construcción con los diferentes tipos de torres y los correspondientes botones de *upgrade*(para mejorar las torres)y *reventa*(para vender las torres) . En la esquina inferior derecha también encontrarás el botón *Exit.*
7. **Construcción:** Para construir una torre solo tienes que seleccionar el tipo de torre que quieres construir en cualquier momento con el ratón y después dirigir el puntero al lugar que desees colocar la torre. En el camino no se puede construir.
8. **Mejora y reventa:** para llevar a cabo cualquiera de las dos acciones tienes que:
   * 1. seleccionar la acción que deseas realizar en el menú desplegado en la columna derecha, justo debajo de las torres.
     2. Hacer click encima de la torre sobre la que quieras ejecutar la acción.

**Mecánicas del juego**

Básicamente, GvsT v1.0 es un juego de tipo *tower defence* arcade, cuyo objetivo es resistir el mayor número de oleadas de súbditos en el mapa de juego. Para ello, tendrás que armar tus defensas mediante la construcción y mejora de diferentes tipos de torres (Torre Arquera y Torre Bombardera). Estás torres se compran con oro que lo generan los súbditos.

**Notas**

Por una cuestión de falta de tiempo no nos ha sido posible implementar las funciones siguientes:

1. Más tipos de torres y de súbditos
2. Más mapas y mapas más elaborados con *Tiles* (Tuvimos problemas a la hora de implementar las rutas de los NPCs)\*
3. Distintos efectos de sonido y animación\*
4. Una GUI más elaborada e intuitiva\*
5. Un menú más elaborado con un apartado de opciones
6. Una opción de guardado de partida

\*Presente en el proyecto de GitHub.