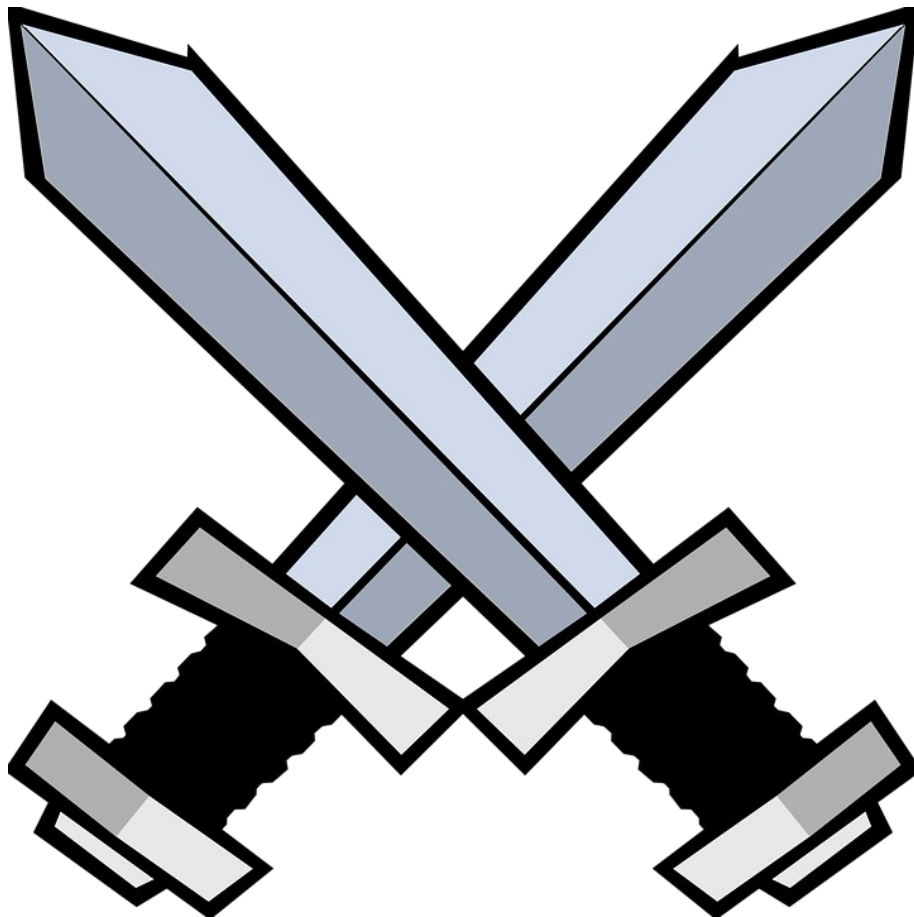


BATALLA DE RACES



ARNAU MESTRE VIZCAINO

PROJECTE BATALLA DE RACES

1.- Objetivo de este documento. Nuestro objetivo con este manual es mostrar la mecánica del juego "Race War".

2.- Requisitos.

Esta aplicación está desarrollada con Java, implementando una base de datos SQL.

Los entornos de desarrollo utilizados para este proyecto son Eclipse y MySQL, por lo que se recomienda su uso para una ejecución adecuada y almacenamiento de datos.

Los requisitos del sistema recomendados son los mismos que los de estos dos entornos de desarrollo.

Si ya has instalado un entorno de desarrollo Java y SQL, puedes cargar nuestro esquema de tabla con el script proporcionado y ejecutar el archivo Main.java del proyecto, que iniciará el juego.

3.- Manual del usuario. 3.1- Selección de guerrero.

La pantalla de selección de guerreros es la primera pantalla que verás al iniciar el juego. En esta pantalla, puedes ver las imágenes de los guerreros entre los que puedes elegir. Haz clic en el que deseas usar y será tu guerrero seleccionado.



Cada guerrero pertenece a una raza que tiene estadísticas únicas.



Human:

Health Points 50
Strength 5
Defense 3
Agility 6
Speed 5

Available weapons:

Dagger– Sword– Axe– Twin Swords – Scimitar– Katana – Dirk



Elf:

Health Points 40
Strength 4
Defense 2
Agility 7
Speed 7

Available Weapons:

Dagger– Sword– Twin Swords – Scimitar– Bow– Dirk



Dwarf:

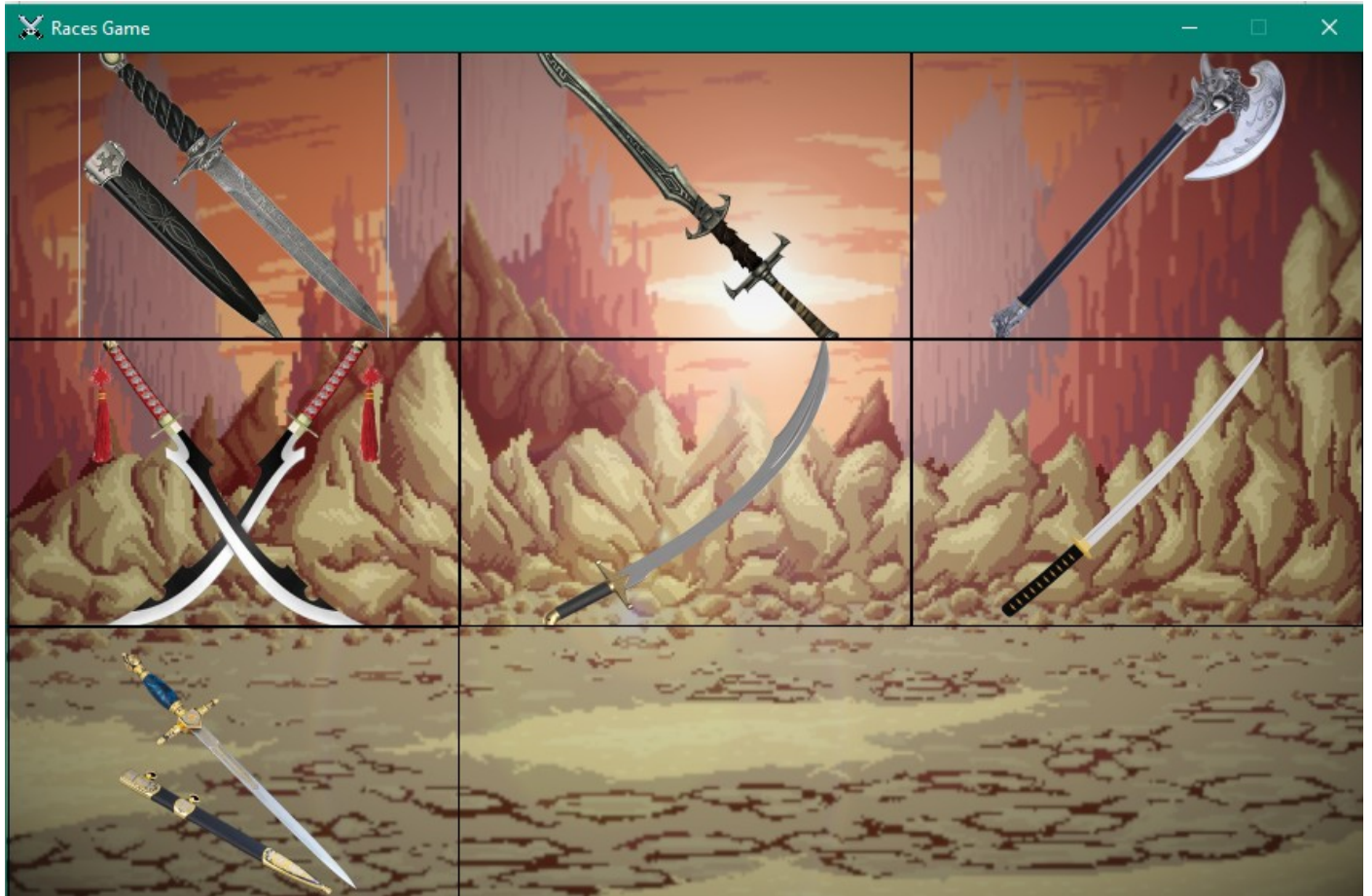
Health Points 60
Strength 6
Defense 4
Agility 5
Speed 3

Available Weapons:

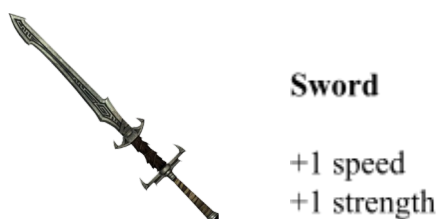
Sword– Axe– Dirk– Battleaxe

3.2- Selección de arma.

Después de elegir tu guerrero, llegarás a la pantalla de selección de arma. Esta pantalla dependerá del guerrero que hayas elegido anteriormente, ya que cada uno tiene sus propias armas. Debes hacer clic en el ícono de la imagen para elegir la que deseas usar. Las armas que puedes ver en el ejemplo son las armas disponibles para el enano.



Además, cada arma aumenta algunas de las estadísticas de tu personaje, como la fuerza y la velocidad.





Axe

+3 Strength



Twin Swords

+2 speed

+3 strength



Scimitar

+3 speed
+1 strength



Bow

+5 speed
+1 strength



Katana

+3 speed
+2 strength



Dirk

+4 speed

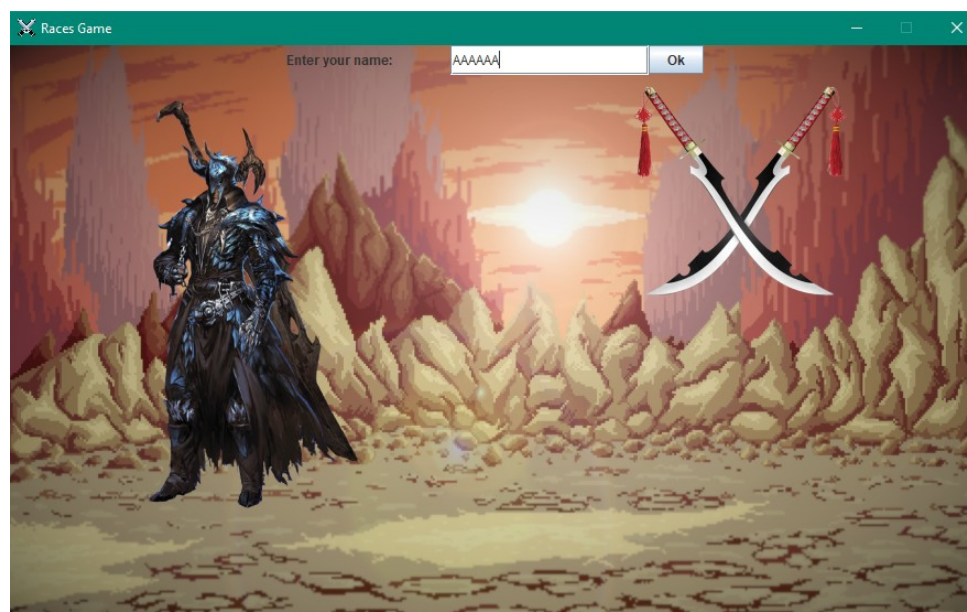


Battleaxe

+5 strength

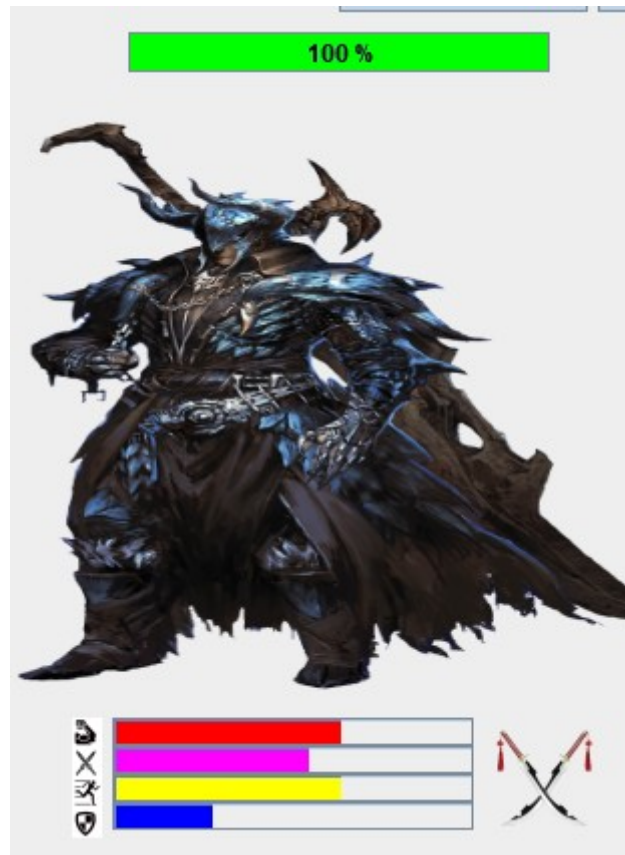
3.3- Selección de nombre

La siguiente pantalla es la pantalla de selección de nombre. Es donde introducirás tu nombre de usuario y lo enviará a la base de datos del juego.



3.4- Pantalla de Lucha.

La interfaz del guerrero está formada por la barra de salud, la imagen del guerrero, las estadísticas y la imagen del arma seleccionada.



Strength: The amount of damage your warrior will do



Agility: Gives the warrior the chance to deal multiple attacks

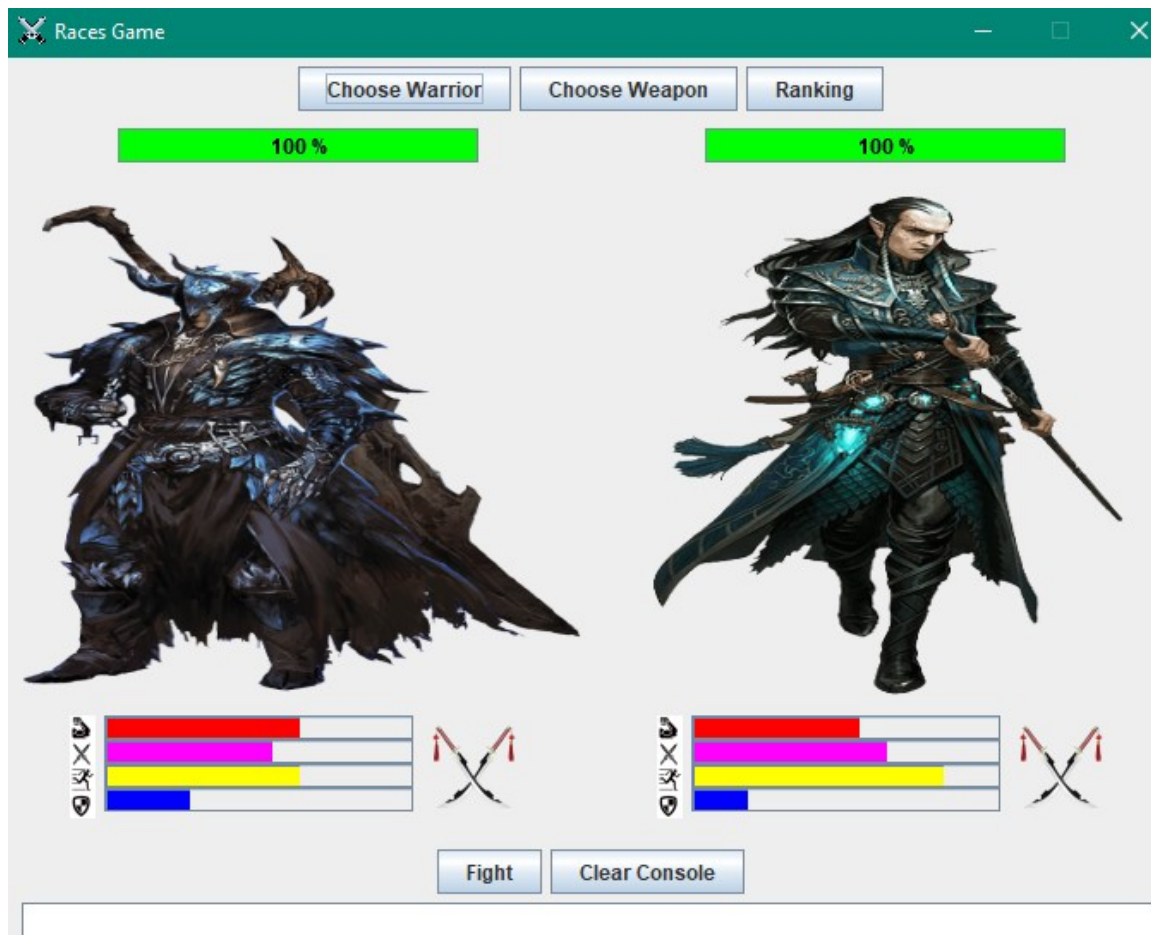


Speed: Probability of attacking first



Defense: The amount of damage a warrior can take

En la pantalla de batalla, tu guerrero se muestra a la izquierda y el enemigo a la derecha. También hay 5 botones que se usan para seleccionar otro personaje o arma, mostrar la clasificación de los jugadores del juego, comenzar la pelea o limpiar la consola de peleas.



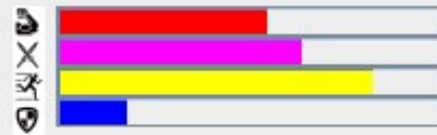
En la parte inferior de la pantalla hay una consola que al inicio de la pelea está vacía, pero mostrará el desarrollo de la pelea. Para comenzar, debes hacer clic en el botón "Fight", que cuando llegue tu turno cambiará a "Attack". La pelea tiene un atacante y un defensor.

Hay tres cosas diferentes que pueden ocurrir cuando un atacante ataca

- Fallan el ataque.
- El defensor evita el ataque.
- El ataque acierta, si esto sucede, se mostrará la cantidad de puntos de vida perdidos por el defensor.

88 %

87 %



Attack

Clear Console

Oponent's turn:

Aragorn received 3 points of damage.

AAAAAA's turn:

Cada vez que llegue tu turno para atacar, deberás presionar el botón "Atacar" para que tu personaje intente golpear al otro.

Cuando la barra de salud de uno de los guerreros llegue a cero, aparecerá una ventana emergente preguntando si deseas continuar la pelea.

La opción "No" cerrará el juego y cargará la información de las batallas del usuario en la base de datos. Este usuario no podrá jugar nuevamente como el mismo jugador, podrán elegir el mismo nombre, pero sus puntos de clasificación comenzarán en 0.

Si seleccionan "Sí", el juego hará lo siguiente: Si el usuario fue derrotado, su información de batallas se almacenará en la base de datos y el juego volverá a la pantalla de selección de personajes, para elegir un nuevo personaje y generar otro usuario.

Si saliste victorioso, la salud de tu guerrero se restablecerá al 100% y se enfrentarán a un nuevo enemigo.

