



Instructivo – Volcán en Erupción



Ejecución en Modo Offline (Sin Servidor)

- Abrir CodeBlocks.
- Ir a File → Open.
- Buscar la carpeta del Trabajo Práctico.
- Entrar en la carpeta '**juego_volcan**'.
- Abrir el archivo '**juego_volcan.cbp**'.
- Presionar 'Build and Run'.
- Esperar a que compile y se abra la ventana del juego.
- El juego se ejecutará en modo offline.



Ejecución en Modo Online (Con Servidor)

- Abrir CodeBlocks.
- Ir a File → Open.
- Entrar en la carpeta 'servidor'.
- Abrir el archivo 'servidor.cbp'.
- Presionar 'Build' (ícono de engranaje).
- Ir a la carpeta del TP → 'servidor' → 'bin'.
- Ejecutar el archivo 'servidor.exe' (doble clic).
- No cerrar la ventana negra que se abre.
- Volver a CodeBlocks y abrir '**juego_volcan.cbp**'.
- Presionar 'Build and Run'.

El juego se ejecutará en modo online.

Modificación de Parámetros (config.txt)

Si se desea modificar los parámetros del juego (cantidad de vidas, criaturas, premios, etc), editar el archivo config.txt que se encuentra junto al proyecto.

- Ir a la carpeta de juego_volcan.
- Entrar en la carpeta 'config'.
- Abrir el archivo '**config.txt**'.
- Modificar los valores deseados (altura, vidas, criaturas, premios, etc.).
- Guardar los cambios antes de ejecutar el juego.

 Los cambios se aplicarán al iniciar una nueva partida.

Notas Importantes

- Si el servidor está abierto → modo ONLINE.
- Si el servidor no está abierto → modo OFFLINE.
- El servidor debe ejecutarse antes que el juego.
- No cerrar 'servidor.exe' mientras se juega online.
- Guardar siempre los cambios realizados en 'config.txt'
- Incluir, sin importar de como se compile, las carpetas “**ws2_32**” “**winmm**” (de a una por vez) haciendo click derecho sobre el proyecto en CodeBlocks, click en **Build Options** y después en **Linker settings**, **Add** y escribimos el nombre de la carpeta y OK en AMBOS proyectos.