Instruções e direcionamentos

Executável

O arquivo compactado (*.zip*) contém um portable para Windows (*the-link-trials-win.exe*), e um *AppImage* para Linux (*the-link-trials-linux*) pelos quais é possível executar o programa.

Caso seja do interesse do professor, existem outras formas de executar o programa:

Usando live-server:

O `live-server` é um servidor de desenvolvimento com capacidade de recarregamento em tempo real.
Ele permite executar o código do programa pelo navegador.

Instalação:

Pré-requisitos:

- NPM
- Node.JS

Execute o seguinte comando num terminal (modo **admin**):

```
npm install -g live-server
```

Execução:

Para executar, com o terminal aberto no diretório dos arquivos, execute:

```
live-server
```

Isso abrirá o diretório numa aba no navegador. Pode-se executar o programa ao clicar no diretório **src/**.

> Para acessar a documentação do `live-server` CLIQUE AQUI!

Usando electron e electron-builder:

O `electron` é um *framework* voltado para a construção de aplicativos *desktop* usando tecnologias de desenvolvimento WEB. O `electron-builder` é uma solução para empacotar e construir aplicativos baseados em Electron prontos para distribuição.

Instalação:

Pré-requisitos:

- NPM
- Node.JS

No arquivo *package.json*, ambos estão incluídos como dependências.
Para intalá-los basta executar o seguinte comando num terminal aberto no diretório do código fonte:

```
npm install
```

Execução:

O arquivo *package.json* contém scripts para uso do `electron` e do `electron-builder`:

- Para executar o programa imediatamente com o electron, use o comando:

```
npm run start
```

- Para gerar um executável com o electron-builder, use o comando:

```
npm run dist
```

O executável será gerado com base no Sistema Operacional utilizado, e estará guardado no diretório **build/**.

> Para acessar a documentação do `electron` CLIQUE AQUI!

> Para acessar a documentação `electron-builder` CLIQUE AQUI!

Edição do mapa

É possível editar os mapas no arquivo **consts.js** (caminho: **src/js**). O código do program também tem a capacidade de lidar com mapas de dimensões maiores que as definidas na orientação do trabalho.

Os mapas estão guardados nos seguintes arrays:

- *hyruleMap*;
- *powerDungeonMap*;
- *courageDungeonMap*;
- *wisdomDungeonMap*;

Cada quadrado de terreno é representado por um **char**, por exemplo: **"g"** representa o terreno **Grama**. E os possíveis valores para terrenos são aqueles guardados nos mapeamentos:

- *hyruleTerrains*;
- *dungeonTerrains*;