

Manual de Usuario

Autores:

- Di Maria, Franco Martin, 100498
- Sicardi, Francisco, 99390

1.Instalación

1.1 Requerimientos de software:

Se requiere instalar las librerías :

```
SDL2
SDL_mixer
QT5
FFMPEG 3.x
```

El programa también utiliza las librerías :

```
YAML
Box2d
```

Estas ultimos estan integradas como librerías externas en el repositorio del proyecto.

La interfaz gráfica corre bien en Ubuntu > 18.X (Entorno de escritorio GNOME)

1.2 Requerimientos de hardware

Como mínimo:

```
CPU~Dual core Intel Core i3 M 370 (-HT-MCP-)
speed/max~1201/2399 MHz
Kernel~4.15.0-51-generic x86_64
```

1.3 Proceso de instalación

En la carpeta raíz del programa abrir terminal y hacer lo siguiente

```
mkdir build
cd build/
cmake ..
make install
```

El “make install”, puede tirar algunos errores correspondientes a la librería YAML. Estos no afectan la instalación del proyecto; ignorarlos.

2 . Configuración

Los mapas de juego se pueden configurar en formato .yaml siguiendo alguno de los ejemplos de la carpeta :

```
/server/config
```

Los mapas son nombrados como : mapa_N.yaml (N: numero de mapa)

Y para ser tenidos en cuenta en el juego deben ser agregados en la sección available_maps de server_config.yaml

En esa misma carpeta guardar el mapa creado.

Luego en el CMakeLists.txt de la carpeta raíz, al final del archivo, agregar un INSTALL con el mismo formato que los anteriores, pero con el path del nuevo mapa de juego creado.

3. Forma de uso

Modos de ejecución

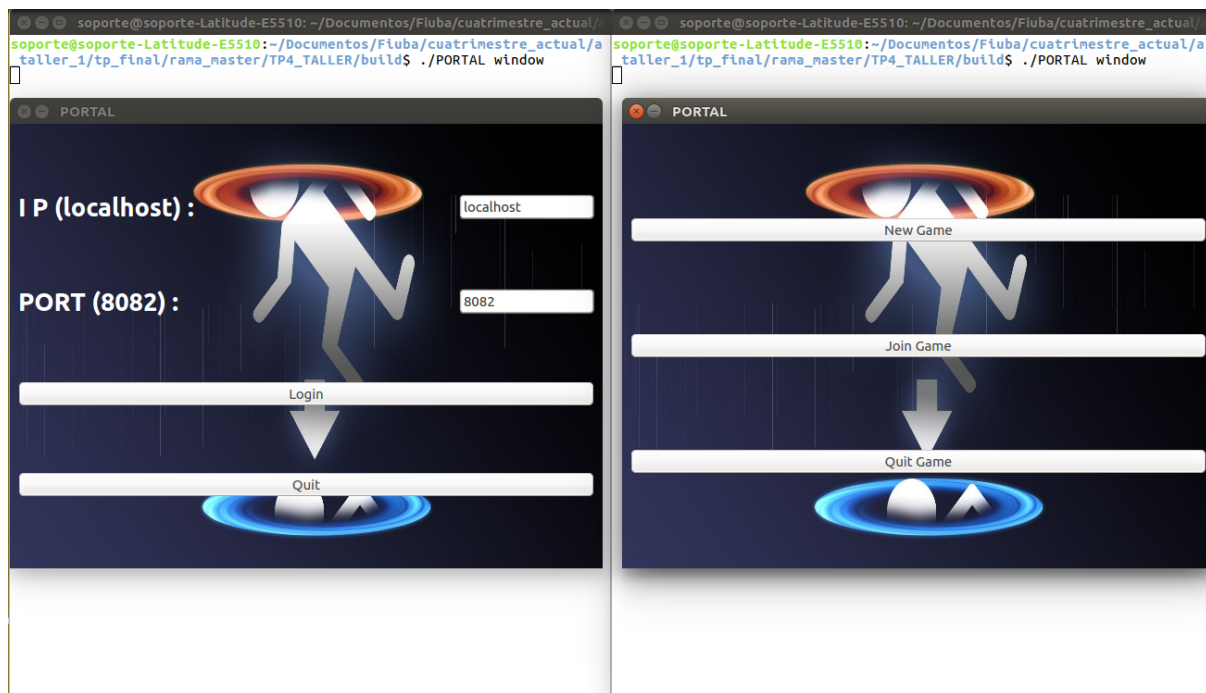
El server se inicia ejecutando el comando (por terminal):

```
./PORTAL-server
```

El Cliente se inicia ejecutando el comando (por terminal):

```
./PORTAL -g
```

En este caso, el cliente se ejecutará en modo interfaz gráfica.



Descripción : A derecha está la ventana de conexión al servidor. Por defecto el servidor se recibe peticiones desde el puerto 8082, pero se ejecutar especificando otro puerto. A izquierda, está la ventana selección de modo de juego:

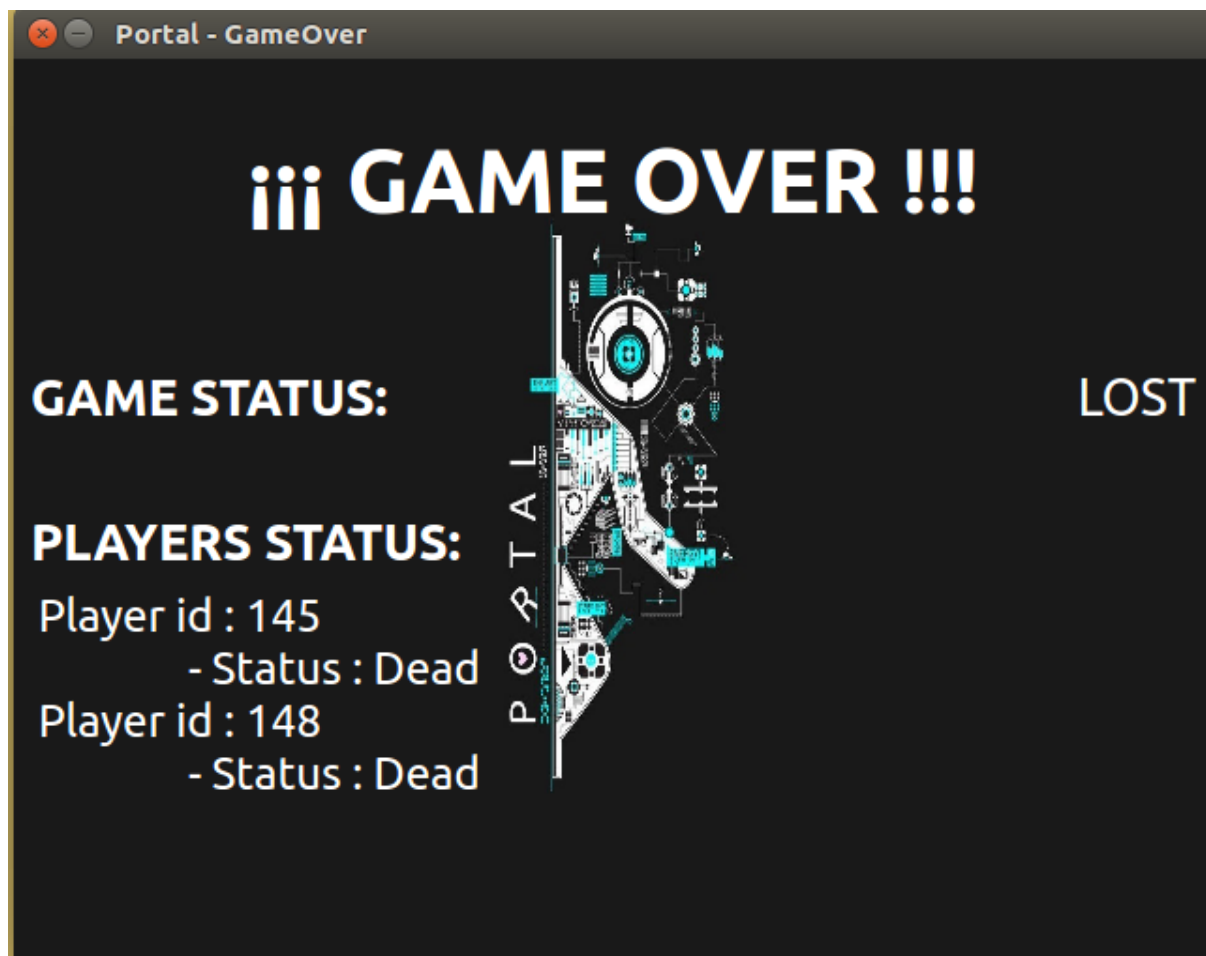
- New Game : crear un juego nuevo.
- Join Game : unirse a un juego existente.



Descripción: Ventana de crear juego nuevo. Se debe seleccionar un id de mapa en la solapa a la izquierda, y seleccionar un nombre para el juego en el renglón a la derecha. Luego clickear en "New". Si no se especifica nombre de partida, se utilizará un "New game" por default.



Descripción: A izquierda esta la pantalla de partida cargando (mientras se espera a otros jugadores). A derecha está la ventana de unirse partida. Se debe seleccionar un id de juego, en la solapa de la izquierda. Allí mismo también se visualizan los nombre de las partidas. A continuación clickear en new.



Descripción : Ventana de fin de juego. Muestra el estado de juego:

- WON : El equipo ha ganado.
- LOST : El equipo ha perdido.
- NOT_FINISHED : La partida no finalizó, sino que se salió de ella en mitad de la partida.

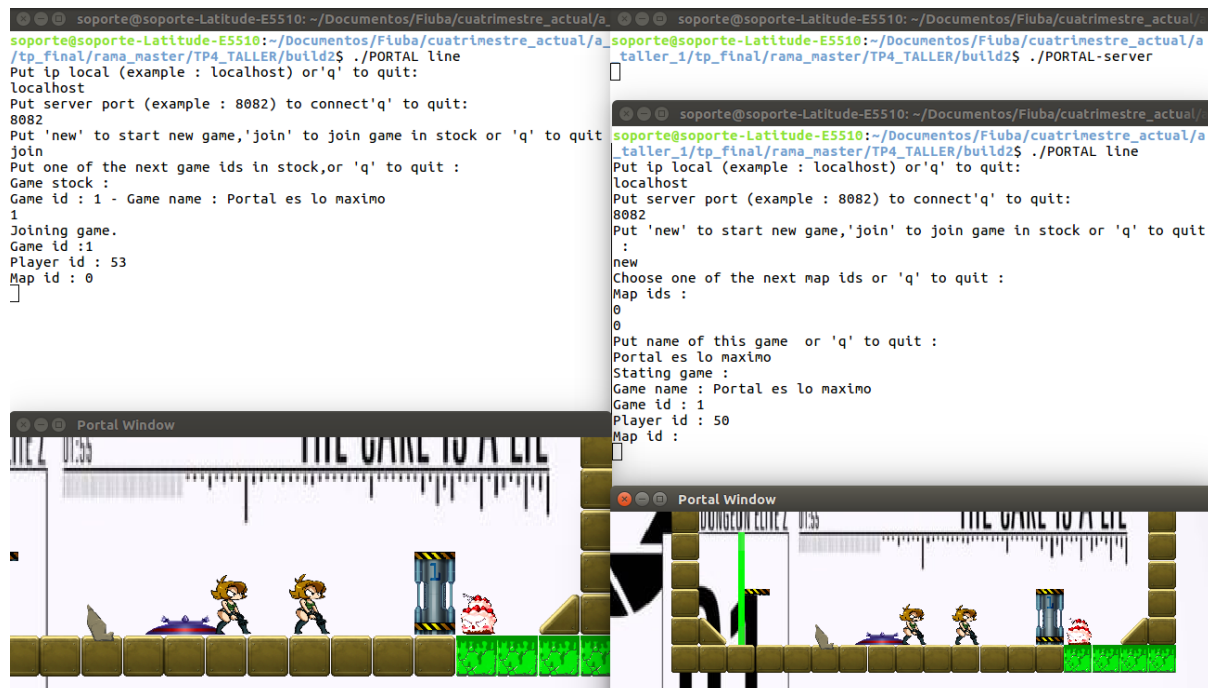
y el estado de los jugadores al cerrarse la pantalla de juego :

- Dead : Jugador muerto.
- Alive : Jugador vivo.
- Reached cake : Jugador vivo y llegó a la torta.

En todas las ventanas la cruz roja "X" te lleva a la ventana de conexión inicial. Los botones "Quit" ,

`./PORTAL -c`

En esta caso, el cliente se ejecutará en modo interfaz por comando de línea, (por terminal). Esta modalidad es conveniente cuando el entorno donde se corre el juego, no se lleva bien con las ventanas QT, de forma que se ralentiza el juego.



También se puede ejecutar como:

`./PORTAL localhost 8082 new <map id>`

`./PORTAL localhost 8082 join <game id>`

En este orden, sabiendo de antemano los ids de los mapas y que los game ids empiezan desde 1.

Este modo de ejecución se utiliza para realizar pruebas.

Controles del juego (Jugador)

TECLADO:

- A/FLECHA IZQUIERDA -> Moverse hacia izquierda
- W/FLECHA ARRIBA -> Saltar
- D/FLECHA DERECHA -> Moverse hacia derecha
- ESPACIO/CONTROL DERECHO -> Tomar una roca
- E/SHIFT DERECHO -> Soltar una roca a derecha
- Q/MENOS -> Soltar una roca a izquierda
- M -> Pausar/Continuar música de fondo
- V -> Pausar/Continuar grabación del video
(Por defecto comienza pausado)

Durante el modo grabación, la ventana toma dimensiones fijas, que no podrán redimensionarse hasta tanto no pausar la grabación. Además durante la grabación se verá un icono rojo de play (>) en la esquina superior izquierda.

- Los videos se guardan como : video_portal_DD_MM_YYYY_hh_mm_ss.mp4
- Los videos se graban de cabeza abajo, se recomienda reproducirlos con mplayer, utilizando el flag *-flip*
- R/RETORNO -> Reset portales
- K -> Mata al propio jugador

MOUSE:

- CLICK IZQUIERDO -> Abrir portal azul
- CLICK DERECHO -> Abrir portal naranja
- CLICK MEDIO -> Pin tool

4. Apéndice de errores

Si el juego corre trabado y se utilizó la interfaz gráfica, es probable que tu entorno actual de ejecución no sea compatible con esta última. Se recomienda, entonces, ejecutar el juego en modo interfaz por comando de línea.

Si la Chell (personaje manejable del juego) se traba con otra Chell, entonces, se destrabará moviendo a esta última Chell.

Si la Chell se traba con una pared, entonces se puede destrabar abriendo un portal en la posición de la pared donde se quedó trabada.