

DONCE Y KONG JUNIOR

**MANUAL DE USUARIO.
VERSIÓN 1.0**

**CARTAGO, COSTA RICA.
SEPTIEMBRE, 2019.**

Tabla de Contenidos

Objeto del Documento	2
Participantes	2
Objetivos e Introducción	2
Manual de Usuario	3
Elementos de Aplicación	3
Servidor	3
Cliente	6
Movimiento del jugador	8

Objeto del Documento

El presente documento pretende mostrar al usuario el funcionamiento correcto de la aplicación DonCE y Kong JR.

Participantes

Nombre	Rol
Angelo Ortiz Vega	Desarrollador.
Jonathan Esquivel Sánchez	Desarrollador.
Iván Solís Ávila	Desarrollador.

Objetivos e Introducción

Donkey Kong Jr. es un juego de plataformas de estilo arcade de 1982 de Nintendo. Apareció por primera vez en salas recreativas y luego se lanzó para una variedad de plataformas, especialmente el Sistema de Entretenimiento Nintendo. En el transcurso de la década de 1980, también se lanzó para varios sistemas de consola, con la forma del título abreviado como Donkey Kong Jr. en la mayoría de las versiones. Donkey Kong Junior (DK Jr.), está tratando de rescatar a su padre Donkey Kong, quien ha sido encarcelado. La jaula de Donkey Kong está custodiada por Mario, en su única aparición como antagonista en un videojuego. Este juego es la secuela del videojuego Donkey Kong, que presentaba a Mario como protagonista y al padre de Junior como antagonista.

DonCE y Kong Jr. corresponde al Proyecto III para el curso de Lenguajes, Compiladores e Intérpretes. (CE3104), Módulo Lenguajes. El mismo consiste en la implementación de una aplicación que permita reafirmar el conocimiento de los paradigmas de programación imperativo y orientado a objetos.

Manual de Usuario

Elementos de Aplicación

Servidor

Antes de comenzar a jugar, se tiene que ejecutar el servidor y como mínimo crear un cocodrilo y una fruta. Estos se crean para más adelante agregarlos al juego y que el jugador pueda interactuar con ellos. El programa del servidor es una aplicación de terminal, como tal, no tiene una interfaz gráfica y solo se pueden ejecutar comandos escribiendolos en esta. Al ejecutar el programa por primera vez se podrá apreciar un texto que dice lo siguiente: “Digite el número del objeto que desea crear: 0 = cocodrilo, 1 = fruta”.

```
Digite el numero del objeto que desea crear: 0 = cocodrilo, 1 = fruta
3
Numero invalido
Digite el numero del objeto que desea crear: 0 = cocodrilo, 1 = fruta
-1
Numero invalido
Digite el numero del objeto que desea crear: 0 = cocodrilo, 1 = fruta
```

En este se debe digitar uno de los dos números anteriores refiriéndose al tipo de entidad que desea crear. De digitar un número que no sea ninguno de los anteriores mencionados se obtendrá un mensaje diciendo “Numero invalido” y luego se procederá a imprimir en pantalla el mismo texto para que el usuario escoja el tipo de entidad.

Luego de que el programa logra entender exitosamente cuál es el tipo de objeto que el usuario desea que aparezca en la pantalla del cliente, este procede a hacerle diversas consultas más al usuario dependiendo de su elección.

Si se elije crear un cocodrilo

Si el usuario digita el número 0, el programa procederá a consultarle acerca de los datos necesarios para construir un cocodrilo, los cuales son: la liana en la que desea que aparezca y el color del cocodrilo (ya sea azul o rojo). Uno de los requisitos para que el programa pueda interpretar de manera correcta los datos que requiere para enviar la entidad deseada al cliente es **digitar solamente uno de los números que se dan como opción** porque de otro modo, el servidor puede tener un error y por ende también el cliente. Luego de crear exitosamente el cocodrilo, el servidor procede a enviarlo al cliente y, después de un corto tiempo, este se podrá observar en la pantalla de juego y se podrá interactuar con él. Es necesario notar que se pueden agregar cocodrilos en cualquier momento del juego. Para leer acerca del funcionamiento de los cocodrilos, se puede dirigir a la sección de funcionamiento de entidades de juego.

```
Digite el numero del objeto que desea crear: 0 = cocodrilo, 1 = fruta
0
Digite la liana en la que quiere que entre el cocodrilo, del 1 al 11
2
Digite el color del cocodrilo: 0 = azul, 1+ = rojo
0
```

Si se elige crear una fruta

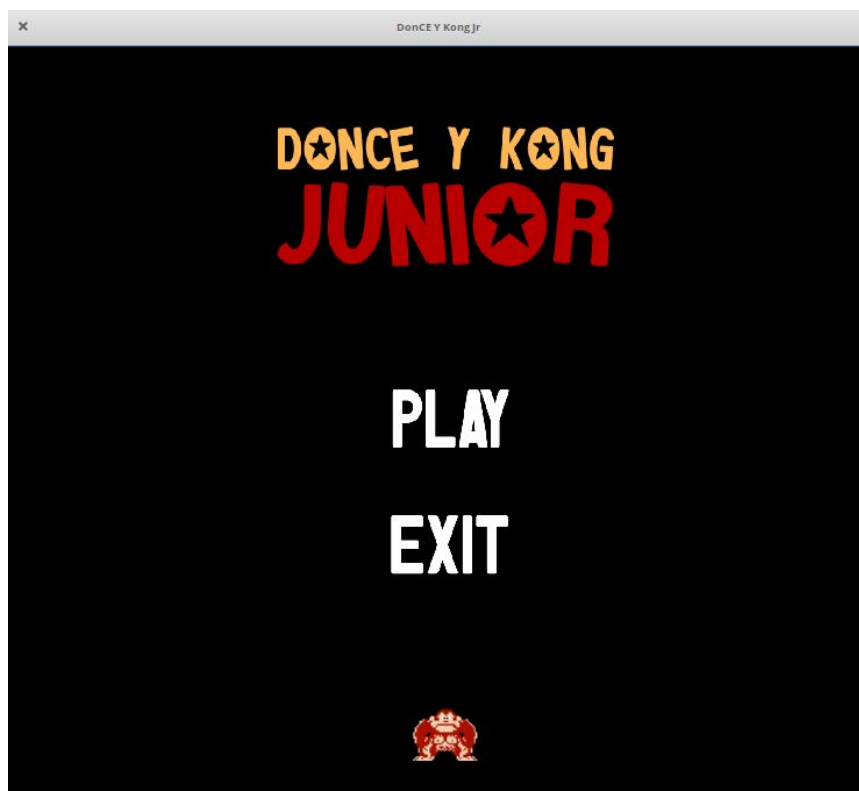
Si el usuario digita el número 1, el programa procederá a consultarle acerca de los datos necesarios para construir una fruta, los cuales son: el puntaje que recibirá el jugador al coger la fruta, las coordenadas en x y en y y el tipo de fruta (ya sea banana, naranja o fresa). Al igual que con la creación del cocodrilo, para que el programa pueda interpretar de manera correcta los datos que requiere para enviar la entidad deseada al cliente es **digital solamente uno de los números que se dan como opción** porque de otro modo, el servidor puede tener un error y por ende también el cliente. Luego de crear exitosamente la fruta, el servidor procede a enviarla al cliente y, después de un corto tiempo, esta se podrá observar en la pantalla de juego y se podrá interactuar con ella. Es necesario notar que se pueden agregar frutas en cualquier momento del juego. Para leer acerca del funcionamiento de las frutas, se puede dirigir a la sección de funcionamiento de entidades de juego.

```
Digite el numero del objeto que desea crear: 0 = cocodrilo, 1 = fruta
1
Digite el puntaje que recibira el jugador al coger la fruta
12
Digite las coordenadas
X:
100
Y:
100
Digite el tipo de fruta: 0 = banana, 1 = naranja, 2+ = fresas
1
```

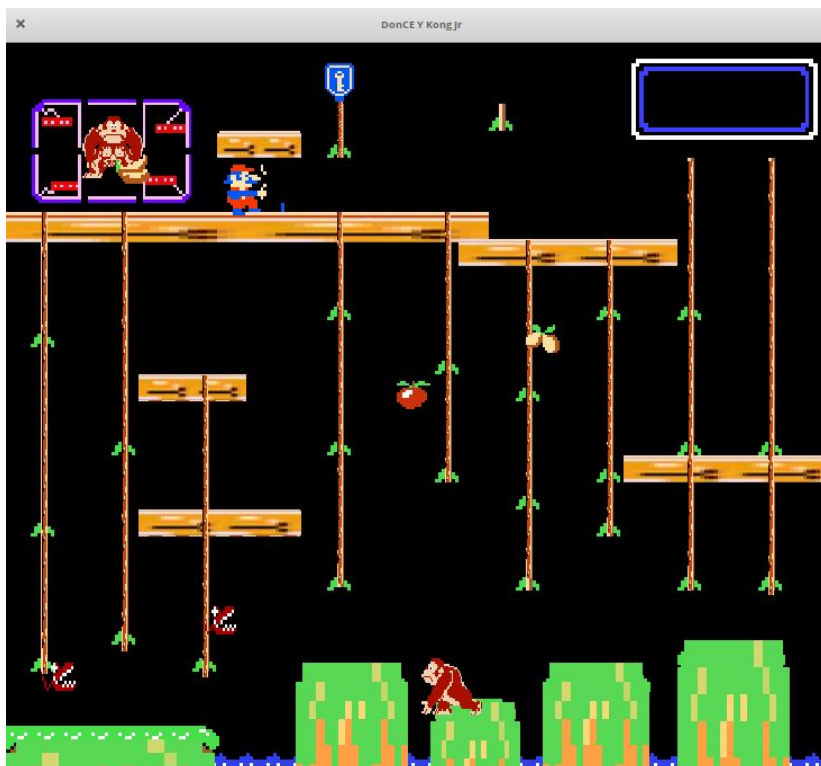
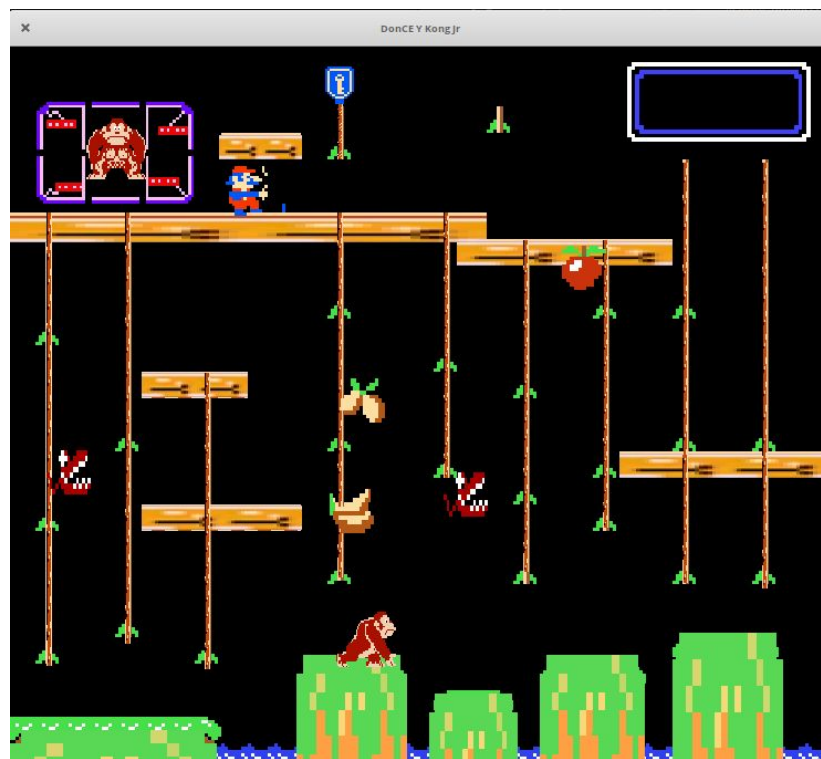
Ciente

Inicio del juego

Antes de ejecutar el programa se tiene que asegurar de ingresar al menos un cocodrilo y una fruta en el servidor, como antes mencionado, el cocodrilo solo se puede colocar en un rango de direcciones y si se realiza erróneamente se tendrá que reiniciar el servidor, seguidamente cuando se ejecute el programa, el usuario se encontrará con la siguiente pantalla:



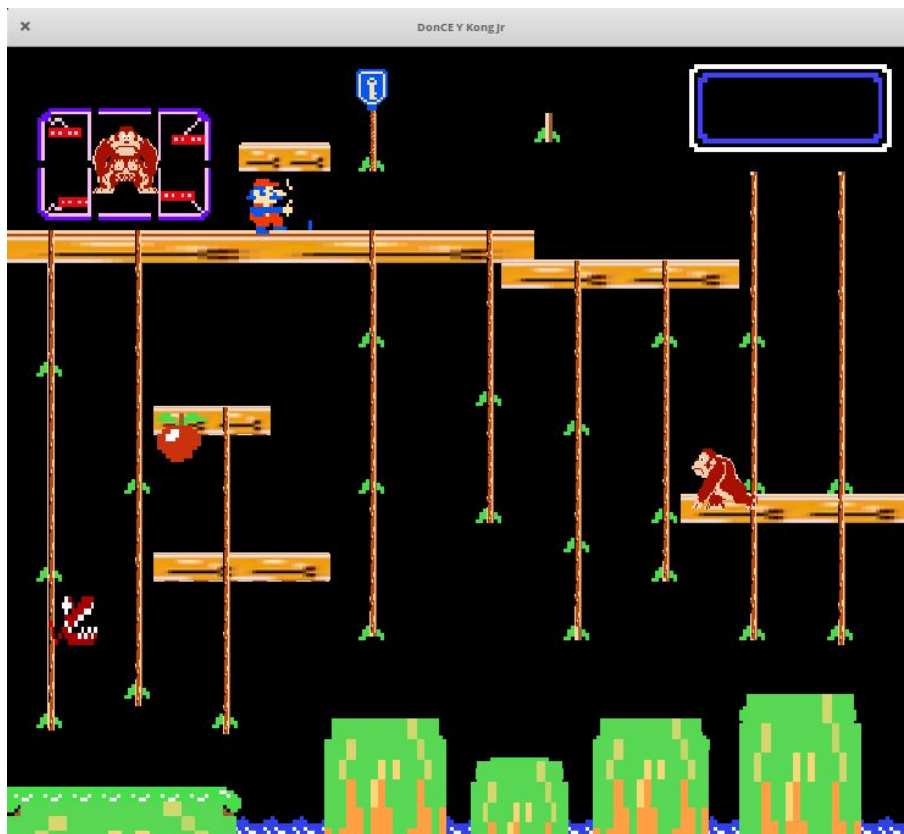
En esta el cliente tiene únicamente dos opciones, salirse del juego o jugarlo. A continuación se pueden apreciar unos ejemplos de cómo se debería ver la pantalla si el usuario realiza exitosamente el trabajo de colocar las frutas y los cocodrilos



Movimiento del jugador

Para poder mover al DK JR se utilizan las flechas, la flecha izquierda y derecha para moverse a los lados y la flecha de arriba para saltar. Al saltar a una liana DK JR se agarra de esta y su movimiento cambia.

Para controlar a DK JR en las lianas se mueve a los lados con las mismas flechas, se utiliza la flecha de arriba para subir por la liana, el usuario tiene que soltar la tecla cada vez que DK JR de un salto en la liana e ingresarla otra vez si se quiere ir más arriba y por último al flecha de abajo se utiliza para descender.



Funcionamiento de entidades de juego

Hay dos tipos de cocodrilos: los azules y los rojos. Los cocodrilos azules después de ser colocados en la liana van a bajar hasta el final de esta y después se soltarán, cayendo justamente debajo de la misma. Los cocodrilos rojos bajarán hasta el final de la liana y luego volverán a subir, y repetirán este ciclo hasta que el jugador pierda o gane el juego.

Para obtener puntaje DK JR tiene que conseguir frutas que son ingresadas por el usuario que está controlando el servidor, estas frutas tienen un puntaje asociado que es determinado a la hora de crearlas.

Finalización del juego

Para ganar el juego DK JR tiene que llegar a la plataforma encima de mario, esto va a reiniciar el juego y va a darle una vida extra al jugador. Por cada vez que el jugador llegue a la meta el juego se volverá más rápido. Si el jugador llega a las cero vidas el juego se termina.

