

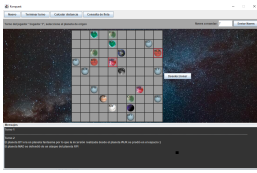
Konquest

Manual de usuario

Versión: 0100

Fecha:17/05/2022

Desarrollador: Cristian Alejandro Vásquez Escobar, 202131936



Manual técnico

Descripción: Detalla la información técnica de la elaboración del programa

[Introducción](#)

[Requerimientos para la ejecución del juego](#)

[Guía para la ejecución del programa](#)

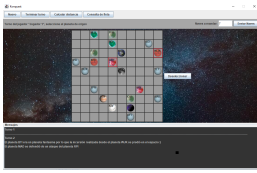
[Instrucciones](#)

[Aplicación a primera vista](#)

[Ejemplos visuales](#)

[Pantalla inicial](#)

[Tiupos de planetas](#)

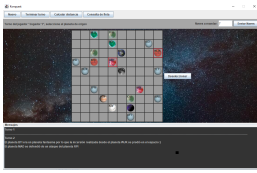


Manual técnico

Descripción: Detalla la información técnica de la elaboración del programa

Introducción

Konquest es un juego de estrategia, en el que por turno deberás ir consiguiendo la máxima cantidad de planetas que puedas, pero para evitarlo habrá más jugadores y obstáculos como los planetas fantasmas, planetas zombies etc. Para ganar debes dejar a tus amigos sin planetas para así coronarse como el mejor conquistador.

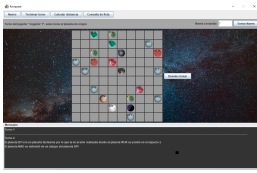


Manual técnico

Descripción: Detalla la información técnica de la elaboración del programa

Requerimientos para la ejecución del juego

- Una computadora
- Se necesita tener instalada la máquina virtual de java. Esto se puede hacer desde su página y para cualquier sistema operativo: [Descargar Java](#)
- Alguna terminal para poder interpretar comandos, si se encuentra en windows con el cmd o el windows powershell será suficiente.



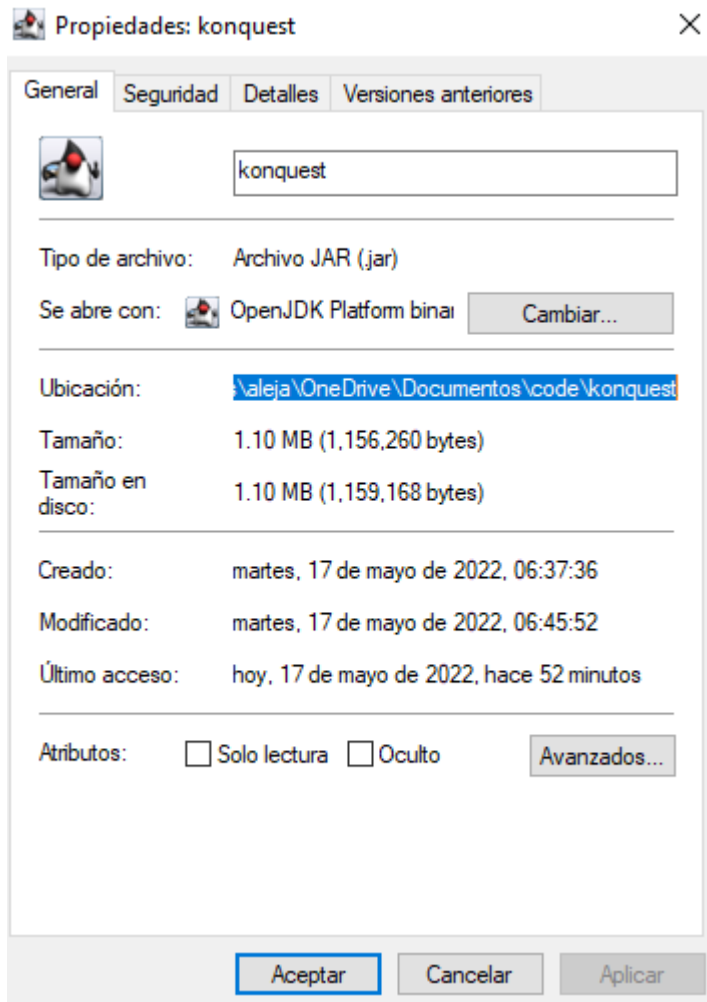
Manual técnico

Descripción: Detalla la información técnica de la elaboración del programa

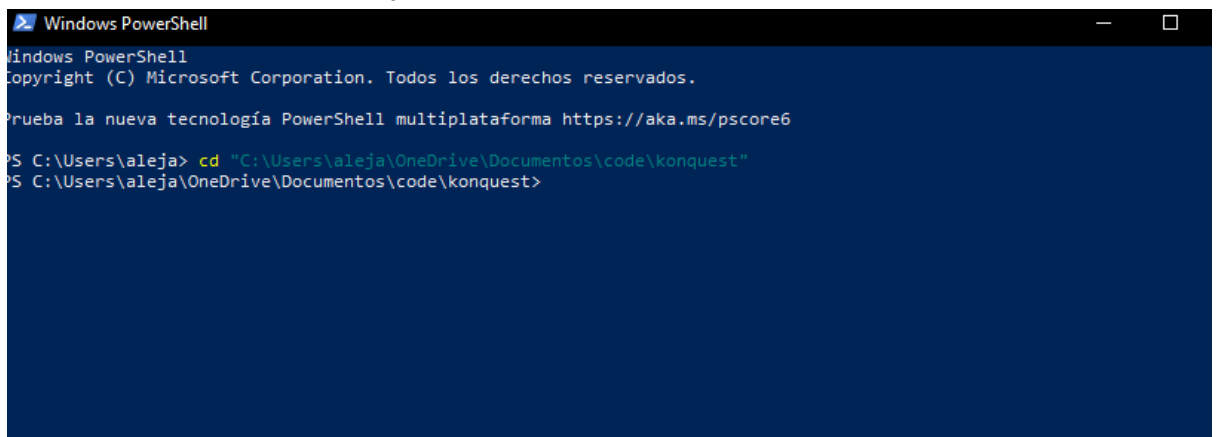
Guía para la ejecución del programa

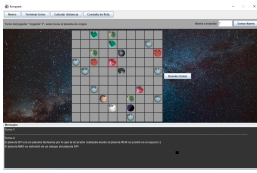
Para esta guía usaré Windows powershell, aplicación que ya viene con windows.

1. Se debe obtener la ubicación del archivo .jar: clic derecho y propiedades



2. Se copia y posteriormente abrimos la terminal. Una vez dentro, escribimos `cd "(la ubicación de nuestro archivo .jar)"`





Manual técnico

Descripción: Detalla la información técnica de la elaboración del programa

3. Se ejecuta el comando `java -jar cuidar-pokemon.jar` y el juego comienza a ejecutarse.

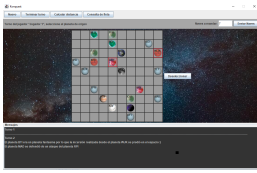
A screenshot of a Windows PowerShell terminal window. The window title is "Windows PowerShell". The text inside shows the user navigating to a directory and running a Java command. The prompt is "PS C:\Users\aleja>". The user enters `cd "C:\Users\aleja\OneDrive\Documentos\code\konquest"`. The prompt changes to `PS C:\Users\aleja\OneDrive\Documentos\code\konquest>`. The user then enters `java -jar .\konquest.jar`.

```
Windows PowerShell
Copyright (C) Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Prueba la nueva tecnología PowerShell multiplataforma https://aka.ms/pscore6

PS C:\Users\aleja> cd "C:\Users\aleja\OneDrive\Documentos\code\konquest"
PS C:\Users\aleja\OneDrive\Documentos\code\konquest> java -jar .\konquest.jar
```

4. Y listo, el juego está abierto!

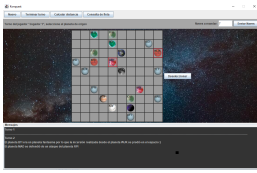


Manual técnico

Descripción: Detalla la información técnica de la elaboración del programa

Instrucciones

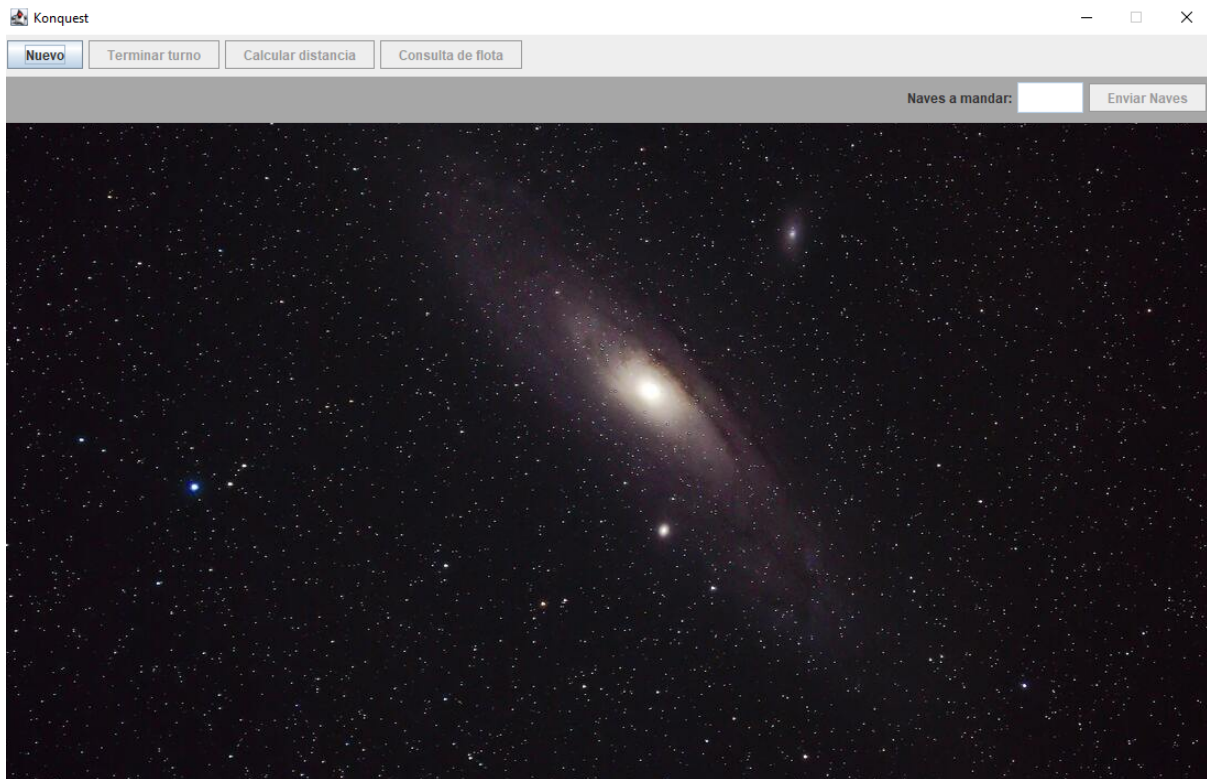
- Para ganar se necesita que todos los demás jugadores pierdan y que no tengan flotas pendientes, o también que el juego llegue a los turnos máximos.
- Para conquistar planetas se necesita enviar al menos una nave.
- Si las naves logran acabar con el planeta, todas las naves pasan a ser parte del conquistador.
- Los planetas zombies no se pueden conquistar.
- Los planetas zombies atacan a un planeta aleatorio cada 2 turnos.
- Los planetas neutrales tienen ciertas estadísticas y cada turno están generando naves, estos pueden ser conquistados por cualquier jugador que lo quiera.
- Los planetas fantasmas son una copia de los neutrales pero cuando estos reciben una incursión, desaparecen y con ellos la flota enviada.
- La medición de distancia indica el tiempo en turnos que tardará en llegar una flota a cierto planeta.



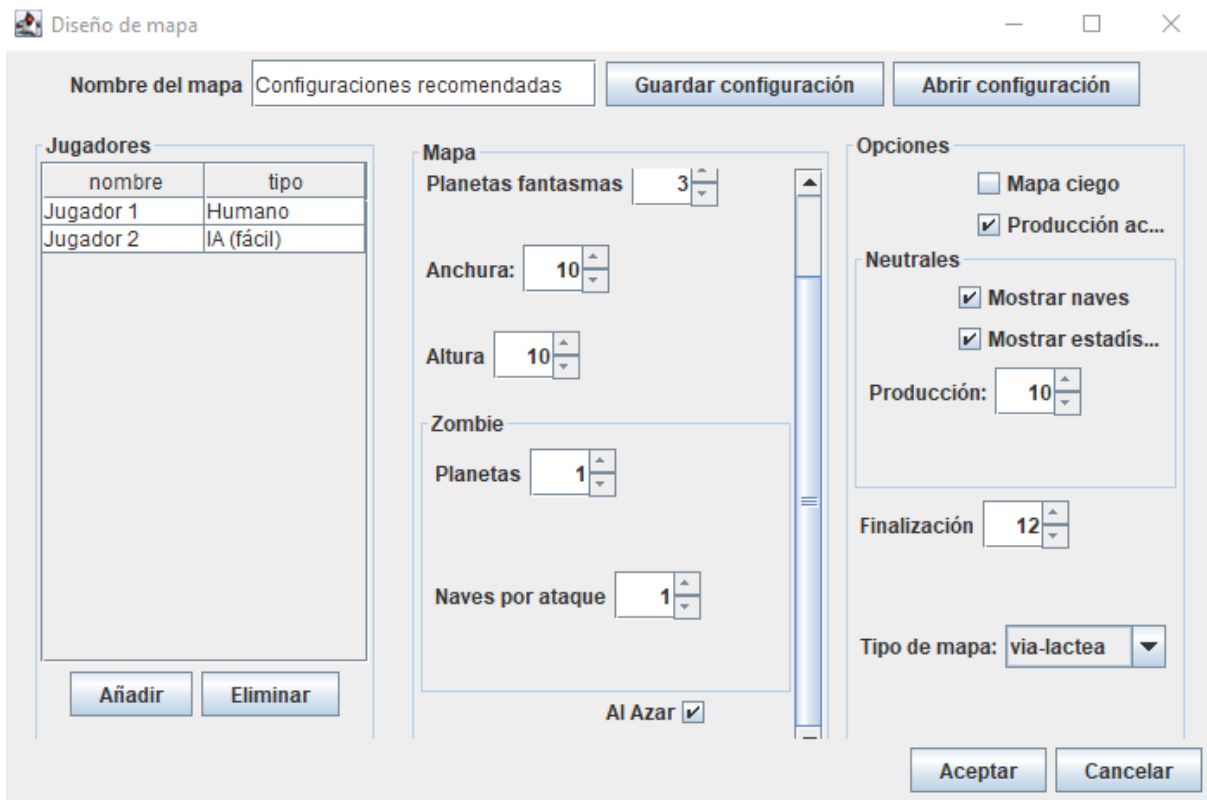
Manual técnico

Descripción: Detalla la información técnica de la elaboración del programa

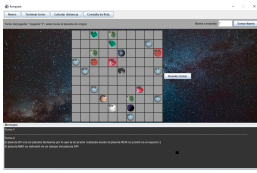
Aplicación a primera vista



Configuración del diseño de mapa



- se pueden agregar hasta 8 jugadores

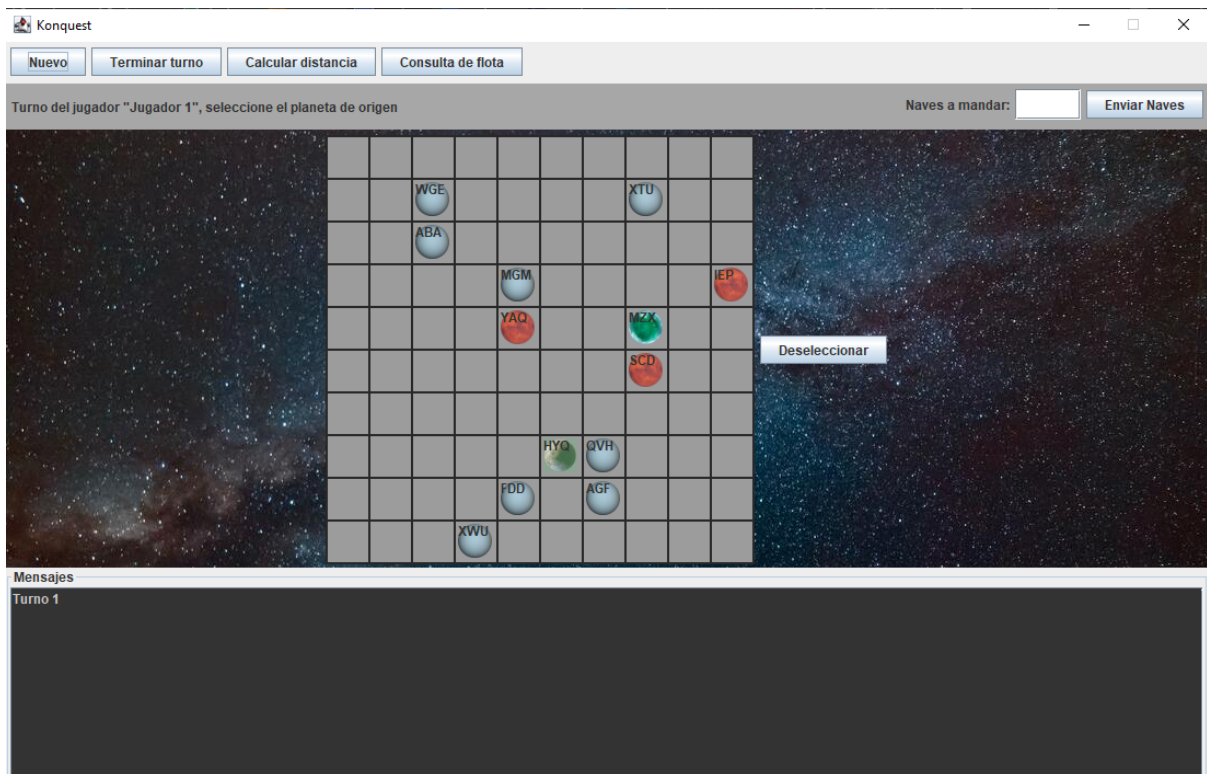


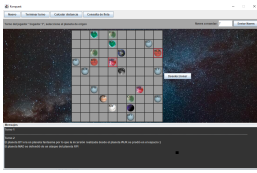
Manual técnico

Descripción: Detalla la información técnica de la elaboración del programa

- se pueden indicar cuántos planetas neutrales y fantasmas habrán.
- Se debe indicar las dimensiones para el tablero
- Si se selecciona la casilla de al azar, las posiciones de los planetas y sus atributos no se podrán configurar, todo será aleatorio.
- Si el mapa es ciego no se podrá ver la información de los planetas enemigos
- Dependiendo del tipo de mapa, este se verá de diferente manera

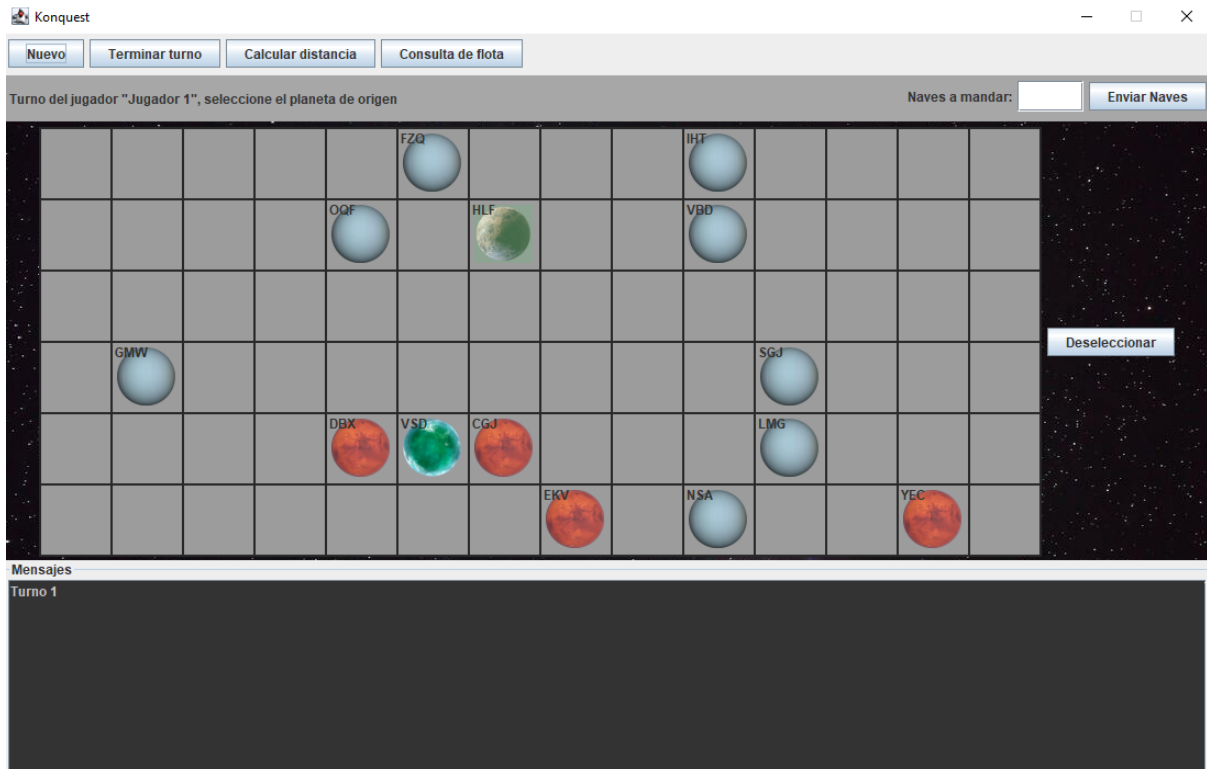
Ejemplos visuales



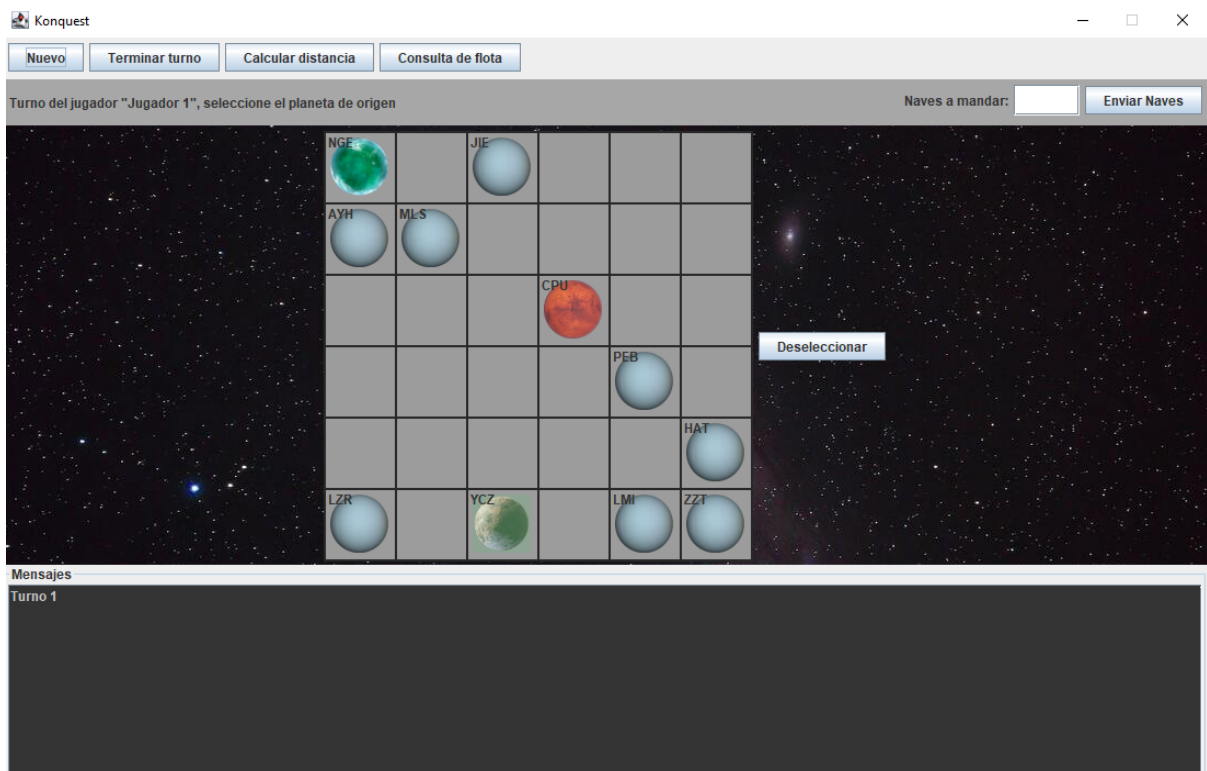


Manual técnico

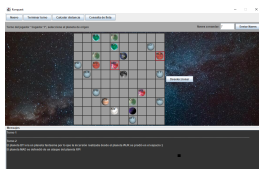
Descripción: Detalla la información técnica de la elaboración del programa



Pantalla inicial

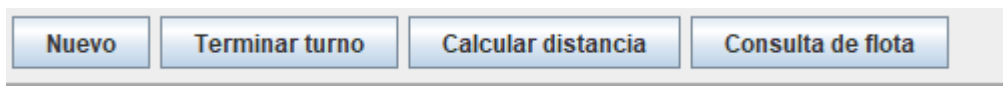


En la parte superior hay 3 botones



Manual técnico

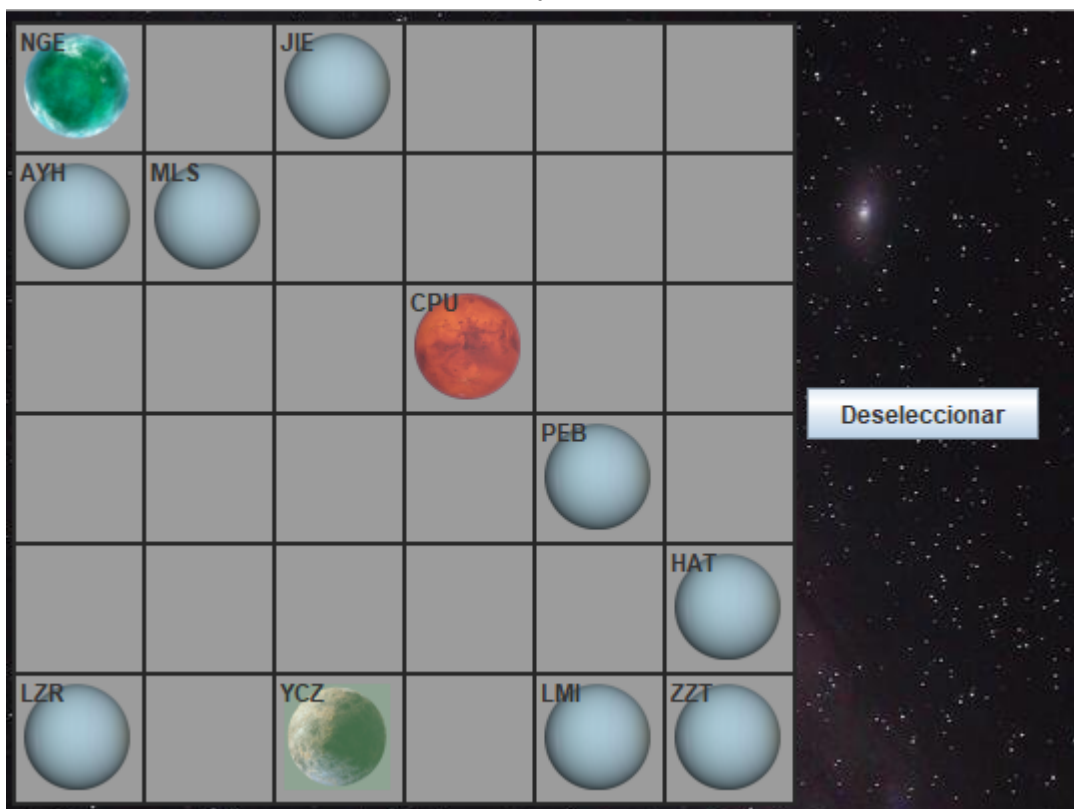
Descripción: Detalla la información técnica de la elaboración del programa



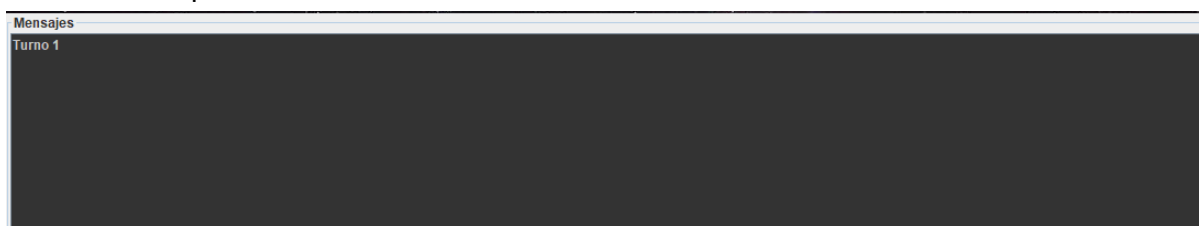
- **Nuevo:** Puedes pasar a configurar una nueva partida
- **Terminar turno:** el jugador que tenga el turno pasará el turno al siguiente jugador.
- **Calcular distancia:** Mide cuántos turnos tardaría una flota en llegar de un planeta a otro, para utilizarla se debe seleccionar un planeta propio del jugador y luego uno diferente.
- **Consultar flota:** Se muestra una ventana con la información de todas las flotas pertenecientes al jugador.



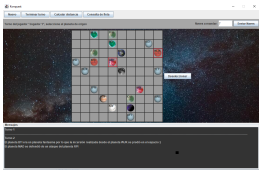
Debajo de los botones se puede observar a quién le corresponde el turno. Además también incluye una sección en la que después de haber seleccionado dos planetas, se puede escribir una cantidad y se enviarán las naves.



Desde aquí se puede visualizar qué está pasando en la partida, también hay un botón para deseleccionar planetas.



En este lugar se visualiza todo lo que pasa.



Manual técnico

Descripción: Detalla la información técnica de la elaboración del programa

Tiupos de planetas

azul:

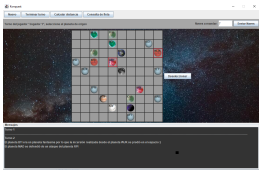


blanco:



gris:

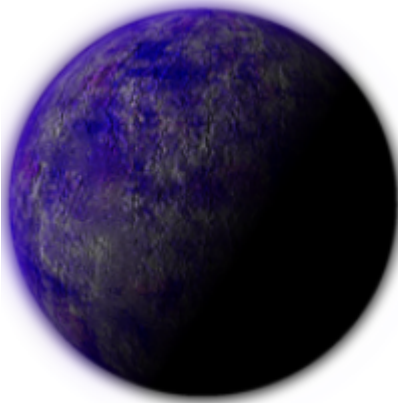




Manual técnico

Descripción: Detalla la información técnica de la elaboración del programa

morado:

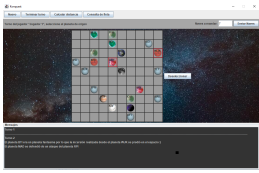


naranja



Neutral





Manual técnico

Descripción: Detalla la información técnica de la elaboración del programa

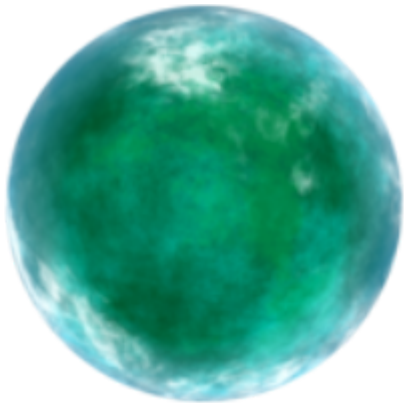
rojo



Rosado:



verde:



Zombie:

