



Manual de usuario

SPACE INVADERS

Dylan Garbanzo Fallas
Alejandra Rodríguez Castro
Irene Garzona Moya



Índice

- 01** Portada
- 02** Índice
- 03** Introducción
- 04** Observaciones
- 05** ¿Cómo empezar?
- 06** Servidor
- 07** Cliente 1,2 y Espectador
- 08** ¿Cómo jugar?



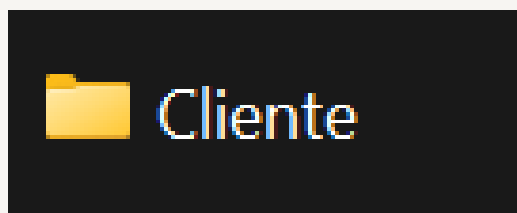
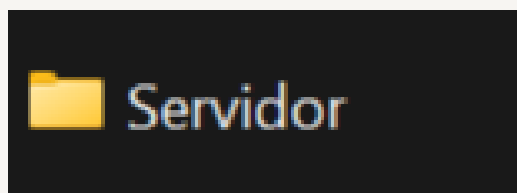
Bienvenido a SpaceInvaders

es un videojuego de arcade diseñado por Toshihiro Nishikado² y lanzado al mercado en 1978. Es uno de los videojuegos más importantes de la historia. Su objetivo es eliminar oleadas de alienígenas con un cañón láser y obtener la mayor cantidad de puntos posible.

El jugador controla un cañón que puede moverse a la derecha o izquierda y un botón de disparo. Tu objetivo es destruir filas de extraterrestres invasores (de los cuales hay tres tipos: con forma de calamar, de cangrejo y de pulpo) que van acercándose a la tierra cada vez más rápidamente a medida que el jugador va destruyendo a los enemigos.








Observaciones Importantes

Antes de todo, es importante recalcar que si deseas utilizar el servidor, ocupas tener descargado un IDE que soporte Java, además de tener instalada la versión de java: JDK 16.0.2. Y si deseas realizar algún cambio en la interfaz gráfica/cliente, requieres tener un IDE que soporte C, además de tener C11, Cmake 3.24 y MingW 11.2.0 instalados y configurados. En este caso utilizamos IntelliJ para java y Clion para C.

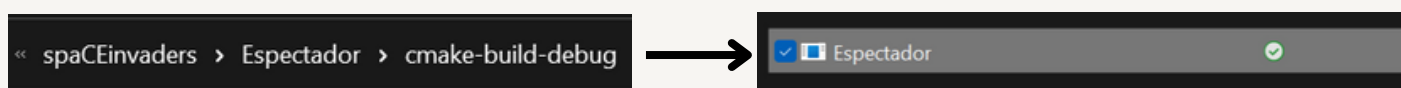
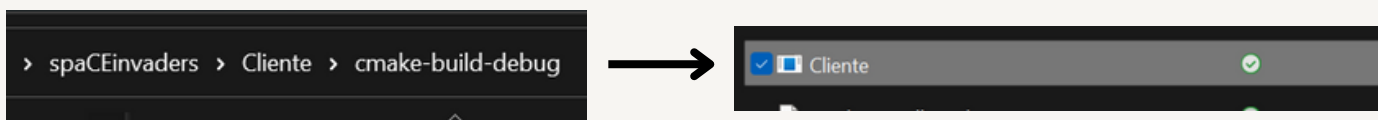
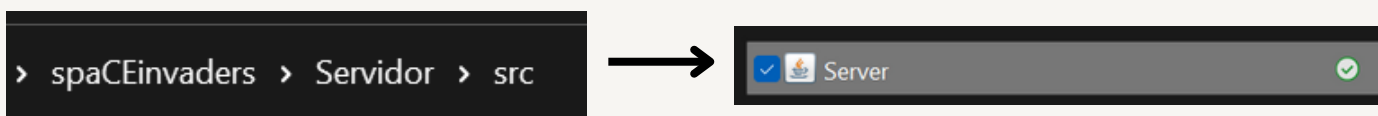


¿Cómo podemos empezar?

Una vez abierta la carpeta presente en el comprimido que descargó, te vas a encontrar varias subcarpetas y otros documentos

	.idea	20/4/2023 22:05	File folder	
	Cliente	20/4/2023 23:17	File folder	
	Cliente2	21/4/2023 05:56	File folder	
	Espectador	20/4/2023 23:18	File folder	
	Servidor	17/4/2023 19:43	File folder	
	.gitignore	3/4/2023 15:34	Text Document	1 KB
	spaCEinvaders.iml	16/4/2023 16:59	IML File	1 KB

Dentro de estas carpetas habrán 3 archivos ejecutables, que se encuentran en las siguientes direcciones:



Servidor

Para ejecutar el servidor, una vez ingresada en la carpeta Servidor, te vas a topar con lo siguientes archivos:

Name	Status	Date modified	Type
.idea	✓	4/18/2023 4:04 PM	File folder
src	✓	4/21/2023 1:24 PM	File folder
Servidor.iml	✓	4/18/2023 4:04 PM	IML File

Ingresa a la carpeta "src", te vas a encontrar los siguientes documentos:

Alien.class	✓	4/21/2023 12:34 PM	CLASS File	2 KB
Alien	✓	4/20/2023 8:27 PM	IntelliJ IDEA	3 KB
Bunker.class	✓	4/21/2023 12:34 PM	CLASS File	1 KB
Bunker	✓	4/20/2023 8:27 PM	IntelliJ IDEA	2 KB
Game.class	✓	4/21/2023 12:34 PM	CLASS File	7 KB
Game	✓	4/21/2023 1:08 PM	IntelliJ IDEA	11 KB
Manifest	✓	4/21/2023 1:19 PM	Text Document	1 KB
Ovni.class	✓	4/21/2023 12:34 PM	CLASS File	2 KB
Ovni	✓	4/20/2023 9:11 PM	IntelliJ IDEA	2 KB
Server.class	✓	4/21/2023 12:34 PM	CLASS File	4 KB
Server	✓	4/21/2023 1:24 PM	Executable Jar File	8 KB
Server	✓	4/21/2023 11:58 AM	IntelliJ IDEA	5 KB

Haz click derecho en cualquier lugar de la carpeta, que no sea encima de algun archivo, presiona "Abrir en terminal" y escribe el siguiente comando:

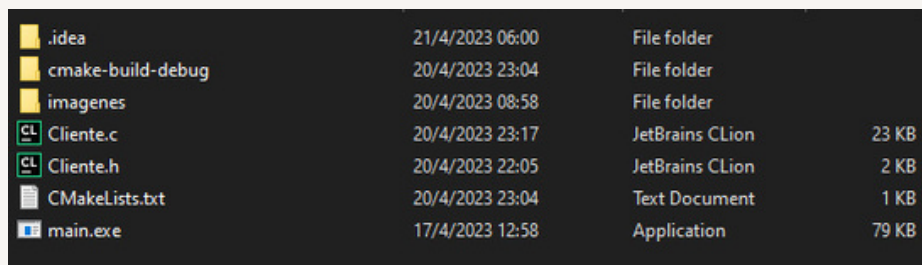
```
java -jar Server.jar
```

Y el servidor se ejecutara automaticamente

Cliente jugador 1, 2 o Espectador

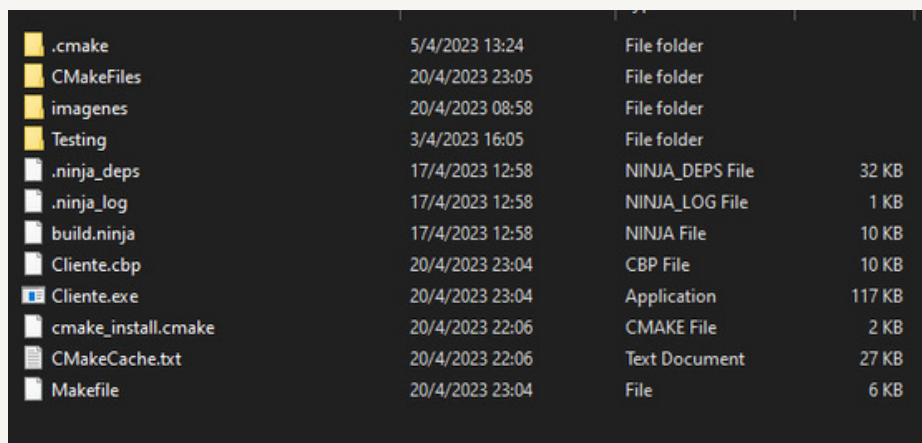
Para ejecutar el cliente, vas a la dirección dada anteriormente, o sigues los siguientes pasos

Una vez que estas dentro de la carpeta Cliente, Cliente2 o Espectador, te encontraras los siguientes archivos, la única diferencia entre las tres carpetas, son los archivos con extensión ".c" y ".h", que tendrán los nombres de las respectivas carpetas



.idea	21/4/2023 06:00	File folder	
cmake-build-debug	20/4/2023 23:04	File folder	
imagenes	20/4/2023 08:58	File folder	
Cliente.c	20/4/2023 23:17	JetBrains CLion	23 KB
Cliente.h	20/4/2023 22:05	JetBrains CLion	2 KB
CMakeLists.txt	20/4/2023 23:04	Text Document	1 KB
main.exe	17/4/2023 12:58	Application	79 KB

Abra la carpeta que dice "cmake-build-debug", se encontrara los siguientes documentos:



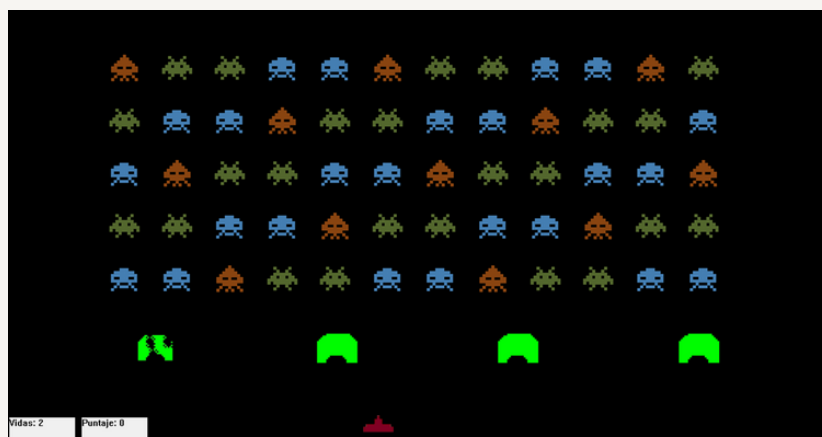
.cmake	5/4/2023 13:24	File folder	
CMakeFiles	20/4/2023 23:05	File folder	
imagenes	20/4/2023 08:58	File folder	
Testing	3/4/2023 16:05	File folder	
.ninja_deps	17/4/2023 12:58	NINJA_DEPS File	32 KB
.ninja_log	17/4/2023 12:58	NINJA_LOG File	1 KB
build.ninja	17/4/2023 12:58	NINJA File	10 KB
Cliente.cbp	20/4/2023 23:04	CBP File	10 KB
Cliente.exe	20/4/2023 23:04	Application	117 KB
cmake_install.cmake	20/4/2023 22:06	CMAKE File	2 KB
CMakeCache.txt	20/4/2023 22:06	Text Document	27 KB
Makefile	20/4/2023 23:04	File	6 KB

Ejecute el "Cliente.exe", "Cliente2.exe", "Espectador.exe", dependiendo de lo que desee utilizar.

Es importante recalcar que el Espectador solamente se conecta al "Cliente.exe", y es preferible ejecutarlo antes de ejecutar el cliente, pero si no se sigue este orden no se van a presentar problemas.

¿Cómo jugar?

Una vez ejecute el archivo de Cliente jugador, se va a abrir la siguiente ventana:



Aquí podrá ver los aliens en movimiento hacia usted, puede utilizar las flechas del teclado < > para mover la nave de derecha a izquierda y la tecla de espacio para dispararle a los enemigos, cada cierto tiempo aparecerá un ovni sobre lo aliens, este puede moverse tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha. En la esquina superior izquierda puede observar sus vidas y el puntaje. Inicialmente tiene 2 vidas y un puntaje de 0, puede obtener puntos al dispararle a los aliens: el calamar otorga 10 pts, de cangrejo otorga 20pts y de pulpo otorga 40 pts en case de ser derribado, si elimina todos los aliens, automáticamente ganara 100 pts y se sumará una vida a su cuenta. En caso de que algún alien alcance el final de la pantalla, perderá una vida.

El otro cliente observador podrá revivir aliens que ya hayan sido destruidos y decidir cuando hacer el ovni aparecer.