

# Stone e-motion

## Manual

No se trata de un juego al uso, se deben programar los agentes de acuerdo con la API dada de forma que cumplan las reglas del juego establecidas y resuelvan el problema: consultar la guía de programación, el documento de reglas y los [vídeos asociados](#).

### Información en pantalla

Durante el juego se muestran informaciones superpuestas en pantalla que indican de forma resumida el progreso del juego, ver figura 1.



**Figura 1.** Pantalla del juego para un solo equipo (modo cooperativo)

Cuando hay dos equipos compitiendo se muestran tanto los apodos de ambos como los puntos conseguidos por cada uno de ellos, ver figura 2.



**Figura 2.** Pantalla del juego para dos equipos (modo competitivo)

## Controles

Los controles de nuestro juego (figura 3) se realizan con las siguientes teclas:

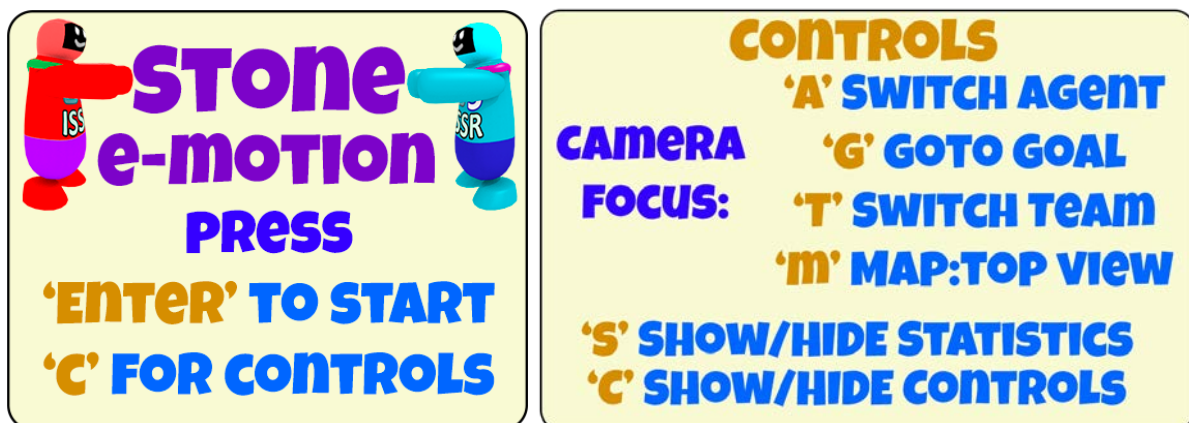
- **'Intro':** Lanzar el juego
- **'C':** Mostrar/Ocultar información sobre **controles**
- **'S':** Mostrar/Ocultar **estadísticas** del juego

Control de Cámara:

- **'M':** Cambio entre **cámara en Patio de Juegos** y **cámara cenital** (mapa)

Sobre el patio de juegos la cámara puede seguir a un agente o encuadrar la meta:

- **'A'** cuando la cámara encuadra agentes, **cambia el agente encuadrado**.
- **'G'** cambia entre **encuadrar un agente o la meta**.
- **'T'** si hay más de un equipo (modo competitivo) el foco de la cámara **cambia entre equipos**.



**Figura 3.** Pantallas de información sobre controles en el juego

## Pantalla de estadísticas

La pantalla de estadísticas muestra información detallada del progreso del juego, tanto en el caso de un solo equipo (figura 4) como en el caso de dos equipos compitiendo (figura 5). Esta pantalla se activa o desactiva durante el juego con la tecla **'S'**.

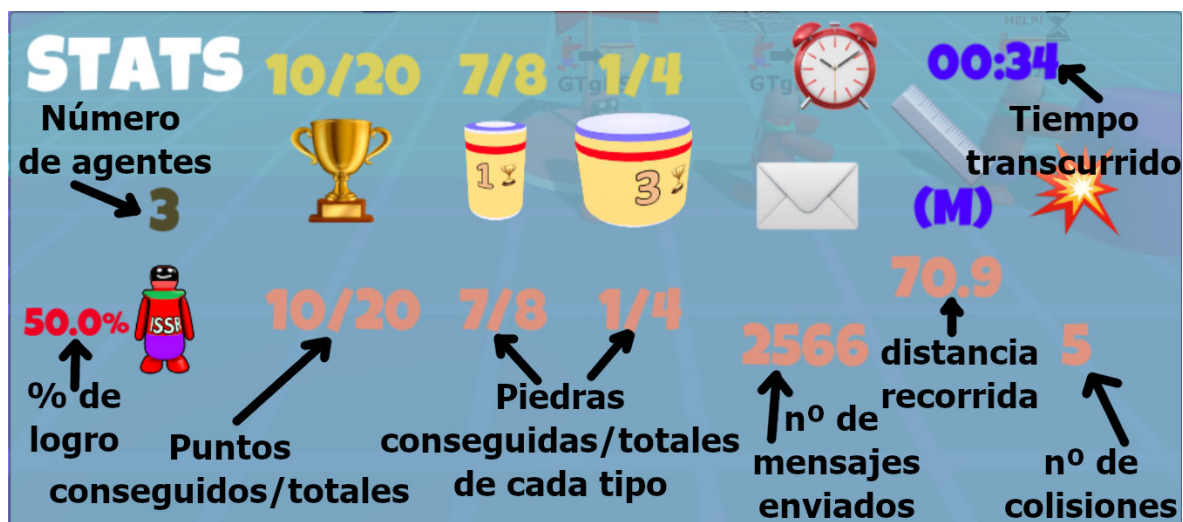


Figura 4. Pantalla de estadísticas para un solo equipo en juego.

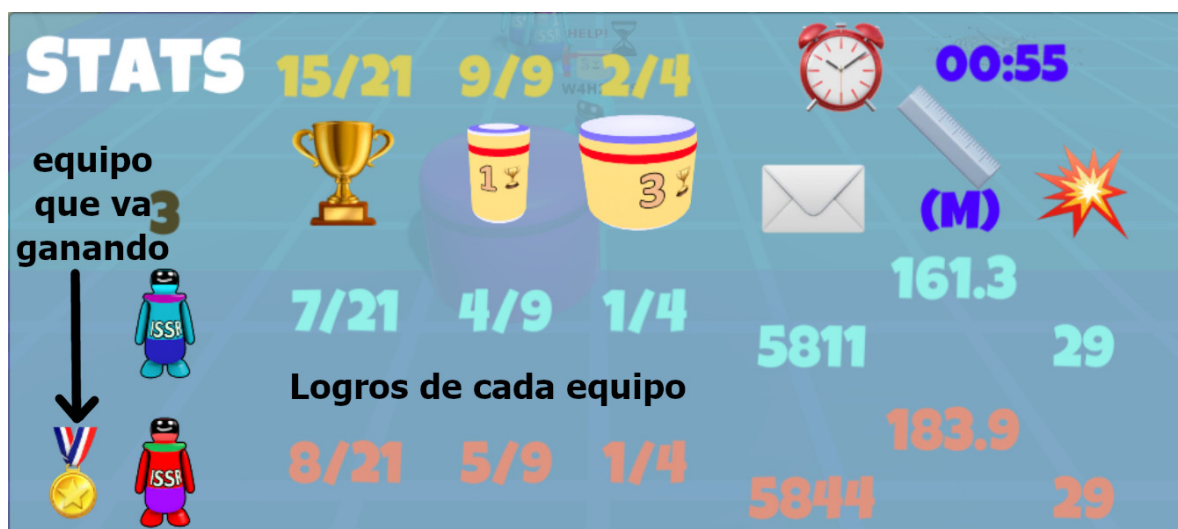


Figura 5. Pantalla de estadísticas para dos equipos en juego.

## Modo superusuario

Para facilitar la depuración del comportamiento de los agentes se puede activar un conjunto de controles adicionales que lanzan acciones en los agentes. Para que funcionen es necesario activar el campo **superuser\_debugging** en **ISSR\_Manager**.

El agente en foco que realiza las acciones es el que está encuadrando la cámara, señalado por flecha roja en el juego. Las acciones se piden mediante las siguientes teclas:

- **Cursores:** piden mover a un punto situado a 4 metros de distancia en cada una de las cuatro direcciones.
- **'I' (vocal i):** Parar, `acStop()`.
- **'U':** soltar el objeto que se tiene cogido, `acUngrip()`.
- **'O' (vocal o):** cambia el objeto en foco, el objeto al que se refieren las acciones siguientes, el objeto en foco se marca con una flecha azul. Puede ser una piedra, un agente o una meta.
- **'0' (cero):** Coger objeto, `acGrip()`.
- **'P':** ir a objeto o seguir objeto, `acGotoLocation()` ó `acGotoObject()`.

**Advertencia:** Estas acciones introducidas a mano interfieren con los comportamientos programados y se deben utilizar solo para realizar comprobaciones puntuales, en ningún caso se permitirán para solucionar los escenarios de juego propuestos.