

Universidad de Buenos Aires
Facultad de Ingeniería



96.08- Taller de programación 1

1^{er} Cuatrimestre de 2018

Trabajo Práctico Final

Manual de usuario

Grupo 2

Bourbon Navarro, Rodrigo- #99999

Gómez Peter, Federico- #96091

Lidjens, Axel- #99999

Índice

1. Introducción	2
2. Instalación	2
2.1. Requisitos de software	2
2.2. Requisitos de Hardware	2
2.3. Requisitos de instalación	2
3. Configuración	3

1. Introducción

En el siguiente manual se detallarán los requerimientos para poder jugar, instrucciones de instalación e instrucciones sobre como jugar al *Worms*.

2. Instalación

2.1. Requisitos de software

El juego se probó en distintos sistemas operativos linux, de los cuales se destacan *deepin 15.5 64bits* y *Ubuntu 16.04 64bits*. Como requisitos para poder compilar el cliente, servidor y el editor se encuentran:

- SDL2
- SDL2 image
- SDL2 ttf
- SDL2 mixer
- Qt-5

Además, se utilizan las librerías *Box2d* como motor físico del juego y *jbeder-yaml-cpp* para las comunicaciones y la configuración del mismo, que se encuentran incluidas en la entrega.

2.2. Requisitos de Hardware

2.3. Requisitos de instalación

Para instalar el juego se debe preinstalar previamente las dependencias. Para esto, se debe ejecutar los comandos que se observan en el código 1 (para distribuciones debian).

Código 1: Instalación de dependencias

```
1 # installs SDL2 dependencies
2 sudo apt-get install libsdl2-dev libsdl2-image-dev libsdl2-ttf-dev libsdl2-mixer-
   dev
3 # installs Qt5 dependencies
4 sudo apt-get install qt5-default qtdeclarative5-dev
```

Una vez instaladas las dependencias, se procederá a instalar el juego. Para esto, primero se debe descrompimir el paquete. Seguido de esto, se debe abrir una consola en la carpeta recientemente creada, y ejecutar las líneas del código 2.

Código 2: Instalación del juego

```
1 # creates a build folder
2 mkdir build
3 # prepares project to compile
4 cmake ..
5 # compiles and moves binaries to /usr/bin, configuration file to /etc/Worms and
   assets to /var/Worms
6 make install
```

Una vez terminado, se pueden ejecutar los distintos binarios ejecutando por consola `worms_client`, `worms_server` <port>, y `worms_editor` para levantar el cliente, el servidor y el editor respectivamente.

3. Configuración

El juego es completamente configurable. Para esto, se requiere modificar el archivo de formato *YAML*, que se encuentra en `/etc/Worms/serverConfig.yaml`. En este archivo se pueden modificar cuestiones físicas del juego (velocidad de saltos, de caminar, fuerza del viento) como cuestiones del juego (tiempo de turnos, tiempo para mover el worm después de haber disparado, tiempo de espera hasta el siguiente turno, daño de las distintas armas, si las balas son afectadas por el viento, etc).

Para configurar otros aspectos del juego, como lo puede ser el mapa, las municiones de cada arma o la vida de los gusanos, se puede utilizar el editor.