



Escuela de Computación - San José

MEDIEVAL'S

---

# Manual de Usuario

---

José Ceciliano Granados, Silvia Calderón Navarro

Versión 1.0  
8 de abril de 2017

# Requerimientos mínimos

- Mínimo de 2GB de RAM
- Instalación de Java en su versión 6 o superior
- Procesador minimo 1.7GZ
- Sistema Operativo en Windows para este manual

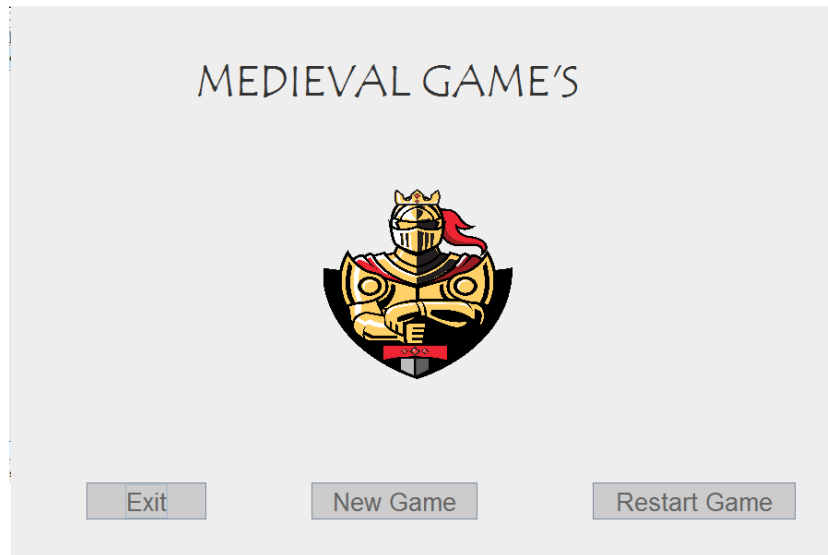
# Instalación y Ejecución



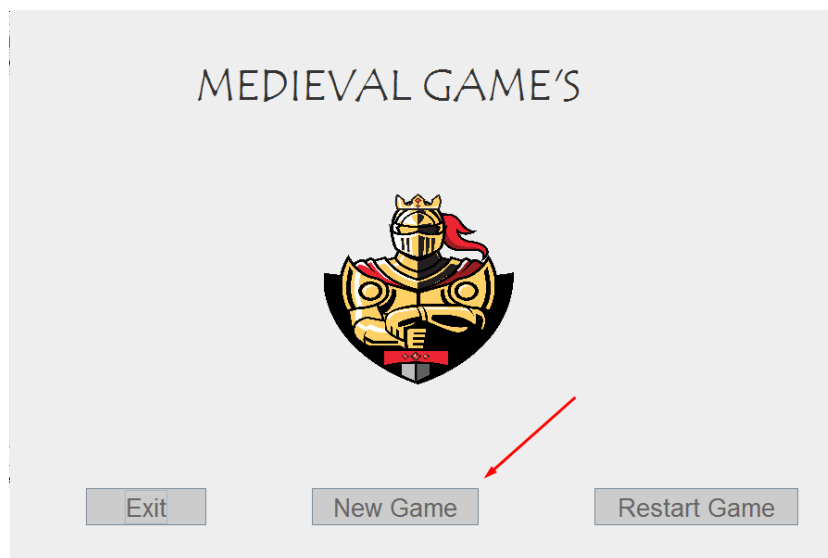
- Para instalar el juego es necesario tener instalado JAVA en una versión 6 o superior, para esto solamente instalamos.
- Para ejecutar el programa solamente es necesario dar doble click al programa Medieval's.exe, con esto lograremos iniciar el juego.

# Iniciar el juego

- Al ejecutar el sistema se muestra la siguiente pantalla

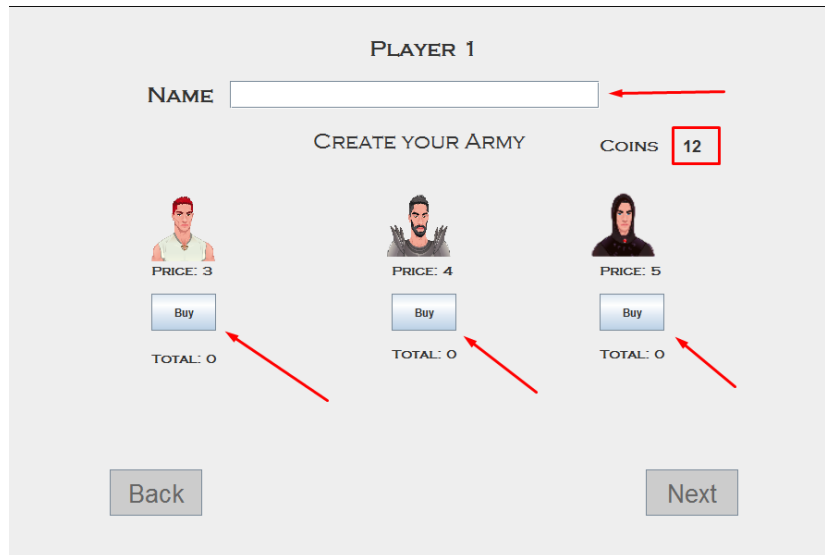


- Para un nuevo juego debemos presionar New Game.

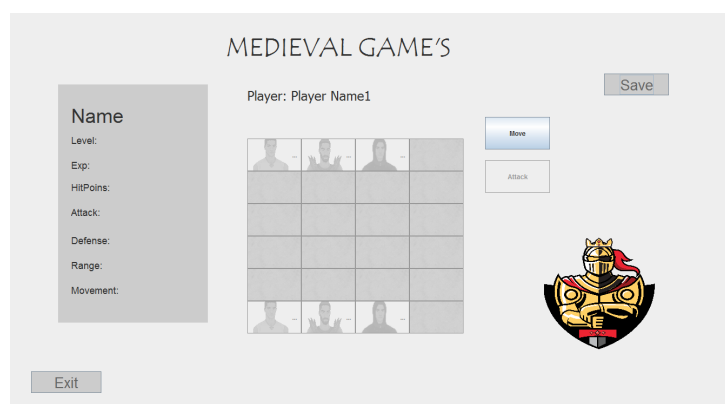


- Al presionar este botón se nos presenta una nueva pantalla.

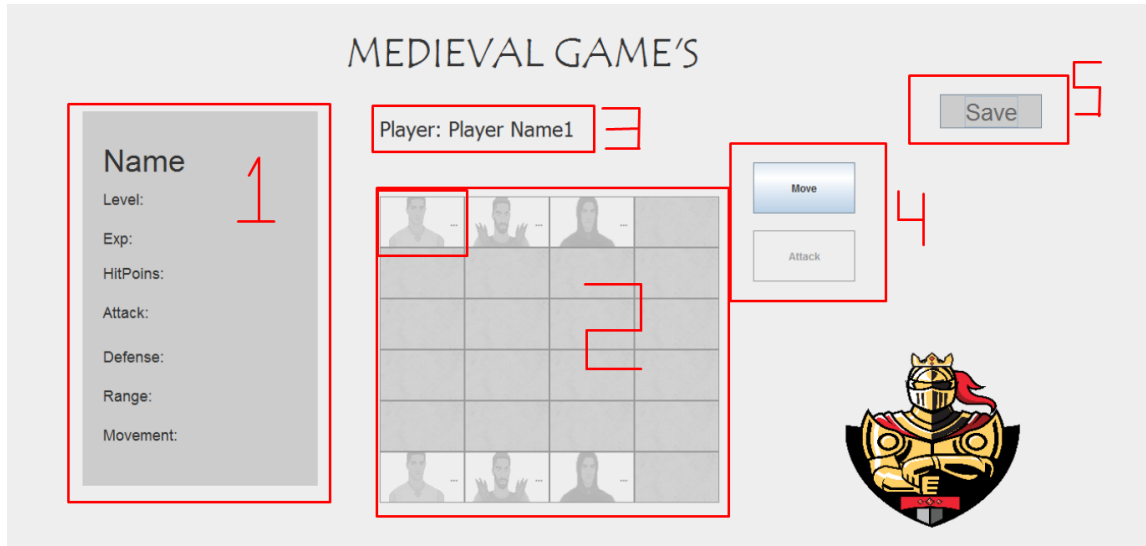
# Jugadores



- Al presionar este botón se nos presenta una nueva pantalla.
- Debemos colocar el nombre del Jugador numero uno.
- Seleccionar los jugadores con los que participaremos, estos tienen un costo, el cual como podemos ver en el recuadro rojo tenemos una cantidad de monedas la cual disminuye cada vez que compramos una ficha.
- Al presionar Next obtendremos una pantalla igual ala primera pero en la cual el jugador numero dos colocara los datos de dicho jugador
- Al presionar Next en la segunda pantalla, observaremos el juego.

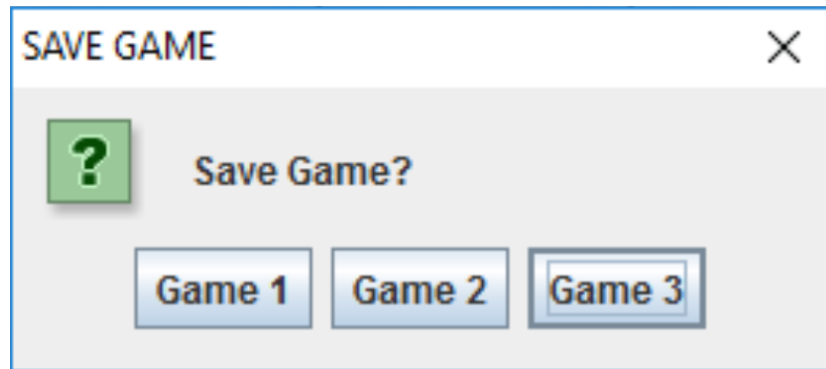


# Juego

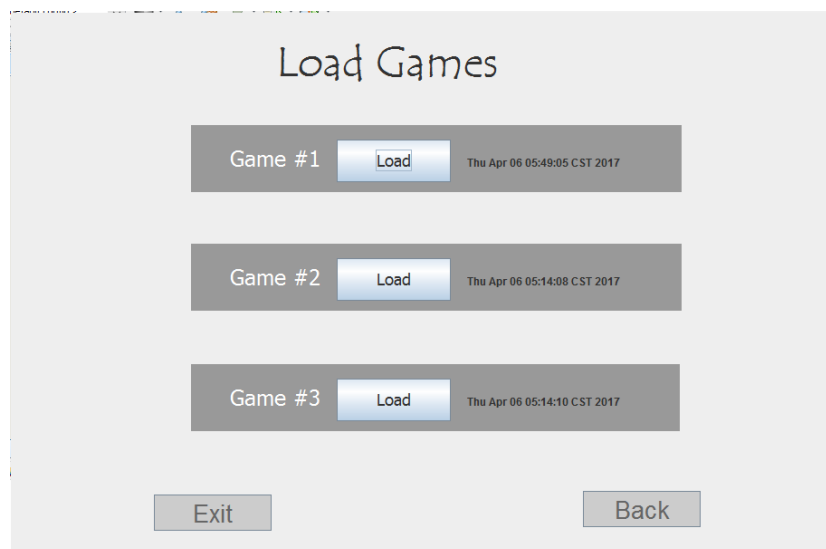


1. Tenemos los datos de la ficha del jugador los cuales muestra los datos de ataque movimiento entre otros de la ficha solicitada, además del tipo de la ficha.
2. Tenemos el campo de juego el cual muestra los jugadores comprados ordenados en orden de aparición, y se colocan en un campo de juego desactivado.
3. En esta sección se coloca el nombre del jugador del turno que se encuentra actualmente.
4. Tenemos dos botones el move el cual mueve la ficha y activa en el campo de juego los campos en los que esa ficha en especifica. puede moverse, además el attack ataca la ficha que se encuentre dentro del rango impuesto por la ficha y de igual manera solamente las fichas de los demás jugadores.
5. El botón save despliega un botón el cual muestra el juego que se quiere guardar para luego restaurarlo.

# Guardar y Restaurar Juego



- Al presionar el botón Save del paso anterior tenemos tres opciones para guardar juego, el cual nos da la opción de guardar el juego en tres posibles opciones, para luego restaurarlo.



- Al presionar el botón de restaurar juego, colocado al principio del juego cuan es inicializado como lo muestra este documento en la primera sección. Podemos elegir la partida para restaurar y tendremos la opción de ver la fecha y la hora en la que se guardo el archivo, en caso de que no se encuentre el archivo simplemente mostrara el mensaje "Game no Save".