

Manual de usuario:

1. Alternativas para ejecutar el proyecto:

Para ejecutar nuestro come-cocos existen dos posibilidades diferentes:

- Ejecutar el programa a través de la ventana de comandos o terminal. En este caso deberemos dirigirnos en primer lugar a la carpeta donde tenemos los archivos del proyecto, concretamente a la carpeta build y dentro de ésta a classes. Una vez nos encontremos ahí bastará con escribir en nuestra terminal la siguiente línea:

```
java GUI.CocosFrame
```

Como comentario adicional para el caso de ejecutar el programa del come-cocos a través de la terminal debemos tener en cuenta que los archivos de sonido que hemos añadido a nuestro proyecto no funcionarán si se dejan colocados en la carpeta principal del proyecto, donde se encontraría a priori, por lo que hemos copiado todos esos archivos y los hemos introducido también en la carpeta classes.

- Otra posibilidad es, si contamos con la herramienta NetBeans, ejecutarlo a través del propio programa, para este caso, una vez finalizado el proyecto y definida la clase CocosFrame como clase principal del proyecto, bastaría con compilar y ejecutar el mismo, y ya tendríamos nuestro juego listo para funcionar.

2. Dinámica de juego:

El objetivo del juego del come-cocos es bastante sencillo, se trata de recolectar todos los cocos que forman parte del laberinto sin ser comido por los fantasmas.

En principio no existe límite de tiempo para completar un nivel, pero conviene completarlos antes de un máximo de 100 segundos, pues si se completa antes de este tiempo se recibirá una bonificación de puntos que corresponde a cinco veces el tiempo que falte para alcanzar los 100 segundos, por ejemplo, si completamos el nivel en 70 segundos, recibiremos una bonificación de $(100-70) \cdot 5 = 150$ puntos.

Cada coco que atrapemos sumará un total de 10 puntos, mientras que cada coco especial sumará 50 puntos a nuestro marcador, además, al atrapar un coco especial, los fantasmas se volverán vulnerables y pasarán de perseguir al come-cocos a huir de él, pues éste último podrá comérselos y mandarlos a su posición inicial, esta vulnerabilidad durará un total de 20 movimientos desde que se comió el coco especial.

Quando hayamos atrapado todos los cocos de un nivel pasaremos al siguiente nivel, aumentando la velocidad del juego y con ello la dificultad del mismo hasta un total de diez niveles.

Durante el desarrollo de una partida podremos perder hasta un total de tres vidas, una vez que hayamos perdido nuestras vidas la partida finalizará y podremos reiniciarla pulsando el botón que cumple esta función.

También podremos pausar la partida pulsando el botón de pausa, pudiendo volver a reanudar el juego si volvemos a pulsar sobre el botón.

Práctica 8: Juego del come-cocos en Java.

Dentro del panel de juego podemos ver algunos indicadores que nos dan información relativa al desarrollo del juego, estos indicadores se sitúan a la derecha de nuestra ventana de juego y muestran las vidas que nos quedan actualmente, los puntos que llevamos conseguidos, el tiempo total de juego y el tiempo restante para obtener la bonificación de puntos que anteriormente hemos comentado.