



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

Gabriel Merêncio dos Santos

Hugo Mitsumori

Leon Henrique Pires de Brum

Lucas Hideki Sakurai

Tools

- Manual do Usuário -

Volume único

São Paulo, 2013



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo

Gabriel Merêncio dos Santos

Hugo Mitsumori

Leon Henrique Pires de Brum

Lucas Hideki Sakurai

Tools

- Manual do Usuário -

Volume único

São Paulo, 2013

Índice de Imagens

<i>Figura 1 – Tela Inicial.....</i>	<i>6</i>
<i>Figura 2 – Tela Inicial Open.....</i>	<i>7</i>
<i>Figura 3 – Tela Inicial Create.....</i>	<i>7</i>
<i>Figura 4 – Tela Principal.....</i>	<i>8</i>
<i>Figura 5 – Fighter Editor.....</i>	<i>9</i>
<i>Figura 6 – Effect Editor.....</i>	<i>10</i>
<i>Figura 7 – Trap Editor.....</i>	<i>10</i>
<i>Figura 8 – Deck Editor.....</i>	<i>10</i>
<i>Figura 9 – Enemy Editor.....</i>	<i>11</i>
<i>Figura 10 – Battle Editor.....</i>	<i>11</i>
<i>Figura 11 – Event Editor.....</i>	<i>12</i>
<i>Figura 12 – Scene Editor.....</i>	<i>12</i>
<i>Figura 13 – Deleção.....</i>	<i>12</i>

Sumário

Introdução	6
Funcionamento.....	6
Utilização.....	6
Tela Inicial.....	6
Tela Principal	8
Fighter Editor	8
Effect Editor	9
Trap Editor	10
Deck Editor	10
Enemy Editor	11
Battle Editor	11
Event Editor	12
Scene Editor	12
Deleção.....	12

Glossário

Perfil: Usuário com o qual um jogador grava seu progresso e acessa o jogo.

RPG: Estilo de jogo no qual o jogador faz o papel de um personagem, devendo completar os objetivos do jogo com o mesmo, e evoluir suas habilidades.

ZIP: formato de pasta compactada.

JSON: JavaScript Object Notation/Notação de Objeto JavaScript.

Java: Linguagem de programação utilizada para o desenvolvimento do Shadow Struggles 2013.

Java JRE: ambiente utilizado para executar aplicações desenvolvidas na linguagem Java.

API (*Application Programming Interface*): Conjunto estruturado de funcionalidades que visa abstrair processos específicos facilitando o desenvolvimento de software.

Bug: Erro ou falha grave que impede um programa de computador de funcionar corretamente.

DAO (*Data Access Object*): É um objeto que é responsável por realizar a interface entre o banco de dados da aplicação e os demais objetos. Sendo assim, ele é responsável por fazer as chamadas do banco de dados e fornecer métodos para que outros objetos possam lidar com o banco de dados indiretamente.

Framework: É uma estrutura de suporte a partir da qual um projeto de software pode ser organizado e desenvolvido.

Introdução

O seguinte manual de usuário tem como objetivo orientar o interessado na utilização da ferramenta de edição Tools relacionada ao jogo Shadow Struggles.

Funcionamento

A interface de edição Tools lê e altera arquivos do tipo JSON que são salvos em um arquivo ZIP. Assim o editor pode trabalhar com diversos pacotes diferentes para uma melhor organização.

Utilização

Tela Inicial

Ao iniciar a ferramenta aparecerá a tela inicial que dispõe de duas opções:

- Editar um arquivo já salvo
- Criar um novo arquivo ZIP

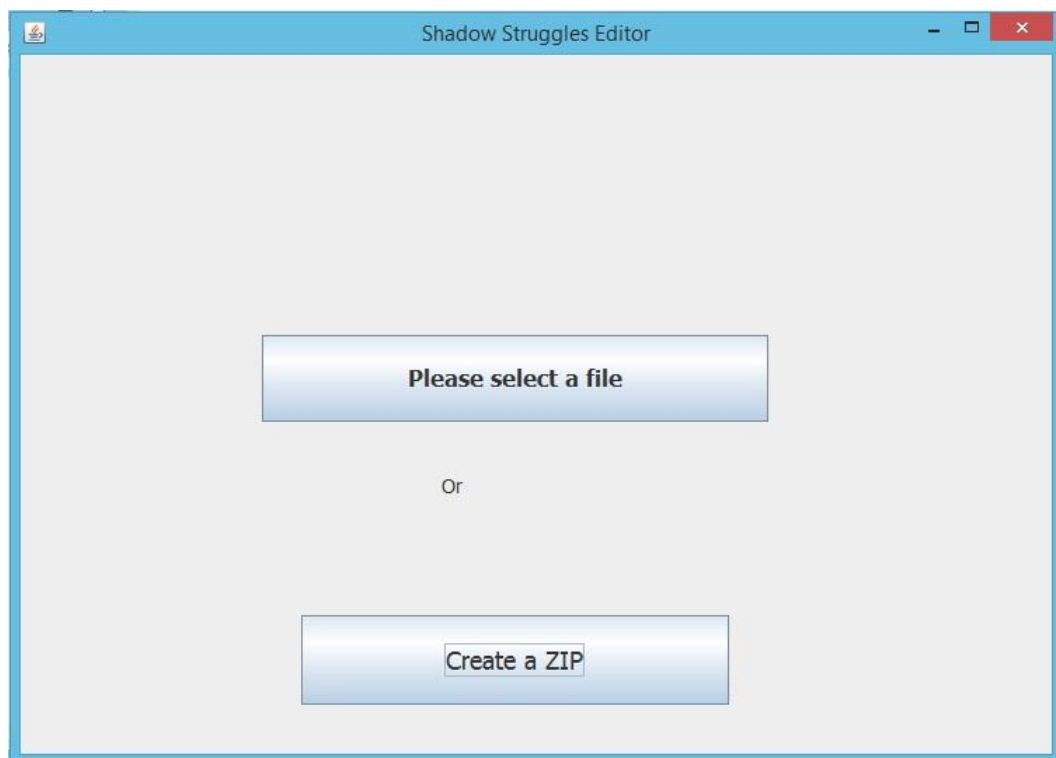


Figura 1 – Tela Inicial

Caso a primeira opção seja escolhida aparecerá uma tela para selecionar o arquivo ZIP.

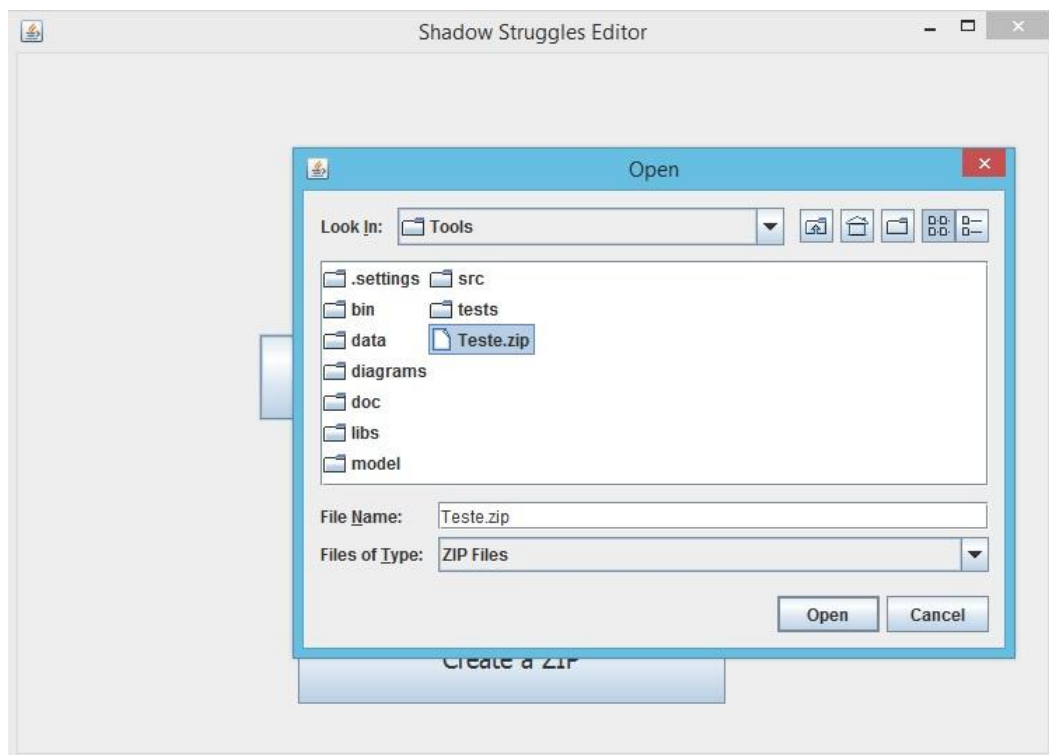


Figura 2 – Tela Inicial Open

Se a opção selecionada for a segunda, então aparecerá a seguinte tela.

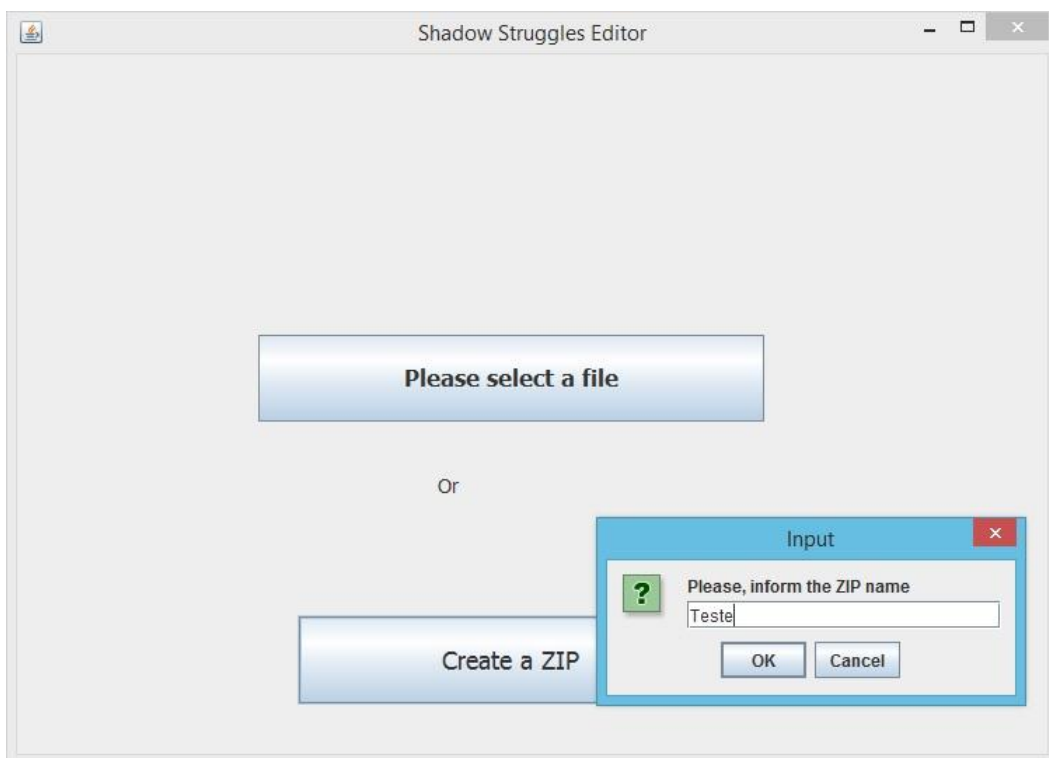


Figura 3 – Tela Inicial Create

Tela Principal

Após selecionar ou criar o arquivo ZIP, temos a tela principal onde estão dispostos as opções de arquivos editáveis. Cada aba segue o mesmo padrão com as opções de “New”, “Edit” e “Delete”. No campo ao lado aparecerá as cartas já salvas no arquivo ZIP.

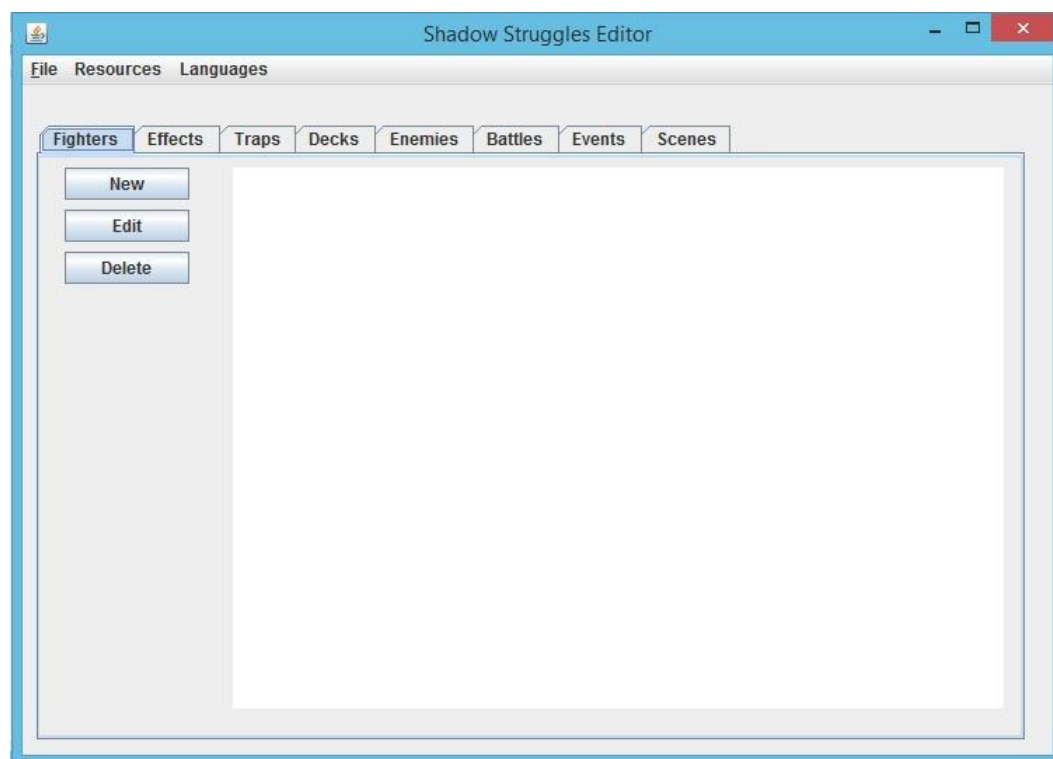


Figura 4 – Tela Principal

Fighter Editor

Tela de edição de carta do tipo Fighter. Para salvar as alterações clique em “Insert”. Para descartar as alterações, clique em “Cancel”.

Fighter Editor

ID: Name:

Name Visualizati...: HP:

Damage:

Attack Speed: Mov. Spe...:

Range: Size:

☐ Has Effect

Description:

☐ Available in Shop ☐ Sellable Buy C...:

Energy Cost:

Icon:

Action:

Illustration:

Pre Requisites:

Figura 5 – Fighter Editor

Effect Editor

Tela de edição de carta do tipo Effect. Para salvar as alterações clique em “Insert”. Para descartar as alterações, clique em “Cancel”.

Effect Editor

ID: Name:

Name Visualization: Energy Co...:

Description:

Illustration: Icon:

Durati...: ☐ Immediate Effect

Buy Cost: ☐ Sellable ☐ Available in Sh...

Action: ☐ On Fighter

Pre-requisites:

Figura 6 – Effect Editor

Trap Editor

Tela de edição de carta do tipo Trap. Para salvar as alterações clique em “Insert”. Para descartar as alterações, clique em “Cancel”.

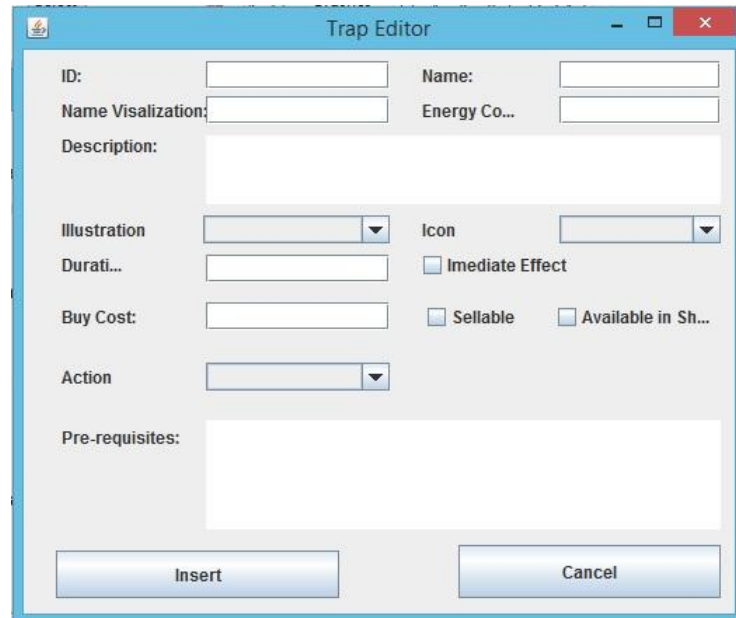
A screenshot of the 'Trap Editor' window. It has a blue title bar with the text 'Trap Editor' and standard window controls. The main area is light gray and contains several input fields: 'ID:' with a text box, 'Name:' with a text box, 'Name Visualization:' with a text box, 'Energy Co...' with a text box, 'Description:' with a large text area, 'Illustration' with a dropdown menu, 'Icon' with a dropdown menu, 'Durati...' with a text box, 'Buy Cost:' with a text box, 'Action' with a dropdown menu, and 'Pre-requisites:' with a large text area. There are also three checkboxes: 'Immediate Effect', 'Sellable', and 'Available in Sh...'. At the bottom, there are two buttons: 'Insert' and 'Cancel'.

Figura 7 – Trap Editor

Deck Editor

Tela de edição de Decks. Para salvar as alterações clique em “Insert”. Para descartar as alterações, clique em “Cancel”.

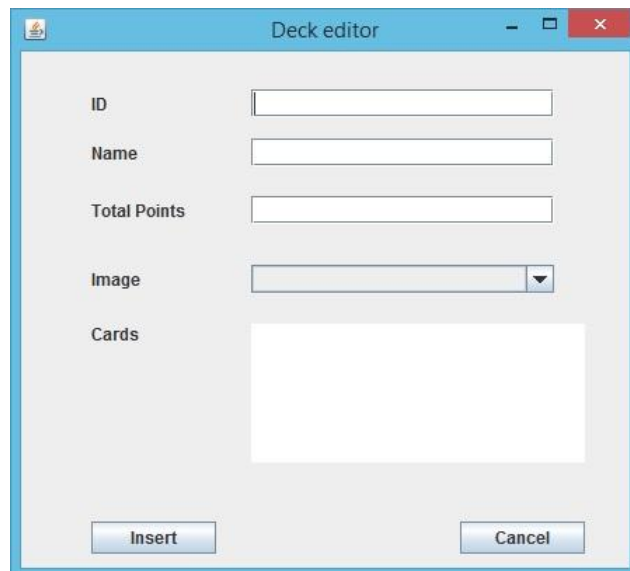
A screenshot of the 'Deck editor' window. It has a blue title bar with the text 'Deck editor' and standard window controls. The main area is light gray and contains several input fields: 'ID' with a text box, 'Name' with a text box, 'Total Points' with a text box, 'Image' with a dropdown menu, and 'Cards' with a large text area. At the bottom, there are two buttons: 'Insert' and 'Cancel'.

Figura 8 – Deck Editor

Enemy Editor

Tela de edição de carta do tipo Enemy. Para editar o arquivo clique em “Edit”. Para deletar, clique em “Remove”. Para criar um novo arquivo JSON, clique em “New”. Para adicionar um inimigo, clique em “Add Enemy”. Para salvar as alterações clique em “Generate JSON”. Para descartar as alterações, clique em “Cancel”.

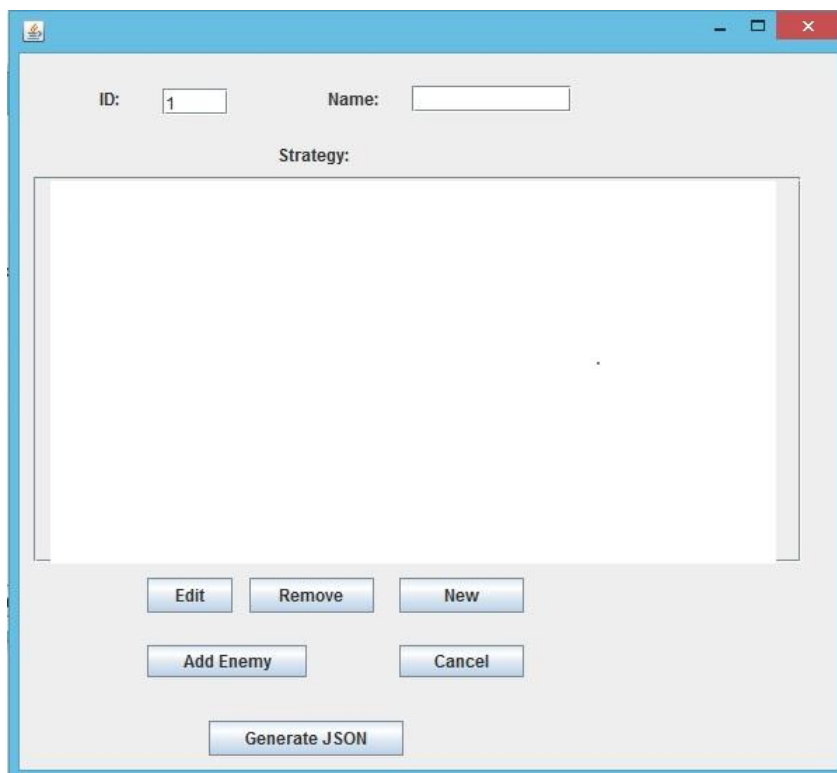


Figura 9 – Enemy Editor

Battle Editor

Tela de edição de Batalha. Para salvar as alterações clique em “Insert”. Para descartar as alterações, clique em “Cancel”.



Figura 10 – Battle Editor

Event Editor

Tela de edição de Eventos. Para salvar as alterações clique em “Insert”. Para descartar as alterações, clique em “Cancel”.

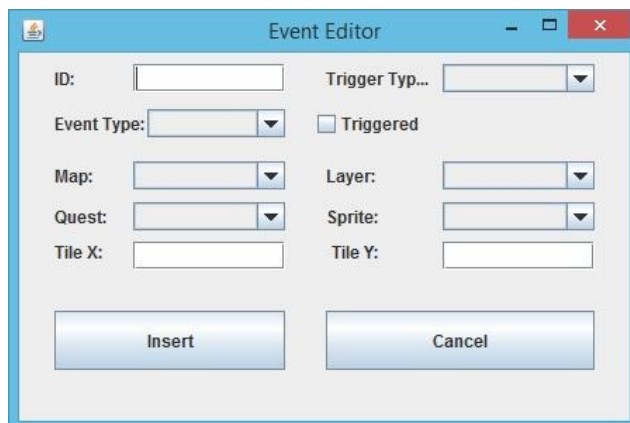
The Event Editor dialog box is a window with a blue title bar and standard Windows window controls. It contains several input fields: ID (text), Trigger Typ... (dropdown), Event Type (dropdown), Triggered (checkbox), Map (dropdown), Layer (dropdown), Quest (dropdown), Sprite (dropdown), Tile X (text), and Tile Y (text). At the bottom are two buttons: Insert and Cancel.

Figura 11 – Event Editor

Scene Editor

Tela de edição de Cenas. Para salvar as alterações clique em “Insert”. Para descartar as alterações, clique em “Cancel”.

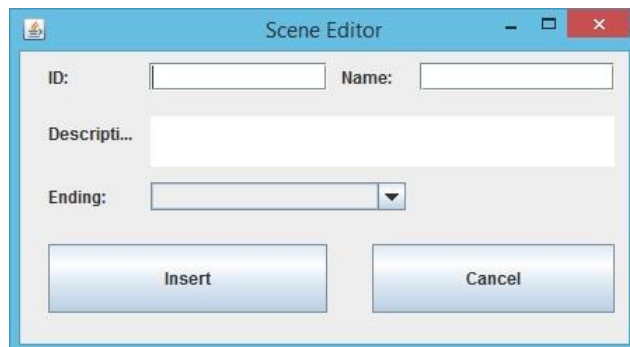
The Scene Editor dialog box is a window with a blue title bar and standard Windows window controls. It contains input fields for ID (text), Name (text), Descripti... (text area), and Ending (dropdown). At the bottom are two buttons: Insert and Cancel.

Figura 12 – Scene Editor

Deleção

Tela de confirmação da ação de deletar. Para deletar clique em “Yes”. Para cancelar clique em “No”.

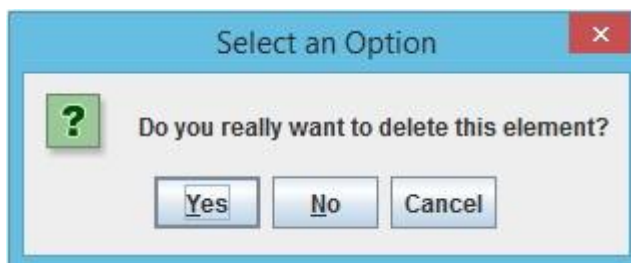
The Deletion confirmation dialog box is a window with a blue title bar and standard Windows window controls. It features a green question mark icon and the text "Do you really want to delete this element?". At the bottom are three buttons: Yes, No, and Cancel.

Figura 13 – Deleção