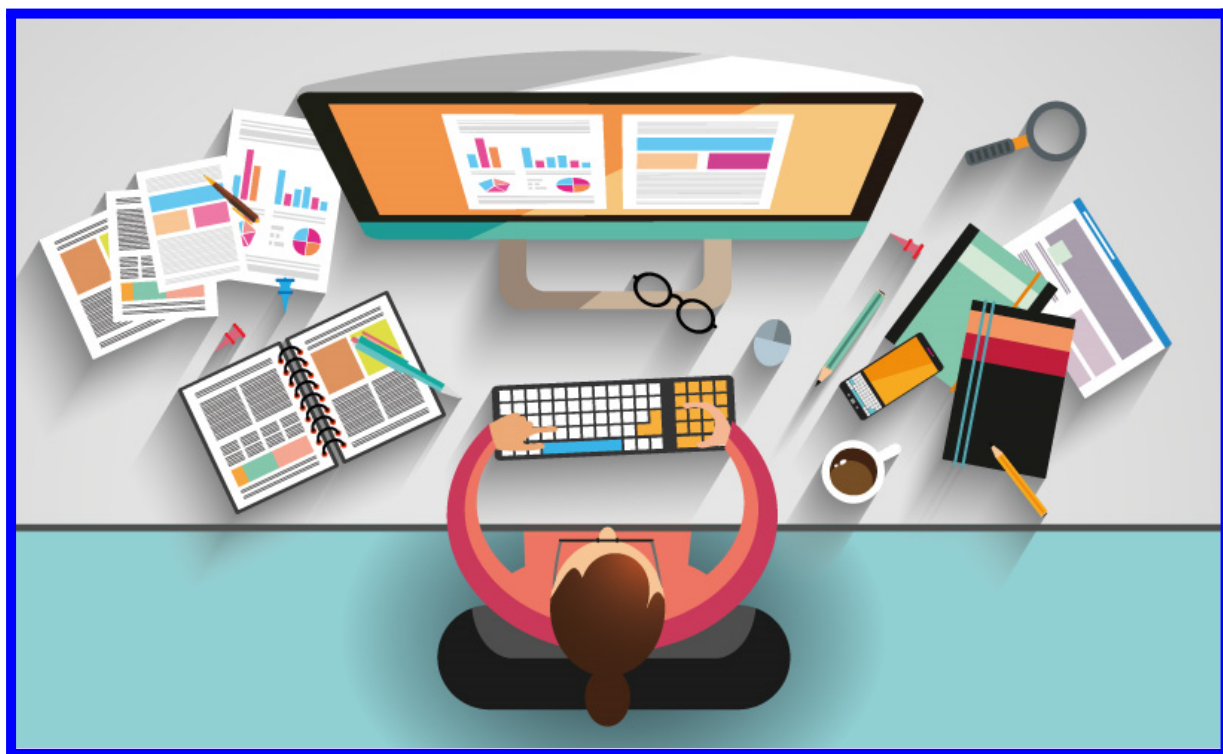


Manual de Batalla de Races



Autors: Joel Berzal, Geanfranco Biagi i Tianle Yin
Curs: Programació d'Aplicacions Multiplataforma
Data: 18/05/2023

Taula de continguts

• Introducció.....	4
• Objectiu principal.....	4
• Objectius específics.....	4
• La primera vegada que jugues.....	5
• Com iniciar un combat.....	6
• Abans del combat.....	7
• Durant el combat.....	8
• Després del combat.....	9

Taula d'il·lustracions

• Il·lustració nº1: Finestra de personatges.....	4
• Il·lustració nº2: Finestra d'armes.....	4
• Il·lustració nº3: Manca de guerrers armats.....	5
• Il·lustració nº4: Manca de guerrers.....	5
• Il·lustració nº5: Interfície gràfica.....	7
• Il·lustració nº6: Atac fallit.....	7
• Il·lustració nº7: Atac executat amb èxit però esquivat pel defensor.....	7
• Il·lustració nº8: Atac executat amb èxit i rebut pel defensor.....	8
• Il·lustració nº9: Canvi de torn fallit.....	8
• Il·lustració nº10: Canvi de torn exitós.....	8
• Il·lustració nº11: Fi del combat.....	8
• Il·lustració nº12: Finestra per continuar jugant.....	9
• Il·lustració nº13: Finestra per desar les dades.....	9
• Il·lustració nº14: Fi del joc.....	9

Introducció

Aquest manual explica i descriu els elements i procediments que els usuaris hauran de tenir presents a l'hora d'iniciar el nostre programa.

La informació que es mostra en aquest document ha estat obtinguda directament del material en format PDF proporcionat pel professorat de l'Institut Esteve Terradas i Illa a través del seu portal digital (Moodle).

Això significa que, en qualsevol moment, tothom qui tingui accés a aquell PDF podrà comparar-lo amb aquest manual per tant de comprovar la seva validesa i veurà que ambdós expliquen el mateix (en els apartats relacionats amb el mòdul MP03), amb la diferència de que en el document PDF del Moodle l'explicació està orientada a la programació del programa, en contraposició amb aquest manual, en el qual l'explicació va completament encaminada cap al seu ús.

Objectiu general

L'objectiu principal d'aquest manual és proporcionar indicacions i pautes clares per a tots els usuaris que tinguin la intenció de fer servir el nostre joc *Batalla de Races*, de manera que al moment d'iniciar el programa entenguin el seu funcionament amb una major facilitat, així com les accions que són capaços de dur a terme en ell.

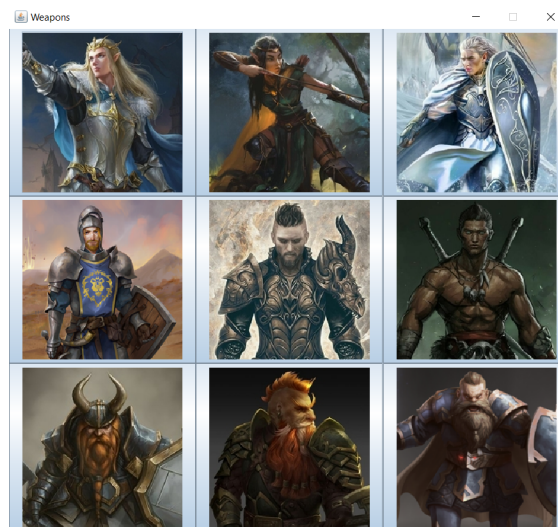
Objectius específics

- Explicar les opcions que hi ha disponibles a cadascuna de les parts del joc (tant al menú principal com a la interfície gràfica del combat).
- Proporcionar captures de pantalla per tal de que els usuaris entenguin d'una manera més senzilla i visual en què consisteix l'organització i el funcionament del programa.
- Recopilar els errors que poden succeir en cas de no complir-se certes condicions que es demanen dins del joc.

La primera vegada que jugues

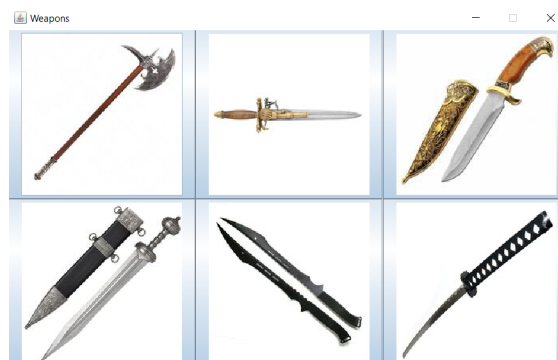
Quan iniciïs el joc et trobaràs amb el menú principal, el qual conté 4 opcions diferents:

- **Play:** Aquesta opció ens permet iniciar un combat entre dos personatges.
- **Choose warrior:** Aquesta opció obre una finestra en la qual es pot seleccionar a un lluitador. Cadascun d'aquests lluitadors pertanyen a una d'entre 3 races que hi han disponibles, les quals són humans, elfs o nans. Cadascuna d'aquestes races determinarà característiques claus dels lluitadors, com per exemple la quantitat de vida, força o agilitat que tenen.



Il·lustració n°1: Finestra de personatges

- **Choose weapon:** Aquesta opció obre una finestra en la qual es pot seleccionar una arma. Aquestes armes augmenten alguns dels atributs dels lluitadors que les empunyen i depenent de quin tipus d'arma siguin només estaran disponibles per una raça en concret.

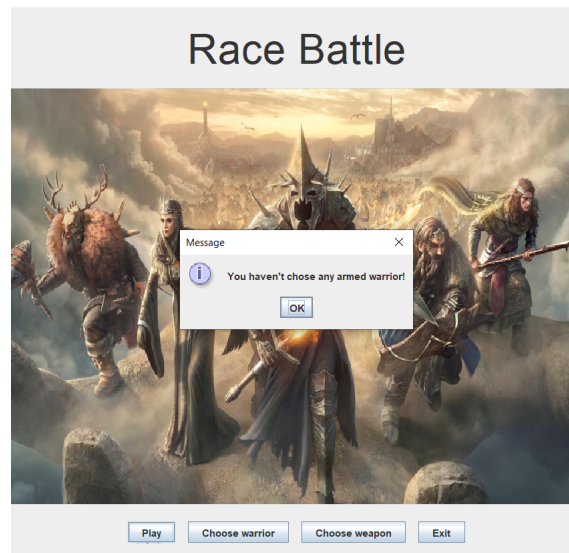


Il·lustració n°2: Finestra d'armes

- **Exit:** Aquesta opció tancara el menú principal i, per tant, finalitzarà el programa.

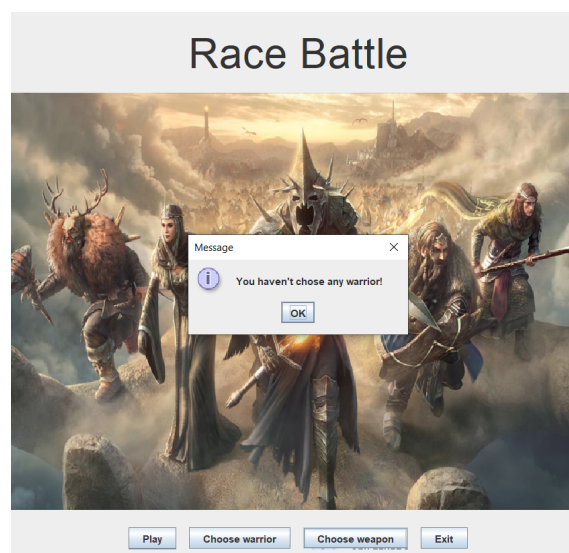
Com iniciar un combat

1. Selecciona a un personatge. En cas contrari, si seleccionem els botons *Play* o *Choose weapon*, apareixerà una finestra d'avís, la qual ens indicarà que encara no hem escollit a cap personatge amb una arma equipada.



Il·lustració n°3: Manca de guerrers armats

2. Selecciona l'arma que portarà el guerrer. Si abans d'escollir-la li donem al botó *Play*, ens sortirà una finestra d'avís, la qual ens indicarà que encara no hem escollit a cap personatge.



Il·lustració n°4: Manca de guerrers

3. Un cop que haguem seleccionat un lluitador i un arma, ja podrem iniciar el combat.

Abans del combat

En donar-li clic al botó *Play* després d'haver seleccionat a un personatge i la seva arma, s'obrirà una finestra nova de la qual podrem distingir tres parts:

1. Part superior: Veurem tres botons, els quals són:

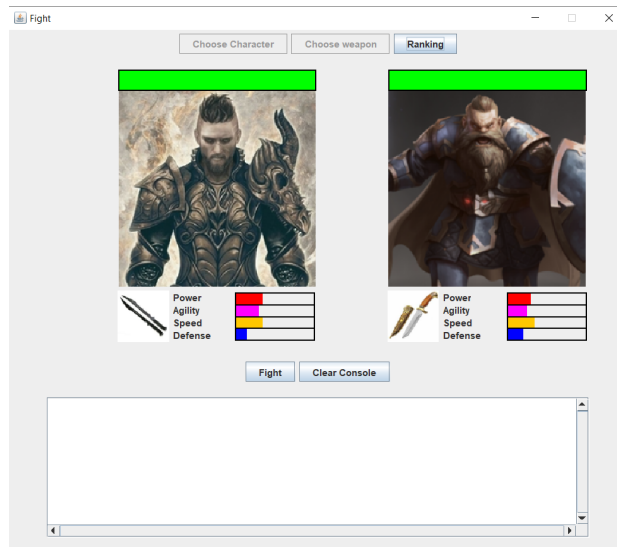
- **Choose character:** Compleix la mateixa funció que el botó del menú principal amb el mateix nom i funciona de la mateixa manera.
- **Choose weapon:** Compleix la mateixa funció que el botó del menú principal amb el mateix nom i funciona de la mateixa manera.
- **Ranking:** Permet veure la puntuació que haguem obtingut en partides anteriors.

2. Part intermitja: Veurem al nostre guerrer al costat del guerrer que ha escollit el nostre contrincant de manera aleatòria. Ambdós tenen visibles les seves estadístiques, les quals són:

- **Vida**
- **Poder**
- **Agilitat**
- **Força**
- **Defensa**

3. Part inferior: Veurem una consola en la qual s'anirà afegint informació rellevant sobre el combat a mesura que aquest es vagi desenvolupant. La informació que s'inclou en la consola és la següent:

- Quin guerrer inicia el torn.
- Si el guerrer atacant ha executat l'atac amb èxit.
- Si el guerrer defensor ha esquivat l'atac. En cas contrari, quant dany ha rebut.
- La vida del guerrer atacant.
- La vida del guerrer defensor.



Il·lustració n°5: Interfície gràfica

Durant el combat

1. El combat es realitzarà automàticament i hi hauràn tres maneres de determinar qui començarà:
 - Qui tingui una major velocitat.
 - Qui tingui una major agilitat (si ambdós tenen la mateixa velocitat).
 - De manera aleatòria (si ambdós tenen la mateixa velocitat i agilitat).
2. En el moment de l'atac l'atacant té dues possibilitats:
 - Dur-lo a terme amb èxit.
 - Fallar-lo. En aquest cas, el defensor tindrà dues alternatives:
 - Esquivar-lo.
 - Rebre'l i, per tant, perdre vida.

Celebrimbor turn:
 Celebrimbor: Attack failed.
 Celebrimbor remaining health: 37
 Dirhael remaining health: 49

Il·lustració n°6: Atac fallit

Celebrimbor turn:
 Celebrimbor: Attack successfully performed.
 Dirhael dodged the attack.
 Celebrimbor remaining health: 37
 Dirhael remaining health: 48

Il·lustració n°7: Atac executat amb èxit però esquivat pel defensor

Dirhael turn:
Dirhael: Attack successfully performed.
Celebrimbtor has recieved 3 damage points.
Dirhael remaining health: 46
Celebrimbtor remaining health: 34

Il·lustració n°8: Atac executat amb èxit i rebut pel defensor

- Un cop que l'atac hagi finalitzat, l'atacant passarà a assumir el rol de defensor i viceversa, sempre que la velocitat del defensor sigui major que la de l'atacant. En cas contrari, l'atacant tindrà una certa possibilitat de tornar a atacar.

Celebrimbtor attacks again.

Celebrimbtor turn:
Celebrimbtor: Attack failed.
Celebrimbtor remaining health: 37
Dirhael remaining health: 47

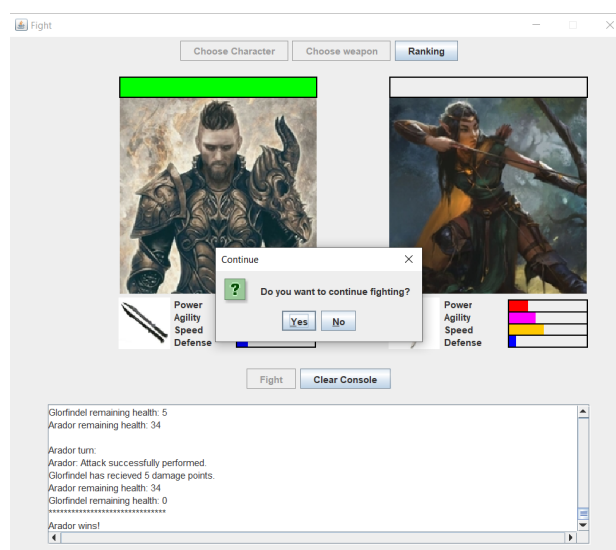
Il·lustració n°9: Canvi de torn fallit

Dirhael turn:
Dirhael: Attack successfully performed.
Celebrimbtor has recieved 3 damage points.
Dirhael remaining health: 46
Celebrimbtor remaining health: 34

Celebrimbtor turn:

Il·lustració n°10: Canvi de torn exitós

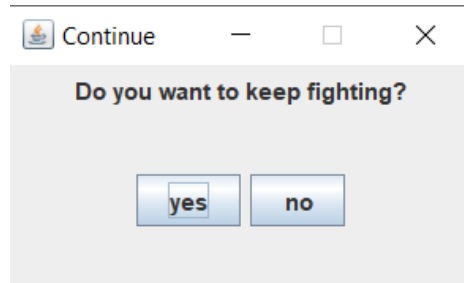
- El combat concluirà quan un dels dos guerrers es quedi sense vida.



Il·lustració n°11: Fi del combat

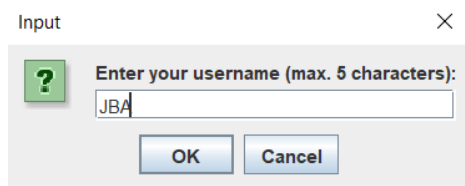
Després del combat

Quan acabi el combat ens apareixerà una finestra emergent en la qual haurem de seleccionar si volem continuar lluitant i que hem de seleccionar.

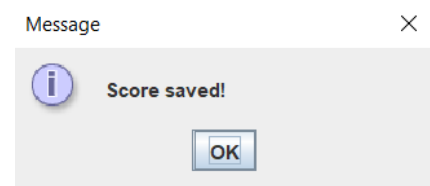


Il·lustració n°12: Finestra per continuar jugant

1. Si li donem a *yes*, és possible que haguem guanyat o perdut el combat.
 - Si hem guanyat:
 - Es resetejarà la nostra vida i la del contrincant
 - El contrincant escollirà a un nou guerrer i una arma
 - Acumularàs punts
 - Si hem perdut:
 - Es guardarà la puntuació al rànkig
 - Es resetejarà la nostra vida i la del contrincant
 - Hem d'escollir nou personatge i nova arma.
2. Si li donem a *no*, se'ns demanarà que escriguem un nom d'usuari de no més de 5 caràcters i, en fer-ho, la puntuació es guardarà en el rànkig i acabarà el joc.



Il·lustració n°13: Finestra per desar les dades



Il·lustració n°14: Fi del joc