



PROJECTE: BATALLA DE RACES

Un manual d'usuari del joc

	MANUAL DE DESCRIPCIÓ I ESPECIFICACIÓ DE CÀRRECS DE LA EMPRESA <i>PCM</i> S.A.	Pàgina N°
		Data d'elaboració: 09/05/2023
		Data d'aprovació: 18/05/2023
Índex		

1. OBJECTIU	3
2. COM DESCARREGAR EL JOC?	4
2. TÈCNIQUES DEL JOC	5
3. ERRORS DEL JOC	7


Elaborat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López	Revisat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López	Autoritzat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López
---	--	---

	MANUAL DE DESCRIPCIÓ I ESPECIFICACIÓ DE CÀRRECS DE LA EMPRESA PCM S.A.	Pàgina N°1
		Data d’elaboració: 09/05/2023
		Data d’aprovació: 18/05/2023
Objectiu		

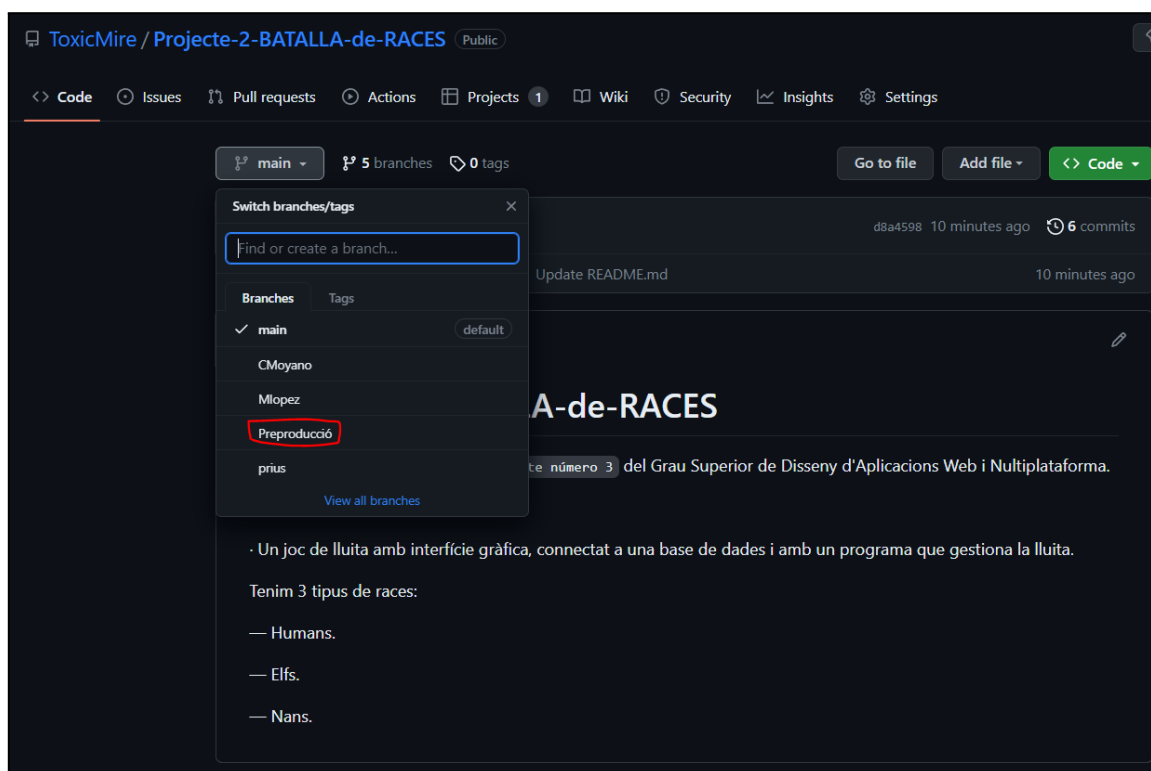
Aquest manual té com a objectiu facilitar a l'usuari l'ús i aprenentatge del joc desenvolupat. Ha de contenir informació sobre totes les operacions bàsiques que el joc ofereix, així com captures de pantalla útils pel seguiment de l'explicació.

També haurà de recollir els possibles errors que poden aparèixer en el joc si no es compleixen les especificacions correctes.

Elaborat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López	Revisat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López	Autoritzat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López
---	--	---

	MANUAL DE DESCRIPCIÓ I ESPECIFICACIÓ DE CÀRRECS DE LA EMPRESA <i>PCM</i> S.A.	Pàgina N°2
		Data d'elaboració: 09/05/2023
		Data d'aprovació: 18/05/2023
Com descarregar el joc?		


Per descarregar el nostre joc de *Batalla de Races*, primer de tot has de descarregar el projecte del nostre Github amb el següent [enllaç](#) i anar a l'apartat de preproducció.



Un cop instal·lat el programa, hem d'iniciar-lo. Podem fer-lo de les següents formes: fent doble clic, obrint-lo amb *Visual Studio Code* o amb el teu intèrpret de *Java*. Amb el programa posat en marxa, sortirà la primera finestra del joc. Hauràs de donar la informació necessària per crear el teu usuari a la nostra base de dades. Un cop donada la informació, podem començar el joc!

Veuràs la segona finestra. La finestra es divideix en un menú amb botons a la part superior: "*Choose Character*" (escollir personatge), "*Choose Weapon*" (escollir arma) i "*Ranking*" (rànkung). Primer de tot, hauràs d'escollir el personatge amb el qual vols jugar, i després la seva arma. Totes les armes tenen el seu propi avantatge o plus. Depenent del nivell d'agilitat seràs atacant o defensor. Si no esculls un personatge i/o una arma, el joc no podrà començar. Posteriorment, en finalitzar la partida pots tornar a jugar amb el mateix personatge.

Elaborat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López	Revisat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López	Autoritzat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López
---	--	---

	MANUAL DE DESCRIPCIÓ I ESPECIFICACIÓ DE CÀRRECS DE LA EMPRESA <i>PCM</i> S.A.	Pàgina N°3
		Data d'elaboració: 09/05/2023
		Data d'aprovació: 18/05/2023
Tècniques del joc		

Les dinàmiques i estadístiques dels personatges i les armes són molt importants en aquest joc, ja que determinen com els jugadors interactuen amb la interfície i el contrincant del joc.


RAÇA	PUNTS DE VIDA	FORÇA	DEFENSA	AGILITAT	VELOCITAT
Nan	60	6	4	5	3
Humà	50	5	3	6	5
Elf	40	4	2	7	7

Les armes també tenen dinàmiques i estadístiques úniques que afecten la jugabilitat. Cada arma pot tenir característiques úniques que afecten la manera en què es pot utilitzar en el joc. Això inclou aspectes com la velocitat d'atac i el dany que causa. Hi ha armes que només poden emprar certes races.

ARMA	DESCRIPCIÓ	QUI POT UTILITZAR-LO
Daga	+3 en velocitat	Humà i elf
Espasa	+1 velocitat, +1 força	Humà, elf i nan
Destral	+3 en força	Humà i nan
Espases dobles	+2 velocitat, +2 força	Humà i elf
Simitarra	+2 velocitat, +1 força	Humà i elf
Arc	+5 velocitat, +1 força	Elf
Katana	+3 velocitat, +2 força	Humà
Punyal	+4 velocitat	Humà, elf i nan
Destral de dues mans	+5 força	Nan

Per cada enemic derrotat, es proporcionarà punts al jugador segons aquest criteri amb la següent fórmula i els punts establerts per cada raça i arma:

Elaborat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López	Revisat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López	Autoritzat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López
--	---	--


	MANUAL DE DESCRIPCIÓ I ESPECIFICACIÓ DE CÀRRECS DE LA EMPRESA <i>PCM</i> S.A.	Pàgina N°4
		Data d'elaboració: 09/05/2023
		Data d'aprovació: 18/05/2023
Tècniques del joc		

Punts per batalla = Punts de l'enemic + Punts arma de l'enemic

PUNTS DE LA RAÇA DE L'ENEMIC	
Humà	20
Elf	19
Nan	21

PUNTS ARMA DE L'ENEMIC			
Daga	10	Arc	15
Espasa	10	Katana	18
Destral	10	Punyal	12
Espases dobles	14	Destral dues mans	20
Simitarra	14		

Elaborat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López	Revisat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López	Autoritzat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López
---	--	---

	MANUAL DE DESCRIPCIÓ I ESPECIFICACIÓ DE CÀRRECS DE LA EMPRESA <i>PCM</i> S.A.	Pàgina N°5
		Data d'elaboració: 09/05/2023
		Data d'aprovació: 18/05/2023
Errors del joc		

Els errors que llença el nostre joc perquè s'executi d'una manera professional, correcte i fluida, són els següents:

- **No posar nom d'usuari.** Si el jugador no indica el seu nom d'usuari a la primera finestra —on ingresses el teu nom d'usuari—, no podrà començar el joc.

(imagen)

- **No escollir personatge.** Si el jugador no escull el personatge amb el qual vol jugar, no podrà ni escollir l'arma amb la qual lluitar ni podrà executar el joc.

(imagen)

- **No escollir arma.** Si el jugador no escull l'arma amb el qual vol lluitar, no podrà executar el joc.

(imagen)

Elaborat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López	Revisat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López	Autoritzat per: Pau Rius, Claudia Moyano i Mireia López
---	--	---