

MANUAL DE USUARIO (KONQUEST)

REQUISITOS

Java open JDK 8

Los archivos de entrada deben de tener la extensión tipo “.json”

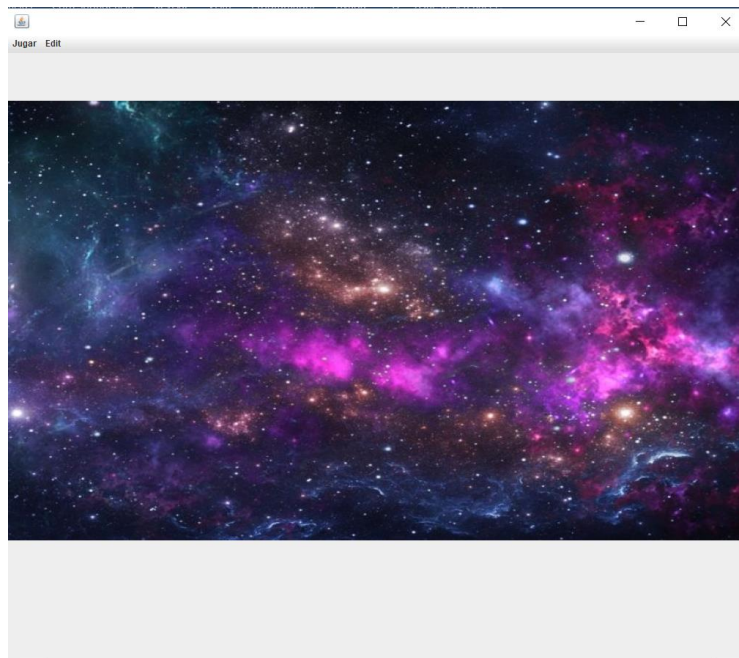
DESCRIPCION DEL JUEGO

El desarrollo del juego se da en un mapa que consiste en un tablero dividido en cuadros, cada cuadro puede o no contener un planeta y cada jugador empieza con un planeta inicial desde el cual iniciará su conquista.

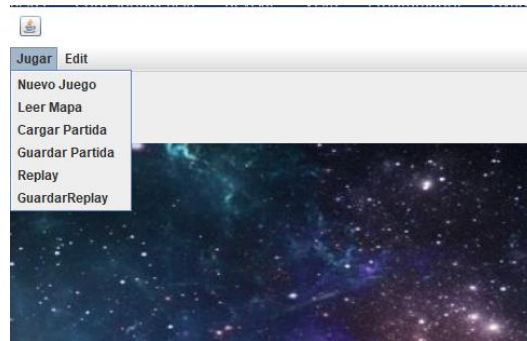
Estos planetas tienen un número de naves, estas naves el jugador las puede enviar hacia otro planeta para realizar una conquista de ella. Si la conquista es exitosa el nuevo planeta le pertenecerá al jugador que envió las naves. Gana el jugador que tiene más planetas o el que conquiste todos los planetas.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

El juego contiene una serie de secciones para distintas funcionalidades:

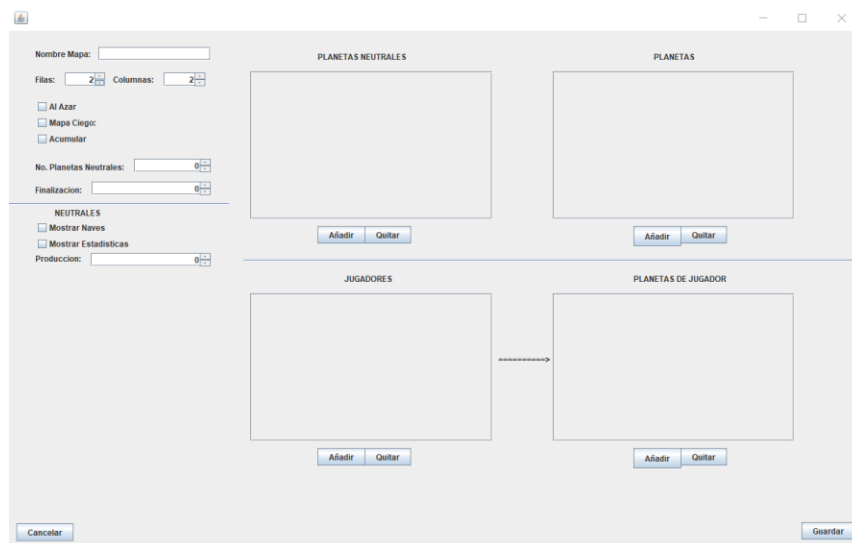


Pantalla de inicio en la parte superior tendrá opciones para las distintas funcionalidades de la aplicación.



Opción nuevo juego:

En ella el usuario podrá crear un nuevo mapa, en el que podrá agregar planetas y configurar el mapa según sea su necesidad.



En esta ventana tendrá tres secciones principales:

1. En la primera sección es del mapa, en ella podrá asignarle un nombre al mapa, el tamaño del tablero, y las opciones del mapa. Alazar esta selección es para los planetas neutrales y en la misma sección podrá definir si desea ver planetas neutrales aleatorios con la misma opción de aleatorios,
2. La segunda sección es de planetas en esta sección, podrá agregar planetas neutrales, o planetas que tendrán los jugadores así mismo también los podrá quitar de la sección.
3. En la última sección de jugadores, el usuario podrá agregar jugadores nuevos para el juego, a un lado de la tabla de jugadores podrá ver los planetas disponibles del jugadores así mismo podrá asignarle al jugador planetas.

Opción leer mapa:

En esta opción se mostrará una ventana para seleccionar el archivo de entrada para que el programa identifique el mapa que creara.

Opción de cargar Partida:

En esta opción se mostrará una ventana para seleccionar el archivo de entrada para que el programa lea el archivo en este archivo tiene que cumplir con los datos de una partida guardada.

Opción de guardar Partida:

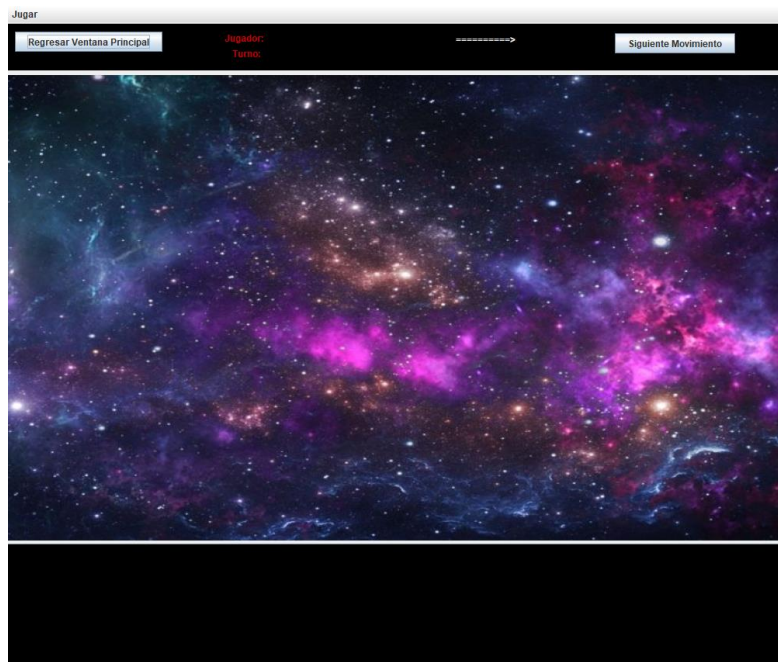
En esta opción si el usuario desea guardar su partida en curso para seguirla luego, basta con clicar esta opción, se mostrará una ventana de la dirección donde lo desea guardar y por ultimo el nombre que tendrá el archivo a guardar.

Opción Guardar Replay:

En esta opción el jugador guarda una repetición de la partida que este en curso o que haya terminado. Se mostrará una ventana en la que seleccionará la carpeta o ruta donde se guardará, y el nombre del replay.

Opción Replay:

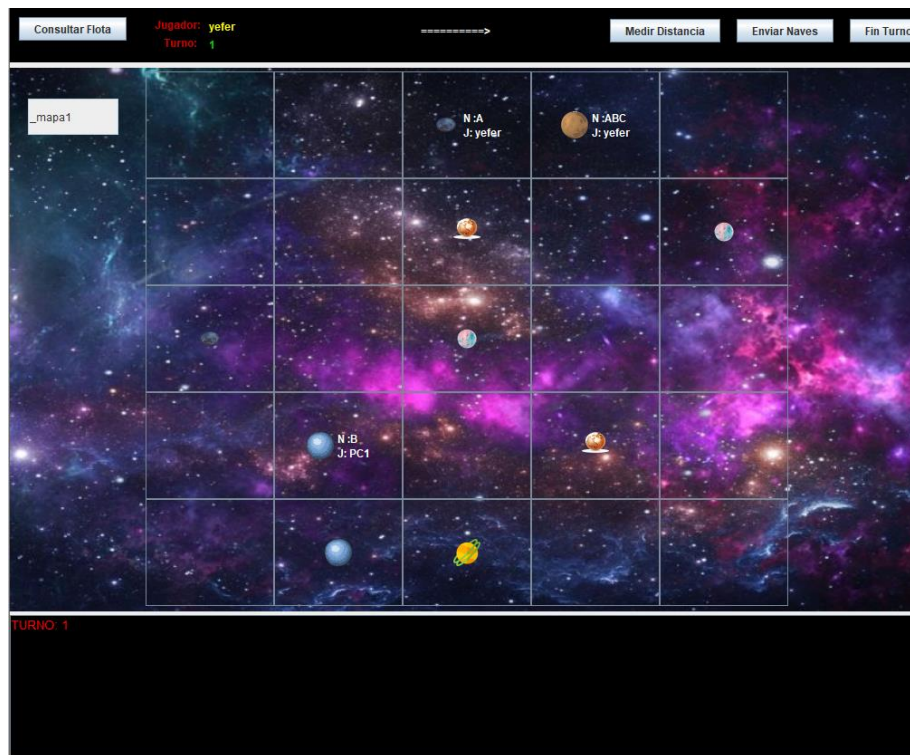
En esta opción abre una ventana, siguiente:



Esta ventana en la pestaña de jugar está la opción de cargar replay, en la cual selecciona un archivo de tipo repetición, el cual es sistema mostrara un tablero.

El botón siguiente movimiento correrá ataque por ataque del juego y mostrara lo un mensaje de lo que fue pasando en la partida.

Ventana principal (Partida)



En esta seccion es donde cada jugador interactúa con el programa.

En la parte superior de la pantalla están las opciones del jugador en turno:

El botón **consultar flota** despliega un listado de las naves enviadas hacia planetas.

Medir distancia: para esto seleccionamos un botón del tablero que contenga planeta, y un segundo clic selecciona el segundo planeta una ves seleccionados los planetas este botón calculara el numero de casillas que existen de distancia entre los planetas cada casilla es un año luz.

Enviar Naves: este botón delega una ventana con las opciones de envío de naves hacia un planeta, solo funciona si tenemos seleccionados el planeta de origen y destino,

Fin de turno: sede el turno al siguiente jugador.

En la seccion del medio, se muestra un tablero, en el se encuentran los planetas del juego y algunas de sus características. Al hacer clic a los planetas se mostrará un texto de selección de planetas.

En la seccion de abajo: se muestran los mensajes de lo que ha ido sucediendo durante la partida, estos mensajes mostraran el resultado de cada ataque que se haya hecho.

Los iconos de los planetas son aleatorios no pueden ser seleccionados por el jugador.