

# Especificación de juegos Arcade 1.0

Jurgen Heysen

December 27, 2013

---

## Contents

<b>1</b>	<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Estándar</b>	<b>3</b>
2.1	Código . . . . .	3
2.2	XML . . . . .	3
2.3	Instalación de juegos . . . . .	4

## 1 Introducción

El presente documento tiene como objetivo instruir a los desarrolladores de videojuegos sobre los estándares que deben cumplir para ser compatibles con el Launcher del Arcade

## 2 Estándar

### 2.1 Código

Los juegos deben exponer un archivo .py con una clase que contenga el método *Go*, que debe recibir como parámetro un objeto del tipo *ArcadeServiceInterface* (*ArcadeServiceInterface.py*), este objeto será tratado mas adelante y es una interfaz a los servicios solicitados por el juego.

### 2.2 XML

Los juegos deben exponer un archivo .xml con información relevante sobre ellos. El nodo principal debe llamarse `<Game>` y opcionalmente de argumento puede llevar un string llamado `version` con el valor "1.0". El Título del juego va entre las etiquetas `<Title>` y `</Title>`. Es importante agregar un código corto único para el juego entre las etiquetas `<Code>` y `</Code>`.

Las etiquetas `<Description>` y `</Description>` encierran la descripción del juego. La versión se incluye entre `<Version>` y `</Version>`, se recomienda que sea un entero

La fecha de compilación puede ser añadida con `<Date>` y `</Date>`

La etiqueta `<MainClass..>` es obligatoria y debe llevar como argumentos `name` con el nombre de la clase que contiene el método `Go(...)` y `path` con la ruta relativa a este archivo, extensión incluida.

Se puede incluir la lista de autores mediante una sección `<Authors>` finalizada con `</Authors>`. Cada autor se individualiza `<Author name="..." />`, donde `name` es el nombre del autor.

Otro aspecto a considerar es la lista contenida entre `<Screenshots>` y `</Screenshots>` para incluir las screenshots del juego que se mostraran en el Launcher. cada una se indica con la etiqueta `<Screenshot src="..." />` donde `src` es el path a la screenshot.

La lista denotada por `<Services>` y `</Services>` indica los servicios que solicita el juego al Launcher, cada servicio se solicita mediante `<Service name="..." />` donde `name` es el nombre del servicio solicitado, además se deben incluir los parámetros requeridos por el servicio según su propio estándar.

Adicionalmente se puede crear una lista denotada por `<AdditionalData>` y `</AdditionalData>` para incluir datos adicionales. No hay especificaciones sobre los contenidos de esta lista.

## 2.3 Instalación de juegos

En una distribución normal del Launcher, los juegos pueden ser instalados siguiendo los siguientes pasos:

1. Descomprimir los contenidos del juego en una carpeta de elección.
2. Navegar a carpeta del Launcher.
3. En consola de comandos, ejecutar *python game\_install.py -i path\_a\_xml* <sup>1</sup>
4. Verificar con *python game\_install.py -l*

Puede desinstalar<sup>2</sup> un juego con *python game\_install.py -u CODIGO* donde CODIGO es el código del juego que desea desinstalar. Puede ser visto ejecutando antes *python game\_install.py -l*

---

<sup>1</sup>Ajustar a python 2.7 si no fuera el caso

<sup>2</sup>No borra los archivos, solo quita el juego del registro del arcade