

TP Videojuegos 2

Práctica 3

Fecha Límite: 31/05/2021 a las 09:00.

El objetivo de esta práctica es usar **SDL_Net** para desarrollar un juego en red entre dos jugadores. El juego consiste en dos cazas (controlados por dos jugadores) que pueden disparar uno al otro hasta que uno de ellos gane 3 puntos. **Ver el video para más detalles.**

Lo más sencillo será partir del juego Ping Pong que vimos en clase (*la versión **ver_14_sdlnet** que funciona con **ecs_1.zip***) y modificarlo (pero hay que “limpiar” el código y no dejar nada que esté relacionado con el juego Ping Pong). **Es muy importante estudiar ese ejemplo y entenderlo muy bien antes de empezar con esta práctica.**

Hay que tener en cuenta los siguientes puntos:

1. Los jugadores disparan usando la tecla S y mueven los cazas usando las flechas. El movimiento (y el disparo) es exactamente como en la práctica 2.
2. Cuando el juego no está en marcha (estado RUNNING), los jugadores no pueden mover ni disparar, y los cazas tienen que estar en su posición inicial (en los laterales).
3. Cuando acaba una ronda, se desactivan todas las balas.
4. Cuando muere un caza, el otro jugador gana 1 punto. El juego acaba cuando uno de los jugadores gana 3 puntos (como en el juego Ping Pong).
5. Cuando un jugador dispara (o cuando muere un caza) reproduce el sonido correspondiente para ambos jugadores.
6. Usar 2 imágenes distintas para los 2 jugadores.
7. El jugador máster puede elegir en qué lado juega, pulsando P, hasta que el otro jugador conecta. Mostrar una imagen que indica en qué lado está jugando (ver el video).
8. Cuando un jugador desconecta, se resetea el juego y si el master desconecta el otro jugador cambia su estado para que sea el master (este comportamiento ya lo tiene el Ping Pong).

CÓMO EJECUTAR EL PROGRAMA

Para empezar el programa escribimos la siguientes instrucciones en una consola:

El primer jugador (master)	El segundo jugador
c:\path-to-project\TPV2\TPV2 ..\bin\TPV2Debug.exe 2000	c:\path-to-project\TPV2\TPV2 ..\bin\TPV2Debug.exe localhost 2000

Se puede también poner las instrucciones en un archivo .BAT y simplemente ejecutarlo como cualquier otro programa (haciendo clic sobre el icono correspondiente).