



U.B.A. FACULTAD DE INGENIERÍA

Departamento de Computación

**Taller de Programación 75-42
Informática**

**TRABAJO PRÁCTICO FINAL
Z**

Manual de Usuario

Curso 2017 - 1er Cuatrimestre

GRUPO N° 2	
APELLIDO, Nombres	N° PADRÓN
MAITIA, Darius	95436
BOSCH, Martin	96749
TEJERINA, Luis	96629

Índice

Requerimientos de Software	2
Proceso de instalación	2
Configuración	2
Forma de uso	3

Requerimientos de Software

Para la el juego:

- SDL2
- SDL2_Image
- SDL2_TTF
- Gtkmm v3.0

Para la instalación:

- Cmake v.2.7 o mayor.

Sistema operativo:

- GNU + Linux
-

Proceso de instalación

Sobre cada una de las carpetas entregadas (a excepción de la carpeta MAPAS) ejecutar lo siguiente:

- `cmake CmakeLists.txt`
- `make -f Makefile`
- Mover el ejecutable y el archivo `data.json` a la carpeta `CmakeFiles`

Los mapas se cargan del lado del servidor, por lo que será necesario colocar el mapa a cargar en la misma carpeta del ejecutable del servidor.

Configuración

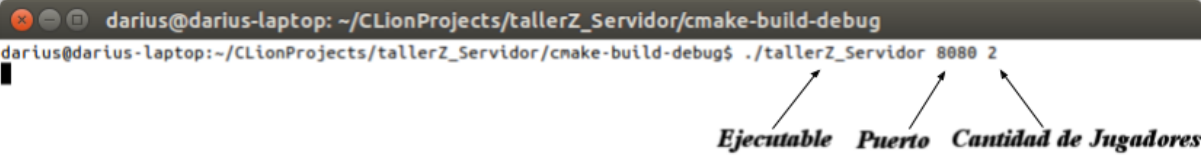
El archivo de configuración es el archivo `data.json` en donde se encuentran los valores de velocidad de las unidades, daño y vida de las unidades, etc.

Basta editar el archivo para modificar los valores.

Forma de uso

Paso 1: Iniciar el servidor

TallerZ es un juego multijugador sin soporte para single player, por lo que es necesario iniciar un servidor para poder jugar con amigos.

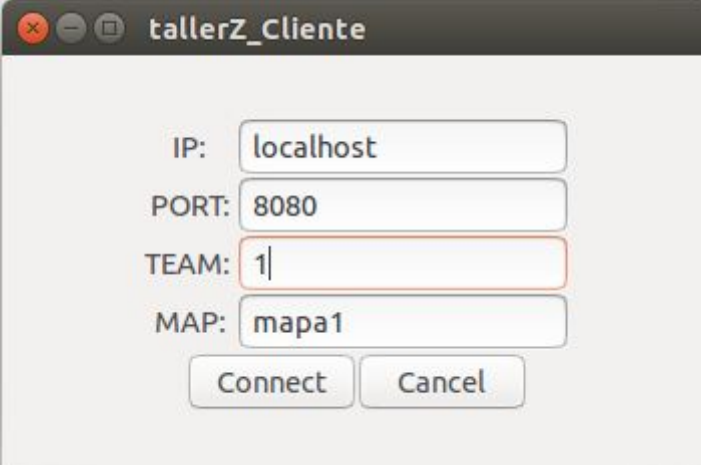


```
darius@darius-laptop: ~/CLionProjects/tallerZ_Servidor/cmake-build-debug
darius@darius-laptop:~/CLionProjects/tallerZ_Servidor/cmake-build-debug$ ./tallerZ_Servidor 8080 2
```

Ejecutable *Puerto* *Cantidad de Jugadores*

Se debe indicar el puerto al que conectarse así como la cantidad de jugadores esperados, esto último es muy importante ya que hasta no alcanzar la cantidad de jugadores estipulados por ese parámetro, la partida no se iniciará.

Después de esto se ejecuta el cliente:



tallerZ_Cliente

IP:

PORT:

TEAM:

MAP:

Una vez que se está conectado al servidor y que la cantidad de jugadores para la partida se alcanzó, se abrirá una ventana nueva con la partida:



Ahora a jugar! Captura territorios nuevos y fabrica nuevas unidades para derrotar a tu adversario cuyo fuerte se encuentra en algún lado del mapa.

Para mover una unidad se tiene que hacer click sobre ella con el botón izquierdo del mouse, y con el botón derecho se define la acción a realizar. Las acciones posibles son: mover, atacar y capturar.



Para capturar un territorio, una vez seleccionada una unidad, se debe hacer click derecho sobre una bandera. Si la unidad al moverse de un punto a otro pasa por una bandera esta no será capturada, se debe indicarle a la unidad explícitamente

Para fabricar distintas unidades hay que hacer click sobre una fábrica, tras lo que se abrirá un menú de producción de unidades:



En el menú podrás ver las distintas unidades producibles de acuerdo al nivel de la fábrica, la cantidad de tiempo hasta que se cree la nueva unidad y los puntos de estructura de la fábrica.

A mayor cantidad de territorios capturados, menor tiempo de espera en la fabricación de unidades.

Edificios:

Fuerte:

Es el edificio principal que cada jugador tiene. Puede fabricar robots y vehículos. Qué tipos de unidades está determinado por el nivel de tecnología del fuerte.

Fabrica de Robots:

Como lo indica su nombre, este tipo de fábricas permite la construcción de nuevas unidades de a pie o robots. Los tipos de unidades son determinados por el nivel de tecnología de la fábrica.

Fábrica de vehículos:

Como lo indica su nombre, este tipo de fábricas permite la construcción de nuevos vehículos. Los tipos de vehículos/unidades son determinado por el nivel de tecnología de la fábrica.

Armamento

Los robots y los vehículos cuentan cada uno de ellos con un armamento propio que determina el tipo de ataque, el daño que producen

- Balas (ataque no explosivo)
- proyectiles de alto calibre (ataque explosivo)
- Lanzallamas (ataque explosivo)
- Laser (ataque no explosivo)
- Misiles (ataque explosivo)

Unidades:

Se dispone de una variedad de unidades (robots y vehículos) a construir con mayor o menor poder de ataque.

Robots

Los robots son unidades de a pie que se fabrican de a grupos. Cada tipo de unidad cuenta con su propio tipo de armamento, frecuencia de disparo, alcance y puntos de estructura. Todos los robots tienen la misma velocidad de desplazamiento. Así también cada tipo de

unidad requiere de cierto nivel de tecnología mínimo en la Fábrica o Fuerte para ser construido y tiene un tiempo de fabricación base propio.

Unidad	Armamento
Grunt	Rifle
Sniper	Rifle de largo alcance
Psico	Sumachigun
Tough	Bazooka
Pyro	Lanzallamas
Laser	Laser

Vehículos:

Vehículo	Armamento
Jeep	Ametralladora
Tanque Liviano	Cañón
Tanque Mediano	Cañón
Tanque Pesado	Cañón
Lanzadera de Misiles	Misiles

Catálogo de mapas

Los mapas disponibles para jugar originalmente son:

- hellmap_lv15_4p
- humidmap_lv14
- humidmap_lv15
- mapa2
- mapa3
- mapa5
- minimapa
- springmap_lv15_2p_small

- winter_lvl5_2p