

WAR OF RACES

- MANUAL DE USUARIO -



**Óscar Zapatero Marchal
Pau Ruiz Martín
Eduardo Amorós López
-AMS1-**

Información general

Este documento consta de la información necesaria para la introducción y el entendimiento del juego War of Races para usuarios.

War of Races es un simulador de batallas individuales por turnos de temática fantástica-medieval.

Existen 3 tipos de razas: enanos, humanos y elfos. Cada uno con unas características y armas propias.



| Raza | Vida | Fuerza | Defensa | Agilidad | Velocidad |
|--------|------|--------|---------|----------|-----------|
| Enano | 60 | 6 | 4 | 5 | 3 |
| Humano | 50 | 5 | 3 | 6 | 5 |
| Elfo | 40 | 4 | 2 | 7 | 7 |

Los enanos son poderosos guerreros de las montañas heladas, de gran vida, fuerza, y defensa. Estos son los más fuertes y resistentes entre las tres razas, aunque en contraparte, se caracterizan por su reducida movilidad que influye sobre su velocidad y agilidad. El arma única de los enanos es el hacha a dos manos.



Los humanos podrían considerarse una raza de características intermedias entre los enanos y los elfos. Estos poseen una vida, fuerza y defensa inferior a los enanos, pero más elevada que los elfos. En el caso de la velocidad y la agilidad, es todo lo contrario, los humanos son menos ágiles y veloces que los elfos, pero superiores a los enanos. El arma única de los humanos es la katana.



La raza de los elfos es la más débil entre las otras razas, con una vida, fuerza y defensa inferior al resto. Para compensar esa desventaja, atacan y evaden con mayor facilidad a sus enemigos gracias a su elevada velocidad y agilidad. Entre todas las armas que pueden portar los elfos, el arco es su arma propia.



En el juego encontrarás una gran variedad de armas que proporcionan diferentes mejoras a los personajes sobre su velocidad y/o fuerza. Algunas de las armas tienen requerimientos de raza para ser usadas, por lo que solo algunas razas podrán hacer uso de ellas.

| Arma | Descripción | Quién puede usarla |
|--------------------|------------------------|---------------------|
| Daga | +3 velocidad | Humano, Elfo |
| Espada | +1 velocidad +1 fuerza | Humano, Elfo, Enano |
| Hacha | +3 fuerza | Humano, Enano |
| Espadas dobles | +2 velocidad +2 fuerza | Humano, Elfo |
| Cimitarra | +2 velocidad +1 fuerza | Humano, Elfo |
| Arco | +5 velocidad +1 fuerza | Elfo |
| Katana | +3 velocidad +2 fuerza | Humano |
| Puñal | +4 velocidad | Humano, Elfo, Enano |
| Hacha de dos manos | +5 fuerza | Enano |

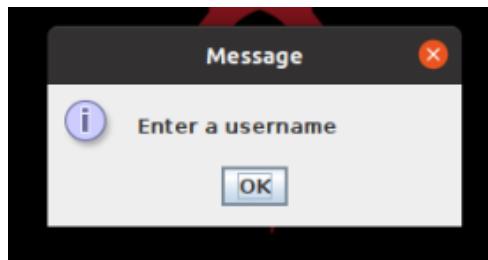
Desarrollo del Juego

Una vez la aplicación haya sido ejecutada, una interfaz de registro de usuario (Clase Window0 en Java) aparecerá en pantalla. Dentro de esta interfaz, el usuario deberá introducir su nombre de usuario para poder registrar sus futuros datos en batalla en la base de datos de la aplicación. Para confirmar la operación bastará con presionar ENTER, o hacer click en el botón START. Para cerrar la aplicación es necesario hacer click sobre el botón EXIT, o sobre el propio botón de cierre de la ventana.

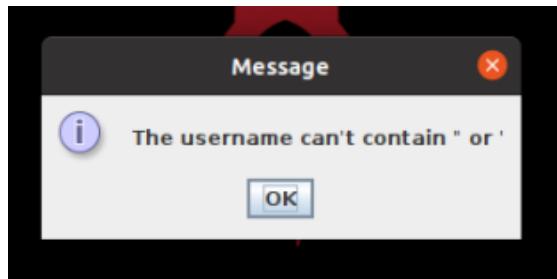


La introducción del nombre de usuario puede hacer saltar diversos errores, esta es una lista de ellos:

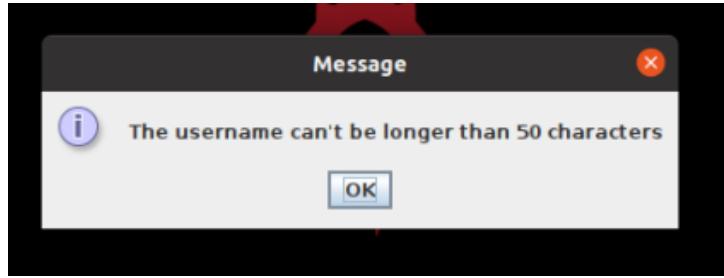
- Nombre de usuario nulo:



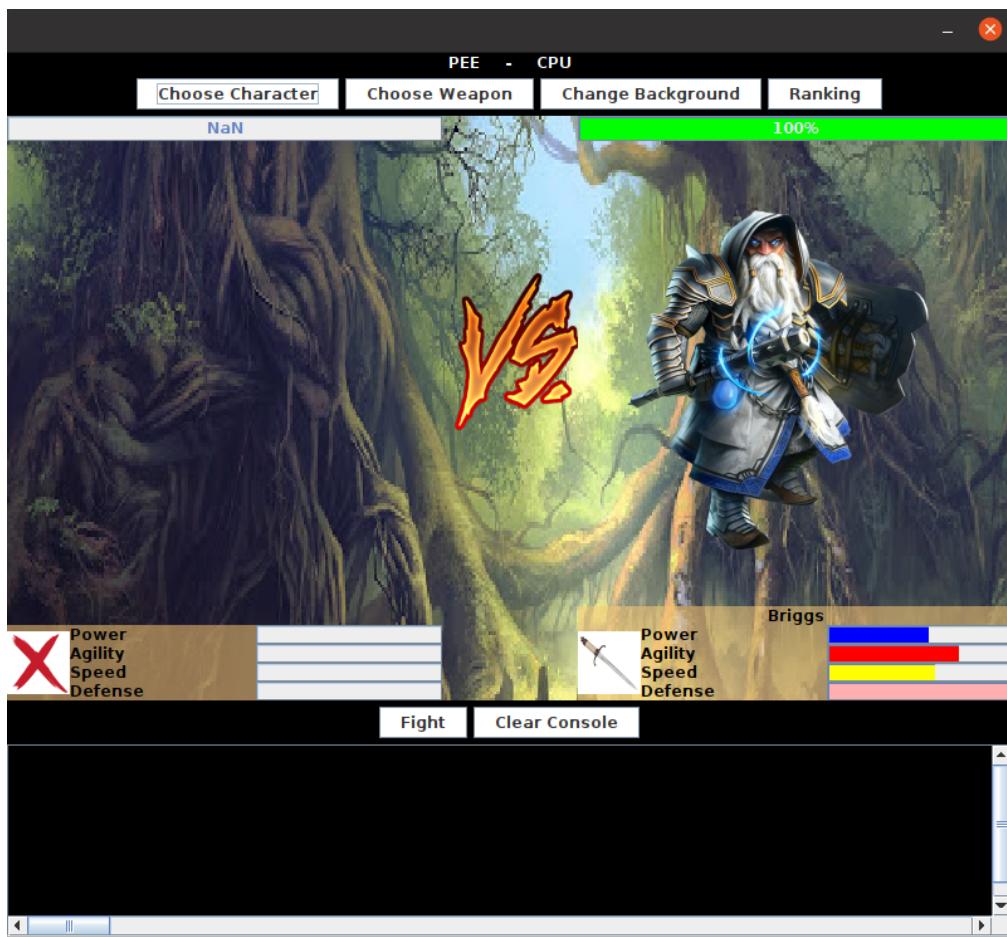
- El nombre de usuario contiene comillas simples, o dobles:



- El nombre contiene más de 50 caracteres, límite base del sistema:



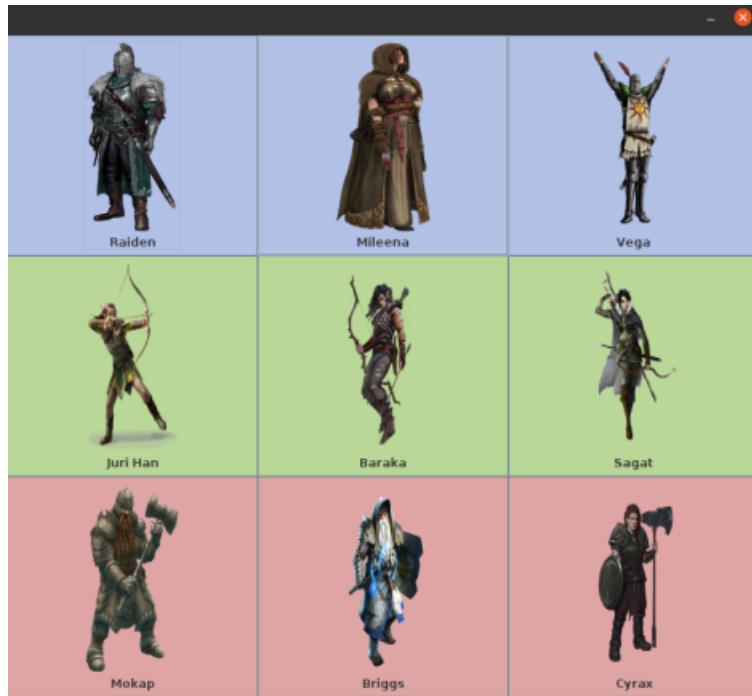
La interfaz de registro se cerrará automáticamente una vez hayamos completado la inserción de nuestro usuario, y abrirá una nueva interfaz. En la nueva interfaz (clase Window en Java) se mostrará la ventana donde se desarrollarán los eventos principales del programa.



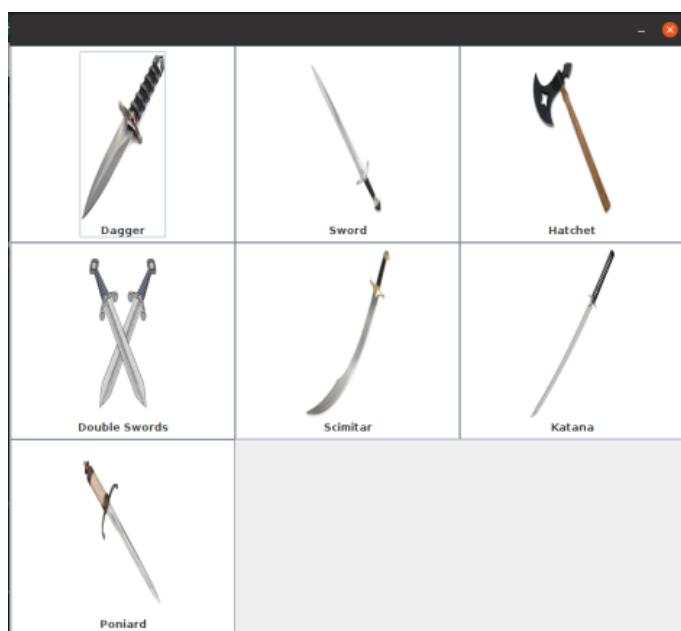
Una vez la ventana se inicie, el sistema seleccionará un guerrero armado que funcionará como el personaje rival. A partir de este punto, el usuario ha de

seleccionar un nuevo personaje, presionando el botón “Choose Character”, y un arma, presionando el botón “Choose Weapon”, para crear a su propio guerrero.

- Choose Character:



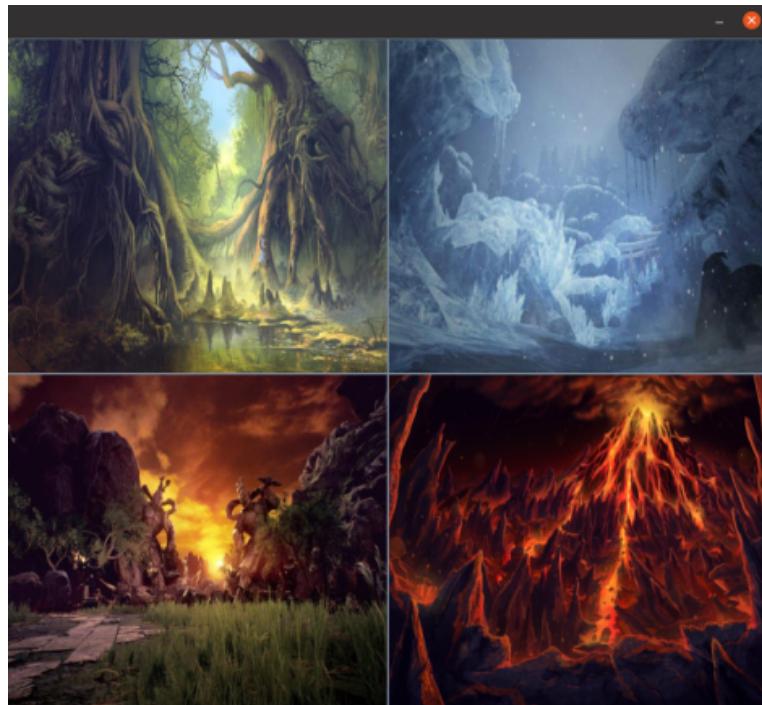
- Choose Weapon:



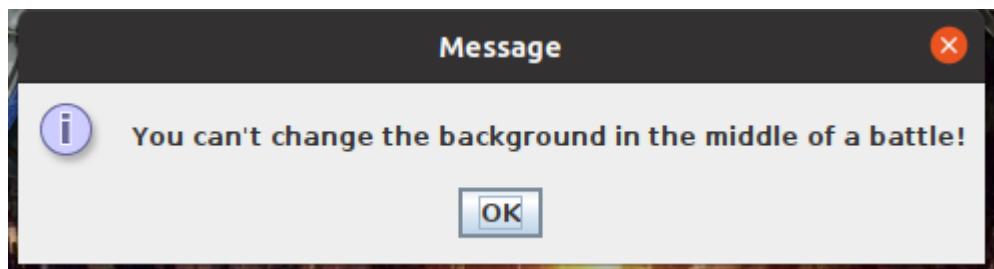
La realización de los pasos previos es un requerimiento para poder comenzar el juego, pero de manera opcional, el usuario puede seleccionar un fondo de batalla

presionando el botón “Choose Background”, o revisar los diversos rankings proporcionados por el sistema, presionando el botón “Ranking”.

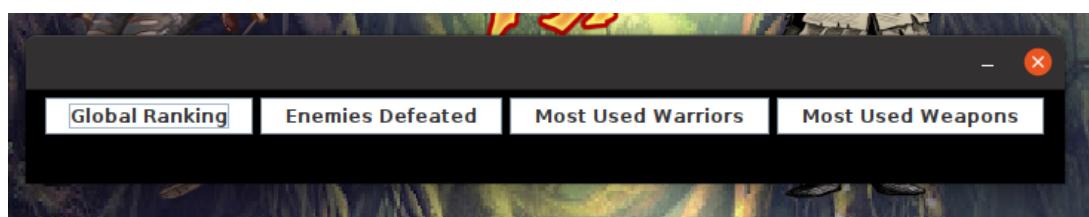
- Choose Background:



Una vez se haya comenzado a luchar, no será posible modificar el campo de batalla hasta que una nueva batalla comience:



- Ranking:



La ventana Ranking incluye cuatro opciones para consultar distintos rankings: Global Ranking, Enemies Defeated, Most Used Warriors, y Most Used Weapons. Cada botón abrirá una nueva ventana con su propio ranking:

| GLOBAL RANKING | | |
|----------------|--------|---------|
| NAME | POINTS | WARRIOR |
| OSCAR | 60 | Vega |
| PAU | 48 | Briggs |
| MANOLO | 43 | Mokap |
| EDU | 39 | Mileena |
| EDU | 26 | Cyrax |

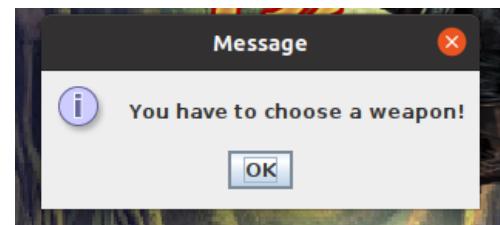
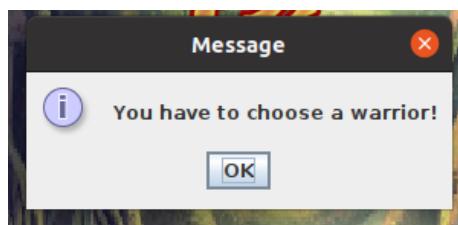
| DEFEATED ENEMIES RANKING | |
|--------------------------|------------------|
| NAME | DEFEATED ENEMIES |
| OSCAR | 3 |
| EDU | 3 |
| MANOLO | 2 |
| PAU | 1 |
| PEPE | 1 |

| MOST USED WARRIOR RANKING | |
|---------------------------|------------|
| WARRIOR | TIMES USED |
| Briggs | 3 |
| Mileena | 2 |
| Cyrax | 2 |
| Vega | 1 |
| Baraka | 1 |

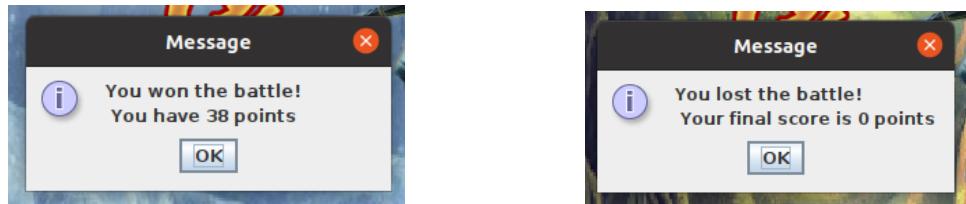
| MOST USED WEAPONS RANKING | |
|---------------------------|------------|
| WEAPON | TIMES USED |
| Two Handed Hatchet | 6 |
| Gold Hatchet | 4 |
| Sword | 3 |
| Double Swords | 3 |
| Scimitar | 1 |

Habiendo completado la selección del personaje y arma, tan solo quedará presionar el botón FIGHT para comenzar la batalla entre guerreros. Cada vez que el botón sea pulsado, ambas partes de la batalla realizarán un ataque en base a su ataque total (Suma del ataque base de la raza + Suma del ataque adicional del arma) menos la defensa del guerrero enemigo. Hay una pequeña probabilidad de que el atacante pueda fallar el ataque, así como otra de que este sea crítico. El defensor también contará con la probabilidad de evadir el ataque enemigo en base a su velocidad.

No haber seleccionado un guerrero o un arma al presionar el botón FIGHT hará surgir un mensaje de error, informándonos sobre la necesidad de seleccionar al guerrero o al arma para poder continuar.

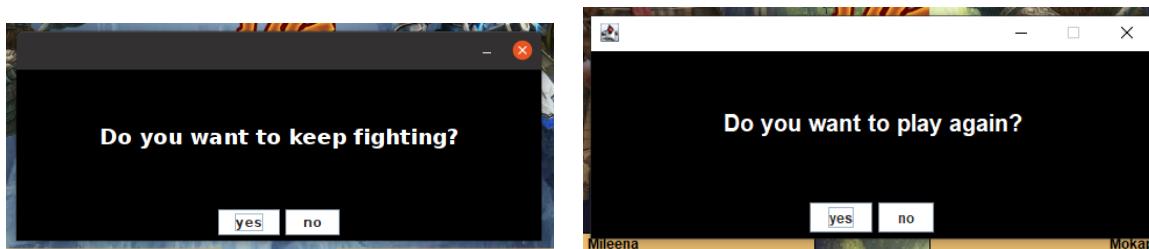


La batalla finalizará una vez la vida de uno de los guerreros haya caído hasta 0. Si el ganador resulta ser el jugador, la vida restante de su guerrero se acumulará en la puntuación total de la partida, pero en el caso contrario de derrota, la puntuación se establecerá y guardará como el total de puntos de las batallas anteriores.

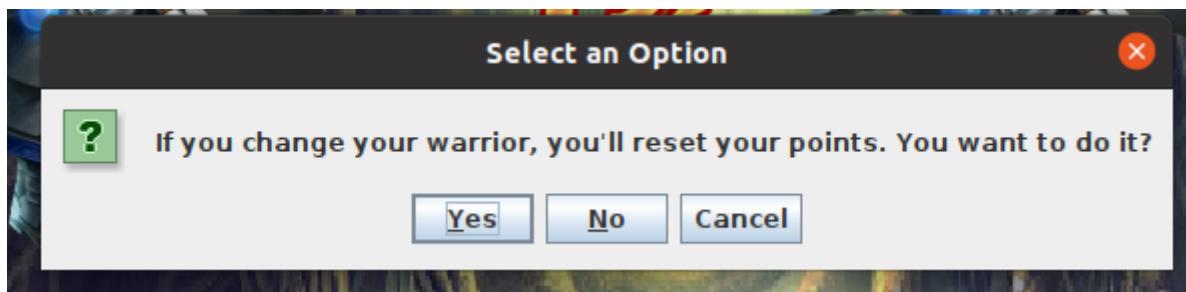


Tras ganar o perder, el sistema preguntará si deseamos seguir jugando. En el caso de haber ganado, si presionamos el botón “YES”, su puntuación se acumulará en base a lo explicado anteriormente, un nuevo enemigo se generará, y el jugador deberá elegir una nueva arma para su guerrero, y así seguir jugando. Si presionamos el botón “NO”, la última puntuación obtenida se sumará al total acumulado, y el juego finalizará guardando los puntos del usuario.

Si el jugador termina perdiendo, cuando el programa nos pregunte si queremos seguir jugando, si pulsamos el botón “YES”, la puntuación del usuario se guardará, y seguiremos jugando con el mismo usuario con una puntuación de 0. Al igual que en el caso de victoria, si presionamos el botón “NO”, la puntuación acumulada se guardará como la puntuación definitiva del usuario, y el programa finalizará.



Si el usuario deseara cambiar de personaje al iniciar una nueva batalla en una misma partida, el sistema le informará que la puntuación de esa partida se reseteará a 0.



Soporte técnico

Óscar Zapatero Marchal:

- Correo electrónico: ozapateromarchal.cf@iesesteveterradas.cat

Pau Ruiz Martín:

- Correo electrónico: pruizmartin.cf@iesesteveterradas.cat

Eduardo Amorós López:

- Correo electrónico: eamoroslopez.cf@iesesteveterradas.cat