

# Índice

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| Instalación:.....                 | 2 |
| Paquete de instalación: .....     | 2 |
| Requerimientos de hardware: ..... | 2 |
| Requerimientos de software: ..... | 3 |
| Proceso de instalación: .....     | 4 |
| Forma de uso: .....               | 5 |

## **Instalación:**

### ***Paquete de instalación:***

El paquete de instalación está estructurado en carpetas de la siguiente manera:

- **src/:** Incluye los códigos fuente del proyecto.
  - **Modelo/**
  - **Vista/**
  - **Control/**
  - **Prueba/**
- **doc/:** Incluye la documentación del proyecto.
  - **javadoc/:** Documentación del código fuente.
  - **Documentación externa/:** Contiene diagramas y manual de usuario.
- **utils/:** Incluye los componentes necesarios para el correcto funcionamiento del sistema.
  - **img/**
  - **niveles/**
  - **save/**
  - **sonido/**
  - **ant/**
- **lib/:** Incluye las librerías utilizadas por el software.

### ***Requerimientos de hardware (Recomendados):***

- Pentium II 450Mhz
- 128 MB RAM
- Placa de video 4 MB
- Placa de sonido
- Espacio libre en disco 35 MB o superior
- Mouse

***Requerimientos de software:***

El sistema fue desarrollado y testeado en la plataforma Windows en su versión XP.

Adicionalmente se deberán tener instalados los siguientes componentes.

- Ant
- jdk versión 1.5 o superior
- Variables de entorno seteadas correctamente en el path de Windows

El paquete Ant puede obtenerlo desde nuestro paquete de instalación. El mismo se encuentra en la carpeta utils/.

Para más información sobre como configurar el Ant por favor consulte con la documentación del mismo.

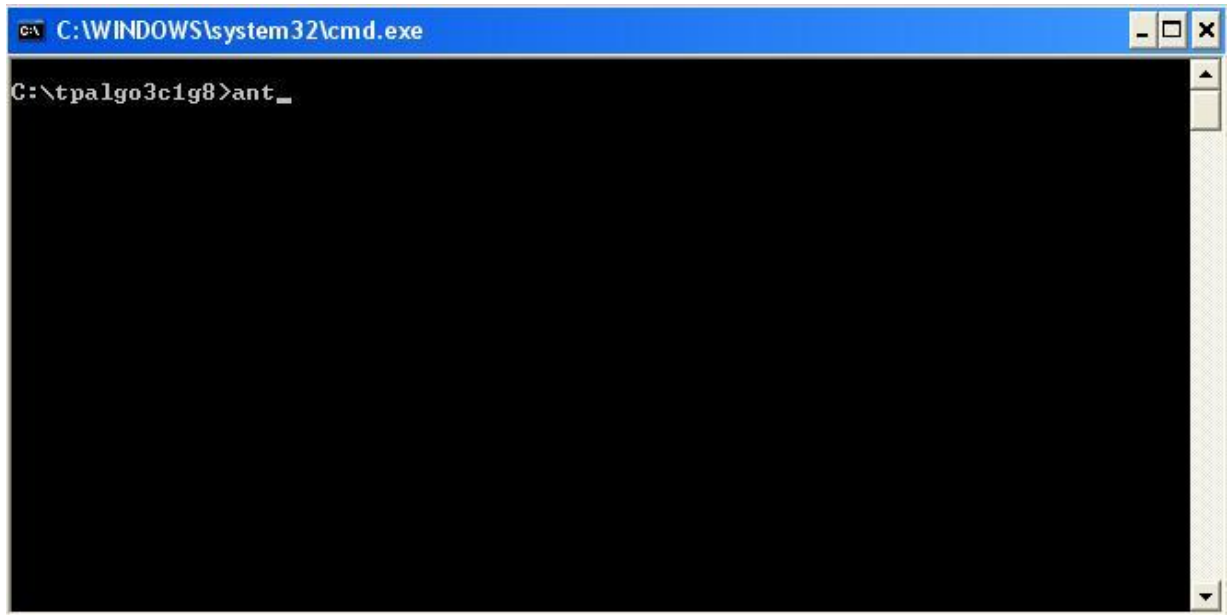
El jdk puede descargarlo en su versión más actualizada desde el siguiente sitio:  
<http://www.java.sun.com>.

### ***Proceso de Instalación:***

El proceso de instalación es muy simple.

Una vez configurado el Ant solo deberá dirigirse desde la línea de comandos hacia la ruta donde fue extraído el proyecto y tipear el siguiente comando:

**ant**

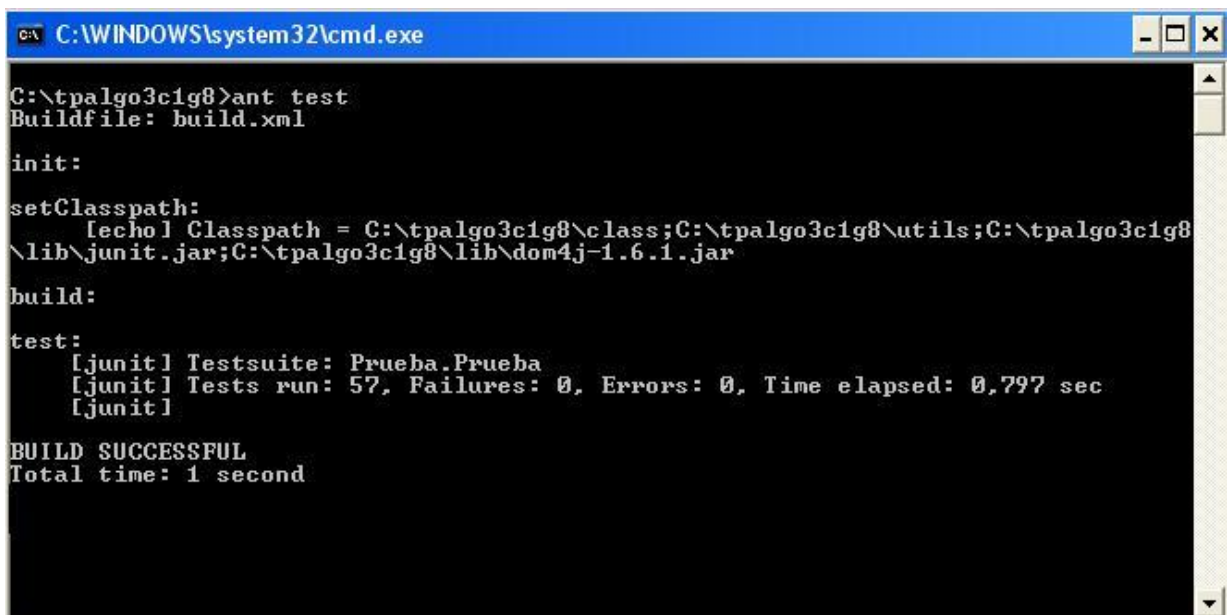


```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\tpalgo3c1g8>ant_
```

Esto generará el directorio class/, el cual contendrá los códigos fuentes ya compilados y ejecutará la aplicación.

Para correr las pruebas unitarias solo deberá tipear el siguiente comando:

**ant test**



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\tpalgo3c1g8>ant test
Buildfile: build.xml

init:

setClasspath:
[echo] Classpath = C:\tpalgo3c1g8\class;C:\tpalgo3c1g8\utils;C:\tpalgo3c1g8\lib\junit.jar;C:\tpalgo3c1g8\lib\dom4j-1.6.1.jar

build:

test:
[junit] Testsuite: Prueba.Prueba
[junit] Tests run: 57, Failures: 0, Errors: 0, Time elapsed: 0.797 sec
[junit]

BUILD SUCCESSFUL
Total time: 1 second
```

## **Forma de uso:**

Si el sistema ya se encuentra correctamente instalado, para correr la aplicación sin necesidad de recompilar los archivos fuente podrá hacer uso del siguiente comando:

**ant run**

Se detalla a continuación la funcionalidad del programa y su forma de uso:

### **Menú Juego:**

#### Nuevo juego:

Genera una nueva partida de Fiuba Defence.

#### Cargar Juego:

Carga una partida grabada de Fiuba Defence desde un archivo XML a elección del usuario.

#### Guardar Juego:

Graba una partida de Fiuba Defence en un archivo XML.  
*Importante:* El archivo debe guardarse con dicha extensión.

#### Salir:

Sale del juego.

*Nota:* Las partidas deberán ser guardadas en la carpeta save/ que ofrece la aplicación.

### **Controles:**

Se dispone de una tienda que maneja la compra y venta de objetos.

#### Comprar torre u obstáculo:

Hacer click sobre el objeto ubicado en el panel de la tienda que se desea comprar. El mismo se almacenará en la mochila del jugador.

#### Agregar al escenario torre u obstáculo:

Desde el panel del jugador podrá observarse los objetos que tiene en su mochila. Mantener presionado con el botón izquierdo del mouse sobre el objeto que se desea incorporar al escenario y arrastrarlo hacia la posición en la cual se desea que aparezca.

Vender torre u obstáculo:

Hacer click sobre el objeto ubicado en el escenario que se desea vender.