

# GenteGuada

## Manual de Administrador v0.1

A lo largo de este manual, veremos el funcionamiento de las distintas operaciones disponibles solo para administradores, desde crear y editar objetos a crear nuevas habitaciones, pasando por la administración de usuarios.

### INICIO DEL JUEGO



Tras iniciar el juego con una cuenta de administrador, se nos preguntará si deseamos entrar en modo administrado o como un simple usuario. Aunque la cuenta sea de administrador, entrar como usuario deshabilita los paneles de operaciones avanzadas, por lo que si deseamos llevar a cabo alguna modificación deberemos pulsar *Aceptar* en el diálogo que se nos presentará.

## PANTALLA PRINCIPAL



Tras iniciar el juego en modo administrador, podremos comprobar en el juego que aparecen 2 paneles adicionales con información y herramientas solo para administrador.

- **Panel de habitación:** Situado en la esquina superior izquierda, contiene un botón para mostrar u ocultar la ventana de edición de habitación, y la etiqueta de esta.  
Esta ventana permite editar la habitación actual, modificando una serie de datos:
  - **users:** Numero máximo de usuarios permitidos en la habitación.
  - **label:** Etiqueta de la habitación.
  - **enabled:** Permite deshabilitar la habitación, negando el acceso a usuarios. Esto es bastante util si se están realizando modificaciones en la habitación.
  - **startRoom:** Indica si la habitación está marcada como inicial o no. Cuando un jugador entra en el juego, entra en una habitación aleatoria de entre todas las marcadas como iniciales.
  - **tiles:** Listado de todos los tipos de baldosa disponibles. Si no se selecciona nada, el diseño del suelo no cambiará. Si se selecciona uno o varios tipos de baldosa, el suelo de la habitación se modificará para mostrar un dibujo que incluya los

tipos seleccionados colocados de forma aleatoria.



- Panel de operaciones de administrador: Está situado en la esquina inferior izquierda de la zona de juego, encima de los botones de opciones de sistema. Contiene opciones especiales solo disponibles para administrador.
- *Teleport*: Permite al administrador teleportarse a otra habitación. Para ello, el administrador debe seleccionar una de las habitaciones disponibles y pulsar el botón de *Aceptar*. Si desea cerrar el panel, puede pulsar en *Cancelar* o en el propio botón de *Teleport*.





- **Crear objeto:** Muestra u oculta la ventana de creación de objetos. Esta ventana tiene dos secciones diferenciadas: a la izquierda se encuentra la lista con todos los objetos disponibles, y a la derecha los atributos de ese objeto. Para comenzar la creación de un objeto, es necesario seleccionar uno de los tipos de objeto de la lista izquierda. A la derecha se nos mostrarán los campos de los atributos correspondientes a ese mismo tipo de objeto
  - **position:** Indica la posición del objeto. Manteniendo abierta la ventana de creación, podemos pinchar en una posición de la pantalla para actualizar la posición del futuro objeto.
  - **label:** Etiqueta del objeto.
  - **images:** Permite seleccionar la imagen que tendrá el objeto.
  - **destinationRoom:** En objetos de tipo puerta, indica la etiqueta de la habitación de destino.
  - **exitPosition:** En objetos de tipo puerta: indica la posición a la que se trasladará a los jugadores dentro de la habitación de destino.
  - **key:** En objetos de tipo puerta con llave, indica la etiqueta de la llave necesaria para abrir la puerta.
  - **value:** Para papermoney, indica el valor en puntos del objeto creado,
  - **filePath:** Solo para pinguino de trivial, es el directorio donde

se almacenan las preguntas.

- **message:** Solo para pingüinos parlantes, es el mensaje que dirá cuando hable con un usuario.
- **gift:** Solo para pingüinos comerciantes, es la etiqueta del objeto que debe entregarse al pingüino para obtener una camiseta.
- **imagesGift:** Solo para regalos web. Permite usar imágenes subidas por el usuario para representar el objeto regalo web.



- *Eliminar habitación:* Este botón muestra un panel con todas las habitaciones creadas, donde podrá decidir qué habitación eliminar. Para ello, el usuario deberá seleccionar la habitación a eliminar y pulsar el botón *Aceptar*. Si desea cancelar la operación, puede hacerlo con el botón *Cancelar*, o pulsando de nuevo el botón de *Eliminar habitación*.



- **Crear habitación:** Esta opción permite obtener el panel de creación de habitaciones, donde el administrador fijará los datos de la nueva habitación, tanto si es una habitación en blanco como una copia de otra ya existente.
  - **label:** Etiqueta de la habitación.
  - **size:** Tamaño de la habitación, representado por filas y columnas. El tamaño está limitado a un mínimo de 4 y un máximo de 8.
  - **maxUsers:** Numero máximo de usuarios permitidos en la habitación.
  - **enabled:** Permite deshabilitar la habitación, negando el acceso a usuarios. Esto es bastante util cuando se está creando la habitación.
  - **startRoom:** Indica si la habitación está marcada como inicial o no. Cuando un jugador entra en el juego, entra en una habitación aleatoria de entre todas las marcadas como iniciales.
  - **images:** Listado de todos los tipos de baldosa disponibles. Tras seleccionar uno o varios tipos de baldosa, el suelo de la habitación se mostrará un dibujo que incluya los tipos seleccionados colocados de forma aleatoria.
  - **copy data:** En esta lista se muestran las habitaciones existentes, permitiendo realizar una copia de ellas. Al seleccionar una, los datos de tamaño, límite de usuarios y



baldosas se copiarán de la habitación seleccionada. Si se crea una habitación realizando una copia de esta manera, también se copiarán todos los items que haya en la habitación.



- **Expulsar jugador:** Tras pulsar este botón, aparecerá un panel con todos los usuarios conectados, donde el administrador podrá seleccionar el usuario a expulsar. Para ello, se deberá seleccionar el usuario dentro de la lista, y pulsar el botón *Aceptar*. Para cancelar la operación, podremos pulsar el botón *Cancelar*, o de nuevo el botón *Expulsar jugador*.



- **Mensaje general:** Muestra u oculta una ventana para enviar mensajes generales a todas las habitaciones. Para realizar esta operación, el administrador deberá introducir el mensaje en el campo de texto de la ventana, y pulsar el botón *Aceptar*. Por motivos de seguridad, se ha deshabilitado el uso de la tecla enter para aceptar mensajes. Para cerrar esta ventana, deberemos pulsar de nuevo en el botón de *Mensaje general*.





## PANELES DE SELECCIÓN

El modo administrador de GenteGuada activa paneles especiales al seleccionar objetos, de forma que permite modificar datos de items del juego, o eliminarlos en tiempo real. Además, permite la selección de celdas individuales del suelo, pudiendo cambiar la apariencia de una habitación en cualquier momento.

- Selección de objetos: Al seleccionar un objeto aparecerá un panel adicional encima de las opciones normales, con controles que permiten editar, duplicar o eliminar dicho objeto. En primer lugar aparecerán campos con los atributos del objeto, de la misma forma y con la misma función que aparecían en el panel de creación. Bajo estos campos, aparecen 4 botones:
  - **Copiar objeto:** crea una copia del objeto con los mismo atributos que este posea.
  - **Eliminar objeto:** elimina el objeto seleccionado, previa confirmación del usuario.
  - **Aceptar:** aplica los cambios realizados en los atributos del objeto.
  - **Cancelar:** descarta los cambios, cierra el panel y deshace la selección del objeto.



- Selección de celdas: Mediante la combinación Control + Click es posible seleccionar celdas del suelo y editar su diseño. Al hacerlo aparecerá un panel en la zona derecha de la pantalla con un listado de imágenes. Seleccionando una de ellas y pulsando en el botón *Aceptar*, cambiará el diseño de la celda seleccionada. Para cancelar el cambio y la selección de la celda, pulsaremos en el botón *Cancelar*.

